

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Berdasarkan analisis data, penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media interaktif *Wordwall* menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII di SMPN 27 Medan. Uji hipotesis independent t-test menggunakan SPSS menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 4,513 yang melebihi nilai t_{tabel} 1,9989, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dari hasil uji independent t-test menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Dalam penelitian ini model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Wordwall* berdampak signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.
2. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media interaktif *Wordwall* efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII di SMPN 27 Medan. Peningkatan ini terlihat secara signifikan pada berbagai aspek kemampuan pemecahan masalah matematis. Kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran tersebut mencatat peningkatan skor rata-rata pada beberapa indikator kunci dibandingkan dengan kelas kontrol. Misalnya, kemampuan dalam memahami masalah meningkat dari skor rata-rata 82 menjadi 88, sedangkan perencanaan penyelesaian meningkat dari 72 menjadi 82. Selain itu, peningkatan juga terlihat pada pelaksanaan perhitungan dan pemeriksaan kembali hasil pemecahan masalah, dengan skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT dengan *Wordwall* tidak hanya berhasil dalam meningkatkan pemahaman statistika, tetapi juga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematis secara umum.

5.2.Saran

Berikut adalah beberapa saran berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh:

1. Para guru matematika di SMPN 27 Medan disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif sebagai strategi alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Perencanaan alokasi waktu yang efisien sangat penting dalam implementasi model ini.
2. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), guru di SMPN 27 Medan diharapkan untuk memberikan perhatian khusus terhadap motivasi dan tingkat kepercayaan diri peserta didik. Hal ini dapat membantu dalam meningkatkan kualitas hasil belajar yang disampaikan oleh mereka.
3. Bagi peneliti-peneliti masa depan yang berencana menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam studi mereka, disarankan untuk mempersiapkan diri dengan baik dalam mengimplementasikan model tersebut. Kemampuan yang kuat dalam mengelola kelas, termasuk penerapan model pembelajaran, pengaturan peserta didik, dan alokasi waktu yang tepat, akan membantu mencapai efektivitas pembelajaran yang lebih baik.