

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil observasi maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa kelas VIII-A MTS Islamiyah Belawan yang dapat dilihat dari hasil tes belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dari banyak siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 16 siswa dari 30 siswa dengan rata-rata hasil belajar siswa 68,16 dan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa dari 30 siswa dengan rata-rata hasil belajar siswa 84,5. Untuk nilai terendah pada siklus I adalah 40 sebanyak 1 orang dan pada siklus II nilai terendah adalah sebanyak 1 orang, dan nilai tertinggi pada siklus I adalah 90 sebanyak 5, sementara pada siklus ke II nilai tertinggi adalah 90 sebanyak 17.
2. Ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) tergolong kedalam kata Tuntas yaitu 86,67% pada siklus II dari 53,34% ketuntasan klasikan kelas pada siklus I. Ketuntasan klasikal mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 33,33%. Pada siklus I Ketuntasan Klasikal Siswa belum tercapai dan di siklus II ketuntasan klasikal siswa sudah tercapai dengan tuntas. Hal ini dapat dilihat pada siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar ada sebanyak 16 orang sedangkan pada siklus II ada sebanyak 26 orang.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Kepada guru, khususnya guru matematika disarankan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan langkah-langkah pembelajarannya dengan baik dan benar agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar siswa lebih baik dan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kepada siswa agar lebih aktif selama pembelajaran, dan menunjukkan rasa percaya diri dan mau bertanya kepada guru atau temannya serta mau mengulang pelajaran yang telah dipelajari.
3. Kepada peneliti yang berminat melakukan penelitian sejenis diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik dan mampu mengembangkan penelitian dan mempersiapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan mempertimbangkan 3 hal yaitu: 1). Keefisienan waktu dalam pengelolaan kelas, 2). Proses pembelajaran yang ideal, dan 3). Ketuntasan belajar siswa dikelas secara klasikal.