

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ialah:
  - a. Menggambarkan dan menjelaskan secara langsung kepada siswa apa itu segi empat serta jenis-jenis segi empat. Hal ini dilakukan pada tahap mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai upaya dalam mengaktifkan siswa supaya mengungkapkan pendapatnya pada saat pembelajaran berlangsung dan sebagai upaya mengatasi kesulitan siswa dalam mengidentifikasi soal serta mengatasi kesulitan siswa dalam mengubah masalah yang diberikan kedalam bentuk kalimat matematika (simbol) dan mendapat solusi secara lengkap dan benar.
  - b. Memberikan penjelasan secara langsung kepada siswa bagaimana menyelesaikan soal bercerita. Penjelasan ini bertujuan untuk mempermudah siswa mengerti maksud dari soal yang telah diberikan. Upaya mengatasi kesulitan siswa dalam menafsirkan soal. Hal ini juga dilakukan pada tahap 1 (mengajar) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*
  - c. Membuat lembar kerja kelompok dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan jelas sehingga siswa tidak kesulitan mengartikan instruksi pada lembar kerja kelompok saat mengerjakan lembar kerja kelompok. Hal ini dilakukan dalam upaya mengatasi permasalahan siswa dalam mengartikan instruksi pada lembar kerja kelompok saat mengerjakan lembar kerja kelompok

- d. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika terjadi kesulitan dalam diskusi kelompok. Hal ini dilakukan pada tahap 2 (belajar kelompok) sebagai upaya dalam mengaktifkan siswa supaya mengungkapkan pendapatnya pada saat pembelajaran berlangsung dan sebagai upaya mengatasi kesulitan siswa dalam mengidentifikasi soal serta mengatasi kesulitan siswa dalam mengubah masalah yang diberikan kedalam bentuk kalimat matematika (simbol) dan mendapat solusi secara lengkap dan benar.
  - e. Memberi penghargaan (reward) kelompok berupa nilai tambah dengan cara memanggil kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dan siswa yang aktif dalam kelas serta berani menjawab atau memberi pendapat walaupun salah kedepan kelas, kemudian teman yang lain memberi tepuk tangan. Hal ini dilakukan pada tahap 4 (pemberian penghargaan) pada model pembelajaran kooperatif tipe *Times Games Tournament (TGT)*, sebagai upaya memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
  - f. Memberikan siswa tugas berupa soal-soal sehingga siswa lebih paham tentang materi yang telah dipelajari dan guru membahas tugas tersebut jika ada yang tidak dapat diselesaikan sebelum memulai pembagian kelompok diawal pembelajaran. Hal ini dilakukan sesuai tahap orientasi pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar siswa lebih memahami materi pelajaran dan hasil tes komunikasi matematika siswa dapat meningkat
2. Aktivitas belajar siswa ketika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas VII-4 SMP Perguruan Sumatera Tanjung Morawa tahun ajaran 2017/2018 ialah:
- a. Mengerjakan LAS dengan cara mendiskusikannya bersama anggota kelompok tentang permasalahan yang ada dalam LAS tersebut. Hal ini dilakukan pada tahap diskusi kelompok pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan LAS.

- b. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi yang mereka peroleh di depan kelas. Sementara siswa dari kelompok lain diminta untuk memberi tanggapan terkait hasil dari kelompok yang presentasi. Hal ini dilakukan pada tahap belajar kelompok. Mengkonfirmasi jawaban siswa dan mengarahkan siswa kembali untuk menyimpulkan jawaban yang benar.
  - c. Memainkan Games Tournament berupa pemberian pertanyaan-pertanyaan tentang segiempat. Hal ini dilakukan pada tahap 3 *TGT (Teams Games Tournament)* setiap kelompok dibimbing oleh guru demi berjalannya Games Tournament dengan baik.
  - d. Setelah siklus I sebagian besar siswa sudah berminat untuk mengikuti pembelajaran sudah lebih aktif dan sudah berani bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya sehingga sudah dapat dipastikan bahwa kemampuan komunikasi matematika siswa meningkat dibandingkan dengan sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Kemampuan komunikasi matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* VII-4 SMP Perguruan Sumatera Tanjung Morawa tahun ajaran 2017/2018 mengalami peningkatan, hal ini tampak dari ketuntasan klasikal pada tes awal KKM (kemampuan komunikasi matematika) yaitu sebesar 25%, pada tes KKM I meningkat menjadi 44,44%, pada tes KKM II meningkat menjadi 88,88%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, agar guru menjelaskan model dengan sangat jelas sehingga siswa mengerti dan tertarik dengan model pembelajaran yang digunakan.
2. Kepada guru matematika disarankan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam mengajarkan materi pembelajaran matematika sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan

kemampuan komunikasi matematika siswa, selalu melibatkan siswa dalam pembelajaran dan membuat suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar, sebelum memulai pembelajaran hendaknya mengkondisikan siswa dalam keadaan nyaman dan siap untuk belajar, karena kondisi yang nyaman dapat menciptakan suasana yang efektif untuk belajar.

3. Kepada siswa khususnya siswa yang memiliki kemampuan komunikasi matematika rendah disarankan untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar, lebih banyak berlatih menyelesaikan soal-soal dan lebih berani untuk mengungkapkan ide dan pendapat saat berdiskusi. Siswa perlu memperkaya bahan pelajaran matematika, lebih baik siswa tidak hanya mengandalkan cakupan materi yang disampaikan guru dikelas. Memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah dengan sebaik-baiknya. Bukupaket, fasilitas internet, computer, dan fasilitas lainnya dapat digunakan untuk meningkatkan komunikasi matematika siswa.
4. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai aspek-aspek komunikasi yang lain terutama aspek menulis matematika dalam pembelajaran dan memperhatikan pokok bahasan yang akan dipilih yaitu dengan memilih pokok bahasan yang tidak terkait antara satu sub bab yang satu dengan sub bab yang lain dalam satu bab tersebut.