

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa pada materi Aritmatika Sosial di kelas VII-1 SMP Negeri 27 Medan. Pada siklus I banyaknya siswa yang memiliki persentase aktivitas $\geq 70\%$ secara klasikal adalah 3 orang (9,38%) dalam kategori aktif dari 32 siswa dan diakhir siklus II meningkat hingga 29 orang siswa (90,62%) dalam kategori aktif yang memiliki persentase aktivitas $\geq 70\%$. Dari akhir siklus II diperoleh bahwa persentase aktivitas siswa telah memenuhi kriteria keaktifan klasikal yaitu $\geq 75\%$ siswa memiliki persentase aktivitas $\geq 70\%$. Peningkatan aktivitas secara klasikal dari siklus I ke siklus II sebesar 21,87%. Sehingga secara keseluruhan aktivitas belajar matematika siswa meningkat setiap aspeknya.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di VII-1 SMP Negeri 27 Medan pada materi Aritmatika Sosial dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan setiap siklusnya terdapat dua pertemuan. Peningkatan hasil belajar dapat kita lihat dari tes yang berbentuk uraian. Pada siklus I presentase hasil belajar siswa secara klasikal dengan 68,75% dengan nilai rata-rata kelas 66,53 dalam kategori sedang. Diakhir siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal 90,62% dengan nilai rata-rata 77,78 dalam kategori sedang.

5.2 Saran

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

1. Kepada guru hendaknya berupaya untuk selalu melibatkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ataupun model pembelajaran kooperatif yang lain yang sesuai dengan materi yang dipelajari, agar proses belajar mengajar tidak berpusat pada guru dan siswa lebih aktif. Guru diharapkan lebih memperhatikan siswa yang cenderung paling tidak aktif dikelas.
2. Kepada guru matematika yang ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebaiknya memperhatikan alokasi waktu yang digunakan dan memperhatikan kegiatan diskusi seluruh kelompok siswa agar seluruh tahapan pembelajaran dapat dikerjakan dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih optimal.
3. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis dapat melakukan penelitian lebih lanjut untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk materi yang berbeda.