

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Perangkat pembelajaran model Team Games Tournament untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif yakni :
 - a. Kevalidan dengan rata-rata validitas RPP sebesar 4,27, rata-rata validitas lembar aktivitas siswa sebesar 4,26, rata-rata validitas buku guru sebesar 4,25, rata-rata validitas buku siswa sebesar 4,28, dengan kategori valid.
 - b. Kepraktisan ditinjau dari 1) Respon tim ahli atau validator yang menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan revisi kecil 2) Keterlaksanaan perangkat pembelajaran model Team Games Tournament pada kriteria $IO = 4,35$ tinggi.
 - c. Keefektifan ditinjau dari 1) Ketuntasan klasikal mencapai 88% yakni telah memenuhi kriteria ketuntasan yakni $\geq 85\%$ siswa mencapai KKM. 2) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh rata-rata 4,08 atau dalam kategori “baik”. 3) Pencapaian persentase waktu ideal aktivitas siswa berada dalam pencapaian waktu ideal aktivitas siswa dengan toleransi waktu 5%. 4) Respon siswa terhadap pembelajaran diperoleh rata-rata 95,02%.
2. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah menggunakan perangkat pembelajaran model Team Games Tournament yang telah dikembangkan

3. dilihat dari nilai *N-gain* pada uji coba I sebesar 0,4 meningkat menjadi 0,6 pada uji coba II, artinya berada dalam kategori “sedang”.
4. Peningkatan *Self efficacy* siswa setelah pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran model Team Games Tournament yang telah dikembangkan berdasarkan kategori KAM mengalami peningkatan dari uji coba I ke uji coba II, pada kelompok tinggi sebesar 95% meningkat menjadi 103%, Pada kelompok sedang sebesar 71% meningkat menjadi 84%. Pada kelompok rendah sebesar 55% meningkat menjadi 62%. Dilihat dari rata-rata pencapaian *self-efficacy* siswa pada uji coba I sebesar 74,15% meningkat menjadi 84,5% pada uji coba II.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Para guru agar dapat menggunakan perangkat matematika berdasarkan pembelajaran model Team Games Tournament dan instrumen sebagai alternatif pembelajaran di dalam kelas karena perangkat tersebut telah efektif dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa dengan aspek tertinggi yaitu *generality*.
2. Penelitian dan pengembangan berupa perangkat pembelajaran menggunakan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel dapat dijadikan alternatif bagi pengembangan perangkat pembelajaran untuk mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya karena model Thiagarajan sangat mudah untuk

dilaksanakan dan langkah-langkah pelaksanaan pengembangan sangat jelas serta terstruktur.

3. Peneliti menyarankan kepada peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis untuk lebih memperhatikan kecocokan antar siswa dalam kelompok karena pada pembentukan kelompok diskusi pada penelitian ini, peneliti hanya memperhatikan pemerataan kelompok tinggi, sedang dan rendah saja sehingga dapat menghambat terjadinya interaksi antar siswa.
4. Peneliti menyarankan agar pengembangan perangkat model Team Games Tournament dapat digunakan pada kelas yang lebih tinggi.
5. Jumlah pertemuan dapat ditambah agar dapat lebih memastikan data yang didapat lebih akurat.