

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berlandaskan perolehan penelitian, maka ikhtisar dijabarkan peneliti pada poin-poin sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar pada kelas kontrol tanpa mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga, melainkan menggunakan model ceramah, diskusi dan tanya jawab (konvensional) memperoleh nilai pretest dengan rata-rata 43,26 dan setelah mendapatkan perlakuan memperoleh nilai posttest dengan rata-rata 54,35. Sehingga rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan sebesar 26%.
2. Hasil belajar kognitif matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar pada kelas eksperimen mengaplikasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga memperoleh rata-rata nilai pretest 45,62 dan setelah mendapatkan perlakuan memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 75,83. Maka, nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 66%.
3. Terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar kognitif matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu $4,614 > 2,014$ dan nilai signifikansi $< 0,05$ yakni $0,000 < 0,05$.

5.2 Implikasi

Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen, sehingga diharapkan pada hasil penelitian menjadi penentu dalam penggunaan model pembelajaran di kelas. Penelitian ini menyimpulkan pernyataan jika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil siswa pada disiplin matematika. Hal ini dikarenakan penerapan model TGT menjadikan siswa aktif, kolaboratif, toleransi dan menyenangkan pada saat *games tournament* diterapkan.

5.3 Saran

Melihat hasil perolehan data penelitian dan simpulan penelitian, peneliti menjabarkan saran sebagai tindak lanjut pada penelitian ini, antara lain:

1. Sebagai seorang pendidik di kelas, sudah seharusnya pendidik memilah dan memilih berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran yang bervariasi guna memotivasi siswa melanjutkan tahap pembelajaran dan mendongkrak hasil belajar. Saran dari peneliti, pembelajaran kooperatif TGT berbantuan ular tangga merupakan satu diantara model dan media yang dapat digunakan.
2. Bagi siswa disarankan memperhatikan dan berperan aktif saat kegiatan proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat menerima materi secara mudah dan hasil belajar sesuai dengan nilai KKM sekolah.
3. Bagi sekolah, disarankan informasi dan sumbangan pemikiran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika oleh guru SDN 095139 Semangat Baris dan Mis An-Nazam Baja Dolok.

4. Bagi masyarakat/orang tua, penelitian ini dapat dijadikan acuan bahwa matematika dapat menjadi pembelajaran yang menarik dan tidak sukar melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga.
5. Bagi para penelitian masa datang, penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam penelitian karena sudah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi, jika mengambil judul yang sama disarankan mengambil mata pelajaran atau materi yang berbeda dan mengembangkan penelitian ini dengan jangka yang lamadan sumber yang luas sehingga dapat sebagai pembandingan pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

