

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika materi luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia T.A. 2022/2023, maka dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh hasil belajar siswa sebagai berikut: dari hasil *pretest*, maka didapati bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 20%, sebanyak 5 siswa yang tuntas mendapatkan nilai 65 sebagai nilai tertinggi dan 20 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM bahkan dengan nilai terendah yaitu 30 dengan nilai rata-rata kelas yaitu 45,2. Selanjutnya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* adalah 76,0 dengan nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah adalah 60. Hanya terdapat 3 siswa yang mendapat nilai 60, sehingga persentase ketuntasan belajar sebesar 88%. Suatu kelas dikatakan telah tuntas belajar jika kelas tersebut terdapat 70% sudah mencapai nilai  $\geq 65$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mencapai kategori tuntas dengan perubahan aktifitas siswa yang baik. Berdasarkan Uji *Paired Sample t-Test* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistic 22* dengan taraf signifikan uji dua pihak  $\alpha = 0,05$ , hasil nilai Sig. (2-tailed) yaitu sebesar 0,000, berarti lebih kecil dari nilai  $\alpha$  yaitu 0,05 ( $p < 0,05$ ) maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi

Luas dan Keliling Bangun Datar Persegi dan Persegi Panjang Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia T.A. 2022/2023”

## **5.2. Saran**

Setelah siswa kelas IVA SDN 101766 Bandar Setia diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi luas dan keliling bangun datar persegi dan persegi panjang terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti memberikan masukan atau saran sebagai berikut :

### **1. Bagi Siswa**

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu contoh penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

### **2. Bagi Guru**

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada penelitian ini dapat guru gunakan sebagai solusi dalam memberikan variasi model pembelajaran yang menjadikan siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi maksimal dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

### **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi bagi sekolah untuk dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, dengan memperhatikan pemilihan model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar serta

memperhatikan kebutuhan sarana prasarana yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar secara optimal.

#### **4. Bagi Peneliti Lanjutan**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lanjutan yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat lebih memperhatikan kelemahan serta kelebihan dalam penelitian untuk dapat memperoleh hasil yang lebih baik.