

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.7. Kesimpulan

Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample T test* berbantuan *software* SPSS yang telah dilakukan. Hasil yang didapat yaitu Sig. $0,027 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Adapun hasil dari pengujian signifikansi secara parsial (uji-t) dimana nilai diperoleh nilai t hitung $2,302 > t$ tabel 1,688 dengan nilai signifikansi adalah $0,027 < 0,05$. Dengan demikian, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* dengan model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Swasta Prayatna dimana rata – rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen sebesar 77,40 dan rata – rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas control sebesar 69.18.

4.8. Saran

1. Bagi guru, guru hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika, sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* dapat menjadi salah satu model yang dapat digunakan.
2. Bagi siswa, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi dalam kelompok belajar.
3. Bagi peneliti, bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis diharapkan agar mampu menciptakan inovasi dalam pelaksanaan dengan

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Wordwall* dengan pemahaman yang lebih mendalam.



THE
Character Building
UNIVERSITY