

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Pada saat dilakukan pretes (tes awal) sebelum peneliti menggunakan model *Team Games Tournament* ketuntasan belajar siswa secara klasikal hanya sebanyak 3 orang siswa yang mendapatkan nilai tuntas yaitu sekitar 11,5% dengan nilai rata-rata kelas yaitu 28,84. Artinya hasil belajar dan aktifitas siswa secara klasikal masih sangat rendah.
2. Pada siklus I setelah peneliti menggunakan model *Team Games Tournament* ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 30,8% yaitu menjadi (46,15%) dengan nilai rata-rata kelas yaitu 52,69 dan hasil observasi aktifitas siswa secara klasikal yaitu sebesar 73,46. Artinya telah terjadi peningkatan hasil belajar dan hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal, namun belum cukup baik sehingga peneliti melanjutkan perbaikan ke siklus II.
3. Pada siklus II juga terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 88,46% atau sebanyak 23 orang siswa yang tuntas dan hasil observasi siswa secara klasikal yaitu sebesar 84,71. Artinya hasil belajar dan hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal sudah tergolong baik dan memenuhi kriteria ketuntasan nilai yang sudah ditentukan oleh sekolah.

4. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang berbunyi “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV-A SDN 107402 Saentis melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dapat diterima.

## 1.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika, hendaknya di dalam setiap mempelajari Matematika harus menerapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti model *Team Games Tournament* agar memudahkan siswa memahami setiap materi konsep pelajaran yang diajarkan guru supaya materi pelajaran tersebut tahan lama diingat dalam setiap pribadi siswa karena penerapan model *Team Games Tournament* ini dapat melibatkan siswa secara langsung untuk aktif dalam belajar.
2. Diharapkan kepada guru-guru agar menggunakan model *Team Games Tournament* ini sebagai alternatif untuk memperbaiki proses pembelajaran, karena melalui model *Team Games Tournament* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran Matematika pada materi Operasi Hitung Campuran.
3. Kepada kepala sekolah SD Negeri 107402 Saentis, agar mengkoordinasikan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.