

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media Domino Perkalian berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa ketika belajar Matematika. Siswa akan lebih mudah memahami soal dan menggali kemampuan aktif. Hal ini dikarenakan Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Domino Perkalian didesain dengan menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa, khususnya dalam kemampuan aktif belajar. Berdasarkan hasil Penelitian Kegiatan Kelas dan percakapan yang dilakukan pada setiap siklus, berikut ini adalah kesimpulan mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media Domino Perkalian untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 121/I Muara Singoan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbedaan antara kedua siklus tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa di setiap pertemuan. Pada Siklus I Pertemuan 1, keaktifan belajar siswa mencapai 47,25%, kemudian meningkat menjadi 53,94% pada Siklus I Pertemuan 2. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan 1, keaktifan siswa kembali meningkat menjadi 64,27%, dan terus mengalami kenaikan hingga mencapai 73,89% pada Siklus II Pertemuan 2. Secara keseluruhan, terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 26,64% dari awal hingga akhir penelitian. Data ini menunjukkan bahwa model pembelajaran

yang diterapkan mampu memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

5.2 Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Domino Perkalian mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa apabila diterapkan sesuai dengan tahapan yang telah ditentukan. Kesimpulan yang dapat diambil antara lain:

1. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas di tingkat sekolah dasar, sekaligus meningkatkan keaktifan belajar siswa.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Domino Perkalian dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, model ini juga memperkaya pengetahuan dan pemahaman guru mengenai strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, terutama dalam menerapkan model pembelajaran yang belum pernah digunakan sebelumnya.
3. Peneliti memperoleh kesempatan untuk menerapkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat direkomendasikan dengan harapan dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Adapun saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Domino Perkalian dapat terus

dimanfaatkan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi baru yang bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Siswa, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media domino perkalian siswa memperoleh pembelajaran langsung yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.
3. Bagi Guru, penelitian ini dapat membangun pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan evisien.
4. Bagi Sekolah, dari penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah tentang cara meningkatkan kualitas pendidikan melalui perbaikan dalam proses pembelajaran.