

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Sebagai akhir dari pembahasan skripsi ini, kesimpulan yang didapat dari informasi dan pembahasan penelitian ini dapat diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilaksanakan sesuai dengan tahap perencanaan dan pelaksanaan yang telah disiapkan yang mengacu kepada langkah-langkah dari model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan siklus-siklus dalam penelitian ini sangat menentukan hasil dari peningkatan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) aktivitas guru dan siswa di kelas V SDN 55/I Sridadi dalam proses pembelajaran mengalami perubahan. Dilihat dari penerapannya pada siklus I hanya mencapai 80% dan 90% masih ada beberapa poin yang belum terlaksana, dan siklus II sudah terlaksana semuanya sudah mencapai 100%.

Pada keaktifan peserta didik pada siklus I diterapkan dengan secara berkelompok dengan melakukan game dan setelah itu turnamen, siklus II meneruskan kelompok pertemuan sebelumnya melakukan game dan turnamen. Masing-masing siklus I dan II terdiri dari 2 pertemuan dengan klasifikasi aktif, cukup aktif, aktif, dan kurang aktif. Dengan kategori kurang aktif, persentase kegiatan belajar sebesar 52,13% pada pertemuan 1 siklus I, dan meningkat menjadi 59,37% pada pertemuan siklus I pertemuan 2. Kategori cukup aktif, dengan peningkatan 7,24%, lalu meningkat pada siklus II pertemuan 1 yaitu

63,15% dengan kategori cukup aktif kemudian peningkatan sebanyak 3,78% dan pada siklus II pertemuan 2 yaitu 78,28% kategori sangat aktif dengan peningkatan sebanyak 15,13%. Mengalami peningkatan indikator keaktifan peserta didik setiap siklus pada tiap pertemuannya.

5.2 Implikasi

Dari kesimpulan yang digambarkan di atas, maka implikasi dari penelitian ini dapat dilihat yaitu penggunaan sistem pembelajaran serta pemilihan model yang baik yang akan diajarkan. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Sebelum memilih model, pengajar terlebih dahulu harus mengenal fasilitas kelas, kebersihan, dan penggunaan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif belajar. Apabila kondisi kelas dapat mendukung maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik.

Dalam hal ini yang harus dilakukan oleh guru, yaitu dengan menggunakan pendekatan, strategi, model, metode, teknik, dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. pemilihan model yang sesuai dapat meningkatkan keaktifan dalam proses belajar mengajar pada muatan pembelajaran apapun.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Materi Bangun Ruang dengan Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Perlunya inivasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. pemilihan metode pembelajaran harus di sesuaikan karakteristik dan kemampuan peserta didik, agar KBM dapat terlaksana dengan lancer.
 - b. Guru dapat menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika Bangun Ruang untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Diharapkan mampu memperbaiki aspek-aspek yang diamati dalam aktivitas belajar sehingga dapat menunjukkan peningkatan Keaktifan Belajar