

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil pembahasan sebagaimana telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dengan memperhatikan prosedur dan hasil penelitian tindakan kelas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII⁴ SMP Negeri 2 Limboto telah menunjukkan hasil dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari kelompok maupun individu yang cukup signifikan secara klasifikasi telah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa baik secara individu maupun secara kelompok yang cukup signifikan yaitu secara klasifikasi dari 24 orang siswa hanya 8 Orang siswa yang memperoleh nilai 75 keatas atau sekitar 34% pada siklus 1 pertemuan 1 sedangkan pada siklus 1 pertemuan 2 meningkat dari 24 orang jumlah siswa yang mendapat nilai minimal 75 keatas atau tuntas adalah 15 orang atau 63%.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VIII⁴ SMP Negeri Limboto. Hasil belajar siswa juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran seperti yang telah direncanakan.

5.2 SARAN

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VIII⁴ SMP Negeri 2 Limboto terhadap pembelajaran persamaan kuadrat disarankan pada setiap pembelajaran agar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran, materi yang diajarkan dan pendekatan yang digunakan agar tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka selanjutnya peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Hendaknya guru dapat memberikan berbagai macam model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Hendaknya guru memberi pemahaman awal kepada siswa tentang model pembelajaran baru seperti *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal ini sangat penting karena akan menentukan proses pembelajaran selanjutnya. Ketika proses diskusi berlangsung sangat penting bagi guru untuk mengawasi siswanya agar pembelajaran bisa maksimal.
3. Guru dapat membentuk situasi pembelajaran yang menyenangkan dan diharapkan guru dan siswa bisa berbaur bersama sama ketika pembelajaran sedang berlangsung. Karena hal ini akan terlihat lebih bersahabat dan bisa menemukan ide yang menyenangkan dalam pembelajaran. Sehingga tujuan dalam proses belajar mengajar tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati. 1991. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara
- I Wayan Santyasa. 2007. Metodologi penelitian Tindakan Kelas. Makalah pada
Workshop tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi Para Guru SMP 2
dan 5 Nusa Penida Klungkung. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung. Alfabeta.
- Maryanto dan Sutijan. 1996. *Belajar dan Pembelajaran I*. Surakarta : UNS Press.
- Masnur, Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu
mudah*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta. Kencana Prenada Media
Group.
- Shoimin Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inofatif dalam kurikulum 2013*.
Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung : PT Remaja Rosdikarya.
- Suharsimi Arikunto, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi
Aksara.
- Uno, Hamzah dan Lamatenggo, Nina. 2013. *Landasan Pendidikan*. Gorontalo :
Ideas Publishing

Uno, Hamzah. 2013. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta : PT

Bumi Aksara.

Wiji,Suwarno.2006. *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta : AR Ruzz Media.

Jogjakarta