

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian atau pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kabila pada materi segiempat.
2. Hasil belajar yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada yang dibelajarkan dengan model pembelajaran langsung.
3. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) membuat siswa tertarik dan lebih bersemangat dalam belajar khususnya pada materi segiempat

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka saran yang dapat peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi pendidik atau guru utamanya guru mata pelajaran matematika kiranya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tourname*t (TGT) pada proses pembelajaran, karena dari hasil penelitian yang
2. telah saya lakukan menunjukkan bahwa model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya guru memilih/ menerapkan model, metode, pendekatan serta media yang tepat, sesuai dan yang dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa juga dapat meningkat.
4. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lain dalam mengembangkan model pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman, 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Kunandar, 2011. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Kunandar, 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rajak, Sanli. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo
- Rusman. 2016. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sitepu. 2014. *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : PT. Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Peneltian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Utari, Retno. 2012. *Taksonomi Bloom Apa dan Bagaimana Penggunaannya*. Makalah Pada Pusdiklat KNPK