

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

1. Setelah digunakannya model model pembelajaran *kooperatif* tipe TGT terdapat peningkatan hasil pembelajaran siswa yang sangat signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *kooperatif* pada materi relasi dan fungsi. Data dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah perlakuan yaitu nilai peningkatan hasil belajar sebelum perlakuan dari tabel III.15 sebesar 65,00 (kurang baik) dan nilai sesudah perlakuan sebesar 85,75 baik dilihat dari uji N-Gain didapatkan nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen (metode *cooperative learning* TGT) adalah sebesar Dari tabel IV.9, Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain score untuk kelas eksperimen (metode *cooperative learning* (TGT)) adalah sebesar 58,5714 atau 58,5% termasuk dalam kategori cukup efektif Dengan nilai N-Gain score minimal 16,67% dan maksimal 94,29%. Yang artinya termasuk ke golongan cukup efektif dalam penerapan *pembelajaran kooperatif lerning tipe teams games tournamen*.
2. Setelah digunakannya model model pembelajaran ekspositori terdapat peningkatan keaktifan siswa yang cukup signifikan sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran ekspositori pada materi relasi dan fungsi. Data dari hasil tes siswa sebelum dan sesudah perlakuan yaitu nilai peningkatan hasil belajar sebelum perlakuan dilihat dari tabel III.15 sebesar 62,00 (kurang baik) dan nilai sesudah perlakuan sebesar 73,05 baik. Namun Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol (metode ekspositori *learning*) adalah sebesar 29,8202 atau 29,8% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 6,06% dan maksimal 50,00%.

3. Berdasarkan hasil dari penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran ekspositori, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan kedua model pembelajaran tersebut. Namun, nilai hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran ekspositori. Data dari uji independent *sample t-test* menunjukkan bahwa, nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05 ( $<0,05$ ). Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai hasil belajar siswa dari model pembelajaran TGT pada kelas eksperimen adalah 85, sedangkan untuk model pembelajaran ekspositori pada kelas kontrol adalah 73. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan hasil belajar dari kelas eksperimen lebih baik.

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MTs Mafatihul Huda, terdapat beberapa saran di antaranya sebagai berikut:

### 5.2.1. Bagi Siswa

Siswa lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dalam pembelajarannya agar keaktifan dan hasil belajar matematika siswa juga lebih meningkat.

### 5.2.2. Bagi Guru

Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika agar keaktifan dan hasil belajar matematika siswa meningkat.

### 5.2.3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini agar lebih mudah memahami materi dengan bantuan model pembelajaran TGT sehingga keaktifan dan hasil belajar matematika siswa meningkat.

