

BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

5.1.1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum dan sesudah perlakuan

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebelum perlakuan hanya memenuhi satu indikator yaitu pemeriksaan kembali karena siswa hanya menuliskan jawabannya saja. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan, kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sudah memenuhi keempat indikator tersebut secara sistematis mulai dari memahami masalah, perencanaan penyelesaian, melaksanakan perencanaan, dan pemeriksaan kembali.

5.1.2. Efektivitas penerapan model TGT melalui metode *role playing* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah, pengolahan data, dan analisis data penulis menarik kesimpulan bahwa penerapan model TGT melalui metode *role playing* efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa karena sudah melewati beberapa uji, antara lain:

1. Uji kriteria ketuntasan minimal (KKM) kelas eksperimen tuntas secara individual dengan nilai $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ yaitu $1,64 \geq 1,64$. Sedangkan kelas kontrol belum tuntas secara individual $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ yaitu $-3,54 < 1,64$. Uji KKM secara klasikal kelas eksperimen sudah tuntas dengan nilai $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$ yaitu $3,406926 \geq 1,64$. Sebanyak 90,48% siswa tuntas di kelas eksperimen dan sebanyak 38,89% siswa tuntas di kelas kontrol.
2. Hasil uji-t sampel independen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan nilai rata-rata. Nilai rata-rata di kelas eksperimen sebesar 83,14 dan di kelas kontrol sebesar 69,22.

3. Hasil uji *N-gain* menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa setelah diberikan perlakuan. Terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 0,82 yang termasuk ke dalam kategori tinggi.

5.1.3. Respon siswa terhadap penerapan Model TGT melalui metode *role playing*

Hasil yang diperoleh dari angket respon siswa menunjukkan bahwa respon siswa positif terhadap pembelajaran model TGT melalui metode *role playing*. Dari ketujuh indikator, respon siswa positif terhadap model TGT melalui metode *role playing* dengan persentase rata-rata sebesar 93,12%. Hal ini memberikan arti bahwa penerapan model TGT melalui metode *role playing* memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran.

5. 2. Keterbatasan

Penelitian yang dilakukan tentunya masih terdapat kekurangan dan memiliki keterbatasan. Berdasarkan dalam proses penelitian ini terdapat keterbatasan yang dapat diperhatikan bagi peneliti-peneliti selanjutnya supaya penelitian selanjutnya lebih baik. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain:

1. jumlah responden hanya 39 siswa saja, hal ini tentu saja masih kurang untuk memaparkan keadaan yang sebenarnya;
2. objek penelitian hanya berfokus pada satu dari banyaknya model pembelajaran;
3. waktu penelitian yang singkat sehingga materi pembelajaran yang dijadikan penelitian hanya bagian dari sub bab.

5. 3. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan, penulis menyadari bahwa banyak sekali keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini. Maka dari itu penulis mengajukan beberapa saran diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi peneliti berikutnya
 - a) Lebih banyak dalam pengambilan sampel untuk mendapatkan keakuratan data yang maksimal.
 - b) Waktu penelitian yang cukup menyesuaikan dengan materi yang akan dijadikan penelitian.
 - c) Menambahkan variabel lain yang memungkinkan juga bisa mempengaruhi banyak hal dalam penelitian ini.
2. Bagi sekolah
 - a) Guru di sekolah bisa melanjutkan untuk menerapkan model TGT melalui metode *role playing* dalam proses pembelajaran matematika di sekolah karena dilihat dari respon siswa sangat antusias jika pembelajaran diselipkan dengan permainan dan pembagian hadiah.
 - b) Dengan adanya penelitian ini bisa menjadikan referensi bagi para guru di sekolah, sehingga model TGT ini bisa diterapkan juga dalam mata pelajaran yang lainnya.

