

BAB V PENUTUP

5. 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* pada pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan N-Gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,76 yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.
2. Terdapat peningkatan kolaborasi siswa setelah penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* pada pembelajaran matematika. Hal ini ditunjukkan oleh hasil perhitungan N-Gain dengan nilai rata-rata sebesar 0,56 (56%) yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut mampu meningkatkan kolaborasi siswa.
3. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa antara kelas yang menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan kemampuan berpikir kritis ditunjukkan oleh hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), di mana rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 68,73, sedangkan kelas kontrol sebesar 48,05. Perbedaan kolaborasi siswa ditunjukkan oleh hasil uji *Mann-Whitney U* dengan nilai *Asymp. Sig.* 0,017 ($< 0,05$). Selain itu, hasil perhitungan *effect size* menunjukkan nilai *Cohen's d* sebesar 1,71 (kategori besar) atau $r \approx 0,65$, sehingga model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dinyatakan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

5. 2. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, implikasi yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memperkuat kajian mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran matematika. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan kerja sama, diskusi, dan permainan pada materi relasi dan fungsi.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika di kelas. Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik serta meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa.

5. 3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *board game* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika agar suasana belajar menjadi lebih aktif, menarik, serta dapat mendorong kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama saat diskusi kelompok dan permainan, sehingga pemahaman konsep serta kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi dapat berkembang dengan lebih baik.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penggunaan media *board game* yang lebih inovatif dari segi desain, aturan permainan, dan bentuk soal, serta menerapkannya pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.