

BAB V KESIMPULAN

5.1. Simpulan

5.1.1. Respon Siswa Setelah Diterapkannya Model Pembelajaran Quick On The Draw

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa, dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan berada pada kategori kuat dengan rata-rata persentase sebesar 76%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pembelajaran, terutama dalam aspek ketertarikan, keaktifan, kerja sama, serta kemudahan dalam memahami materi. Model pembelajaran *Quick On The Draw* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

5.1.2. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Quick On The Draw Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. ditinjau dari beberapa uji, diantaranya:

1. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quick On The Draw* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 51,6%.
2. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan motivasi yang signifikan antara kedua kelas.
3. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata kenaikan sebesar 52%. Skor ini berdasarkan tabel 3.20 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup efektif. Dengan demikian, berdasarkan uji pengaruh yang signifikan dan hasil *N-Gain* yang berada pada kategori cukup efektif, sehingga model pembelajaran *Quick On The Draw* dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

5.1.3. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Quick On The Draw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran Quick On The Draw tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh

1. Tercapainya ketuntasan belajar secara ketuntasan klasikal, diperoleh nilai $Z_{hitung}=3,692$ yang lebih besar daripada $Z_{tabel}=1,64$ pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil uji ketuntasan individual, diperoleh nilai $Z_{hitung}= 0,01$ yang lebih kecil daripada $Z_{tabel} = 1,64$ pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara individual belum terpenuhi.
2. Pengaruh dari model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar sebesar 31,4%.
3. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas dengan nilai signifikansi 0,00.
4. Uji *N-Gain* sebesar 0,6934. Menurut tabel 3.20 nilai ini berada pada kategori sedang yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup efektif setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis menyadari bahwa banyak keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis mengajukan beberapa saran di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti berikutnya
 - a) Menerapkan model pembelajaran dalam mata pelajaran yang lain.
 - b) Mengembangkan model pembelajaran *Quick On The Draw* yang lebih bervariasi.
 - c) Menggunakan teknologi agar lebih variatif
2. Bagi sekolah
 - a) Guru dapat terus menerapkan model pembelajaran *Quick On The Draw* dalam proses pembelajaran matematika di sekolah, karena respon siswa menunjukkan hasil yang positif.

- b) Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para guru di sekolah, sehingga mereka dapat menerapkan model pembelajaran *Quick On The Draw* untuk mata pelajaran lainnya.

