

BAB V

KESIMPULAN

5. 1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 11 Cirebon , dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji korelasi menggunakan IBM SPSS Statistics, diperoleh nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,741 dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dengan pemahaman konsep matematis siswa. Tingkat hubungan kedua variabel berada pada kategori kuat, sehingga semakin baik respon siswa terhadap pembelajaran TGT maka semakin tinggi pula pemahaman konsep matematis siswa. Selain itu, hasil uji regresi sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang membuktikan bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematis siswa.
2. Berdasarkan hasil uji prasyarat pada pemahaman konsep matematis, diperoleh nilai signifikansi uji normalitas Shapiro-Wilk pada kelas eksperimen sebesar 0,052 dan kelas kontrol sebesar 0,245, sehingga kedua data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,492 > 0,05$ yang berarti data bersifat homogen. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai *Mean Difference* sebesar 43,447. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Berdasarkan hasil analisis data keterampilan kolaborasi siswa, diperoleh hasil uji regresi sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$ dan

nilai t hitung sebesar $3,000 > t$ tabel $2,086$. Selain itu, hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar $0,310$ yang berarti sebesar $31,0\%$ keterampilan kolaborasi siswa dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT), sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

4. Berdasarkan hasil uji prasyarat keterampilan kolaborasi, diperoleh nilai signifikansi uji homogenitas sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga data dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai *Mean Difference* sebesar $8,705$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.
5. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika memiliki implikasi positif dan signifikan terhadap pemenuhan standar Kurikulum Merdeka pada tahun 2026. Model ini secara empiris terbukti efektif bertindak sebagai sarana pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi melalui sistem kompetensi meja akademik yang adaptif terhadap keberagaman kesiapan belajar siswa di kelas. Selain berperan dalam aspek diferensiasi, model TGT juga berhasil menjadi katalisator yang kuat dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya keterampilan kolaborasi siswa yang merepresentasikan dimensi Gotong Royong, serta meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menjadi indikator utama dari ketercapaian dimensi Bernalar Kritis. Dengan demikian, model TGT terbukti relevan dan kontekstual untuk diterapkan sebagai salah satu

solusi inovatif dalam menjawab tuntutan mutu pendidikan pada era Kurikulum Merdeka saat ini.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika menggunakan model *Team Games Tournament*(TGT), di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru matematika, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif. Model ini dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematis
2. Bagi guru matematika, disarankan untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif. Model ini dapat membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Guru juga diharapkan mampu mengelola kerja kelompok secara efektif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan sarana pembelajaran yang memadai. Selain itu, sekolah juga dapat memberikan pelatihan atau workshop kepada guru terkait penggunaan model pembelajaran kooperatif agar kualitas pembelajaran di sekolah semakin meningkat.
4. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama dalam kegiatan diskusi kelompok dan turnamen akademik. Siswa juga diharapkan mampu meningkatkan kerja sama, rasa tanggung jawab, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat sehingga kemampuan pemahaman konsep dan keterampilan kolaborasi dapat berkembang dengan lebih baik.

5. Bagi Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) pada materi matematika yang berbeda maupun pada jenjang pendidikan yang lain. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai efektivitas model pembelajaran TGT dalam pembelajaran matematika

