

## BAB V PENUTUP

### 5. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *team games tournament* (tgt) dalam pembelajaran matematika yang dilakukan di MTs Salafiyah Kanggraksan kota Cirebon, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

*Pertama*, Nilai Kemampuan Literasi Matematika dan *self efficacy* siswa setelah diterapkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Pada hasil penelitian yang peneliti lakukan hasil uji bahwa data posttest kelas control dan eksperimen yang telah di ujikan menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis, dengan taraf signifikan 5% atau setara dengan 0,05 merupakan data yang berdistribusi normal. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,200 yang artinya lebih besar dari 0,05 ( $p\text{-value} > 0,05$ ) jadi data pada kelas kontrol berdistribusi normal, dan pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,200 itu artinya lebih besar dari 0,05 ( $p\text{-value} > 0,05$ ), jadi data pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji homogenitas dengan bantuan SPSS, didapatkan hasil sig ( $p\text{-value}$ ) = 0,190, hal ini menunjukkan bahwa nilai  $p > 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian dari data tersebut adalah sama atau dapat dikatakan bahwa data diatas adalah homogen. Berdasarkan koefisien korelasi terdapat hasil nilai significance (2-tailed) sebesar 0,789 dengan bantuan SPSS. Maka  $0,789 > 0,05$  artinya antara variabel terdapat hubungan yang sangat signifikan. Kemudian seperti yang sudah dijelaskan pada BAB III bahwa 0,789 dalam kategori Kuat..

Berdasarkan Uji Determinasi, jika berdasarkan nilai signifikan diperoleh nilai *Regression F*. adalah 0,107. Maka  $0,107 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara variabel. Kemudian jika dilihat nilai

sig. adalah 0,899. Maka  $0,899 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap kemampuan literasi matematika secara signifikan. Dengan demikian, maka persyaratan agar kita dapat memaknai nilai koefisien determinasi dalam analisis regresi linier berganda sudah terpenuhi. Maka karena nilai sig adalah 0,899 jika dipersentasekan menjadi 89,9%. Angka tersebut mengandung arti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa.

Berdasarkan Uji Theta Wilcoxon ( $\Theta$ ) Hasil uji menunjukkan bahwa data pretest dan posttest kelas eksperimen yang telah diujikan menggunakan uji hipotesis yaitu uji theta wilcoxon dengan alat bantu SPSS 20, dengan taraf signifikan 5% atau setara 0,05. Berdasarkan Uji Theta ( $\Theta$ ) kemampuan literasi matematika dan *self efficacy* siswa terhadap pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) diketahui *asympt.sig* (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa “hipotesis diterima”. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap kemampuan literasi matematika siswa dan *Self Efficacy* Siswa”.

*Kedua*, Hasil tes Kemampuan Literasi Matematika dan *Self Efficacy* Siswa setelah diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Kemampuan Literasi Matematika Bisa dilihat rinciannya yaitu dapat kita ketahui bahwa rata-rata nilai tes hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen adalah 90,92. Adapun nilai tertinggi di kelas eksperimen diperoleh oleh siswa dengan kode R-6, R-9, R-14, R-16, R-19, R-22, R-24 dan R-25 dengan nilai 100, dan nilai terendah diperoleh oleh siswa dengan kode R-18 dengan nilai 81.

Adapun persentase tertinggi dari perolehan respon angket *self efficacy* siswa ini diperoleh dimensi ke pertama yaitu pada dimensi *level* sebesar 76% dengan kriteria Kuat, pada peringkat kedua ada pada dimensi kedua yaitu dimensi

*generality* sebesar 69% dengan kriteria kuat, dan pada peringkat ketiga ada pada dimensi ketiga yaitu dimensi *strength* sebesar 67% dengan kriteria kuat. Adapun persentase kumulatif angket self efficacy siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) sebesar 70,67% dengan kriteria kuat.

*Ketiga*, Respon siswa sangat positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematika dan self efficacy siswa. rinciannya adalah kemudahan 84% (Sangat Kuat), peran kelompok 86% (Sangat Kuat), Peran guru 78% (kuat), menantang 87% (Sangat Kuat), ketertarikan 81% (Sangat Kuat).

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di MTs Salafiyah, terdapat beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

### 5.2.1. Bagi Guru

Peneliti menyarankan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat dipertimbangkan sebagai salah satu model alternative guna melakukan inovasi dalam pembelajaran dikelas.

### 5.2.2. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan dapat berperan aktif dalam diskusi kelompok dan lebih percaya diri terhadap kemampuan diri agar mendapatkan hasil yang maksimal

### 5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk memperbanyak varian model permainan didalam kelas supaya kelas lebih hidup dan murid tidak cepat merasa jenuh.