

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, serta permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. **Tidak terdapat perbedaan** kemampuan pemahaman konsep yang diajar melalui model pembelajaran *Times Game Tournament* dan *Numbered Head Together*
2. **Tidak Terdapat Perbedaan** Pemecahan Masalah matematis siswa yang diajar melalui model pembelajaran *Times Game Tournament* dan *Numbered Head Together*
3. **Tidak Terdapat Perbedaan** kemampuan pemahaman konsep dan Pemecahan Masalah matematis siswa yang diajar melalui model pembelajaran *Times Game Tournament* dan *Numbered Head Together*

B. Implikasi

Berdasarkan temuan dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka implikasi dari penelitian ini adalah:

Pada penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian yakni kelas eksperimen I yang diajar menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournament* dan kelas eksperimen II yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together*

Hasil kesimpulan pertama dari penelitian ini yaitu model pembelajaran *Times Game Tournament* **tidak lebih baik** dari model pembelajaran *Numbered*

Head Together terhadap kemampuan pemahaman konsep pada materi Relasi dan Fungsi di kelas X MAN 2 LABURA .

Hasil kesimpulan kedua dari penelitian ini yaitu model pembelajara *Times Game Tournament* **tidak lebih baik** dari model pembelajaran *Numbered Head Together* terhadap Pemecahan Masalah matematis siswa pada materi Relasi dan Fungsi di kelas X MAN 2 LABURA

Hasil kesimpulan ketiga dari model pembelajaran *Times Game Tournament* **tidak lebih baik** dari model pembelajaran *Numbered Head Together* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan Pemecahan Masalah matematis siswa pada materi Relasi dan Fungsi di kelas X MAN 2 LABURA

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti ingin memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru dan calon guru matematika, hendaknya memperhatikan model pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa lebih memahami matematika dan lebih memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik.
2. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Times Game Tournament* sangat baik untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan Pemecahan Masalah matematis siswa, maka untuk pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat melakukan penelitian pada materi yang lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam

meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika.

