

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dikemukakan peneliti dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan, serta berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, yaitu Uji t, adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas eksperimen I yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas VIII MTsS Al-Mahrus pada materi statistika memperoleh nilai rata-rata *posttes* yaitu 78. Dengan rerataan nilai pada masing-masing indikator, yaitu : a) memahami masalah diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,66, b) menyusun rencana penyelesaian diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,33, c) melaksanakan rencana penyelesaian diperoleh nilai rata-rata sebesar 82, dan d) memeriksa kembali diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,33.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada kelas eksperimen II yang diajar dengan menggunakan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di kelas VIII MTs Al-Mahrus pada materi statistika memperoleh nilai rata-rata *posttes* yaitu 83. Dengan rerataan nilai pada masing-masing indikator, yaitu : a) memahami masalah diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,14, b) menyusun rencana penyelesaian diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,96, c) melaksanakan rencana penyelesaian diperoleh nilai rata-rata sebesar 87,61, dan d) memeriksa kembali diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,33.
3. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik dibandingkan model dengan pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi statistika di kelas kelas VIII MTs Al-Mahrus. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematika pada kelas eksperimen I yaitu 79, Sedangkan nilai rata-rata *posttes* kemampuan pemecahan masalah matematika pada kelas

eksperimen II yaitu 82, dan hal ini diperoleh juga dari uji t, yaitu $t_{hitung}(2,14589529) > t_{tabel}(2,02269092)$.

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan dan kesimpulan sebelumnya, maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan merupakan suatu eksperimen dimana hasil yang diperoleh diharapkan menjadi suatu parameter dalam pertimbangan ataupun pengambilan keputusan mengenai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini telah membuktikan bahwa pemilihan model pembelajaran dapat meningkatkan hasil pemecahan masalah matematis siswa. Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Problem Based Learning*. Kedua model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil pemecahan masalah matematis siswa dikarenakan kedua model ini menuntut para siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan menyelesaikan masalah secara kelompok. Kedua model pembelajaran ini juga sangat mudah untuk diterapkan oleh guru dan dapat juga meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran tersebut.

Pada penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa siswa pada kelas eksperimen I diajarkan dengan model *Team Games Tournament* dan kelas eksperimen II diajarkan dengan model *Problem Based Learning*. Pada kelas eksperimen I, seluruh siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Pada pembelajaran ini siswa di tuntut untuk berdiskusi dengan kelompoknya masing-masing dan saling bertukar pikiran. Perwakilan setiap kelompok mengambil nomor yang telah disediakan, kemudian pembaca pertama membacakan soal yang didapat, setelah itu semua siswa harus mengerjakan soal tersebut dengan berdiskusi bersama teman satu kelompoknya agar siap ditantang. Peserta didik yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Peserta didik berdiskusi menganalisis, menghubungkan data yang dikumpulkan terkait masalah yang disajikan dan informasi yang diperoleh dari bahan ajar. Kemudian peserta didik mengisi LKPD.

Sedangkan pada kelas Eksperimen II, siswa akan dibagi menjadi 4 kelompok. Pada pembelajaran ini siswa akan berdiskusi, menganalisis, menghubungkan data yang dikumpulkan terkait masalah yang disajikan dan informasi yang diperoleh dari bahan ajar. Kemudian siswa berdiskusi mengerjakan LKPD. Kemudian setiap kelompok secara bergilir

akan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan kelompok lain akan memberikan tanggapan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang diajar dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan yang diajar dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi Statistika di kelas VIII MTs Al-Mahrus.

5.3 Saran

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

1. Bagi siswa, agar mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dengan baik. Berinteraksi dan saling membantu dalam diskusi kelompok serta memperbanyak latihan soal-soal yang bervariasi terkait materi matematika yang dipelajari.
2. Bagi guru atau calon guru mata pelajaran matematika, agar memilih dan mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran serta kondisi siswa untuk digunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat melakukan penelitian pada materi lain agar dapat dijadikan sebagai studi perbandingan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan khususnya dalam pelajaran matematika.