

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) pada materi segiempat siswa SMP Muhammadiyah 5 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar matematika siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya dengan menggunakan model pembelajaran *Tournament (TGT)* dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) selama proses pembelajaran secara kognitif meningkat. Hal ini dapat dilihat dari Penilaian Tengah Semester (sebelum penelitian) ke siklus I memperoleh rata-rata 74,92 dan dari nilai siklus I ke siklus II memperoleh rata-rata 86,44. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.
2. Aktivitas siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya selama pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) menunjukkan bahwa nilai rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 93% sedangkan nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus II sebesar 95,25%, maka nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 2,25%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) dikatakan meningkat.
3. Respon siswa kelas VII-B SMP Muhammadiyah 5 Surabaya mengenai penggunaan media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga) pada materi segiempat sangat baik. Hasil ini ditunjukkan dengan presentase respon “Ya” sebanyak 123 siswa dengan presentase 85.42% dan “Tidak” sebanyak 19

siswa dengan presentase 13,2%. Maka dapat disimpulkan bahawa siswa setuju dengan penggunaan media *ENGKLUT* (Engklek Ular Tangga).

## **B. Saran**

Dengan melihat hasil penelitian ini penulis memberi beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran lainnya.
2. Bagi siswa hendaknya lebih aktif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *ENGKLUT* (Engklek Ular Tangga) sehingga hasil belajar akan lebih meningkat.
3. Bagi Guru sebaiknya dapat menjadikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *ENGKLUT* (Engklek Ular Tangga) ini sebagai masukan dan inovasi pembelajaran.