

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut ;

1. Hasil belajar siswa melalui model *Time Token* dengan media *Paper Circle* pada materi lingkaran *pretest* siklus I dengan rata-rata 59,32 kemudian meningkat pada *posttest* 1 menjadi 73,62 dan banyak siswa yang tuntas sebesar 44,2 % serta *N – Gain* adalah 0,33 dengan kategori sedang. Sementara itu dalam materi lingkaran pada siklus II nilai rata-rata *pretest* 2 adalah 70,12 kemudian meningkat pada *posttest* 2 menjadi 88,79 dan banyak siswa yang tuntas sebesar 88,24% serta *N – Gain* adalah 0,65 dengan kategori sedang. Karena pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 85 % maka siklus diberhentikan.
2. Aktivitas siswa yang memperoleh peningkatan tertinggi yang terjadi pada siklus I sampai siklus II adalah diskusi dan tanya jawab antar siswa dan guru sebesar 0,7 %. Kemudian tertinggi berikutnya adalah mengajukan pertanyaan saat presentasi kelompok sebesar 0,6 %. Dari siklus I ke siklus II setiap indikator aktivitas siswa mengalami peningkatan.
3. Respon siswa kelas VIII C terhadap pembelajaran dengan model *Time Token* dengan media *Paper Circle* sangat positif. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif sebesar 88,61 % dan respon negatif sebesar 5,4 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hasil belajar matematika siswa kelas VIII-C SMPN 31 Surabaya melalui model *Time Token* dengan media *Paper Circle*, maka peneliti memberikan saran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan meningkatkan kompetensi siswa SMPN 31 Surabaya pada khususnya sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Bagi guru dapat menjadikan model pembelajaran *Time Token* dengan media *Paper Circle* sebagai salah satu inspirasi dalam meningkatkan hasil belajar

siswa, meningkatkan kemandirian belajar, sebagai peningkatan kualitas pengajaran serta membiasakan pembelajaran *cooperatif learning* agar dapat membuat siswa terbiasa berdiskusi dan mengemukakan pendapat.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat berperan aktif dengan menyampaikan ide atau pemikiran selama proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dapat menjadikan model pembelajaran *Time Token* dengan media *Paper Circle* sebagai salah satu referensi model pembelajaran kedepannya, dan sebagai bahan meningkatkan kualitas akademik siswa khususnya pada pelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lain dapat menjadikan model pembelajaran *Time Token* sebagai salah satu referensi untuk meneliti dengan penelitian yang sejenis dan dalam bidang studi yang lain, sehingga dapat dibuktikan secara nyata model pembelajaran *Time Token*.