

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik digunakan daripada model pembelajaran konvensional. Pencapaian hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang lebih mudah dibandingkan dengan menggunakan model konvensional.
2. Hasil akhir belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwojati pada materi penyajian data yang diajar dengan:
  - a. Model pembelajaran *jigsaw* tergolong tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 82,062 dari 32 siswa dan terdapat 4 siswa yang belum tuntas.
  - b. Model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT tergolong tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 79,625 dari 32 siswa dan terdapat 2 siswa yang belum tuntas.
  - c. Model pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata sebesar 66,648 dari 32 siswa dan terdapat 14 siswa yang belum tuntas.

## B. Saran

Saran yang dapat penulis rekomendasikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Teams game Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada pembelajaran materi-materi yang sebagai variasi pembelajaran karena terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa
2. Dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif, guru harus merancang pengelolaan waktu pembelajaran sebaik mungkin mengingat banyaknya materi yang harus dikuasai siswa dalam satu semester. Hal ini penting dilakukan karena penerapan model pembelajaran kooperatif membutuhkan waktu yang relative panjang daripada model pembelajaran konvensional
3. Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama sebaiknya mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan saat proses pembelajaran berlangsung.