

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Pruwatan 03 dan SD Negeri Pruwatan 05 mengenai Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* materi bangun ruang 75, artinya dapat melampau KKM yaitu 70.
2. Rata-rata kemampuan berfikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* materi bangun ruang 75, lebih baik dari pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional 50.
3. Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis efektif untuk diterapkan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan maka terdapat beberapa saran yang ditunjukkan untuk guru, siswa, dan pihak sekolah. Saran-saran tersebut ialah sebagai berikut:

### **1. Bagi Guru**

Hendaknya guru harus pandai memilih jenis model pembelajaran yang relevan dan bervariasi yang disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga proses pembelajaran menjadi menarik agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan.

### **2. Bagi Siswa**

Hendaknya siswa lebih meningkatkan belajar dan dapat lebih aktif, serta mempunyai motivasi untuk belajar untuk mengembangkan potensi dalam diri agar hasil pembelajaran dapat maksimal dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

### **3. Bagi Sekolah**

Hendaknya mengoptimalkan cara pembelajaran dengan berbagai model yang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

### **4. Bagi Peneliti**

Hendaknya sebagai tambahan pengetahuan dan wawasanberfikir ilmiah sekaligus sebagai referensi untuk perkembangan pembelajaran di kelas dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematis.