

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai efektivitas model pembelajaran *teams-games tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas V SDN Kalierang 01 tahun pelajaran 2018/2019, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *teams-games tournament* sebanyak 86% telah tuntas melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60, serta
- 2) Rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *teams-games tournament* memiliki rata-rata lebih tinggi yaitu 72.7 bedanya dengan nilai rata-rata siswa yang pembelajarannya menggunakan model konvensional yaitu 61.9.

Beberapa simpulan diatas dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa model pembelajaran *teams-games tournament* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas V SDN Kalierang 01 tahun pelajaran 2018/2019. Sehingga model pembelajaran *teams-games tournament* baik digunakan dalam pembelajaran matematika.

## **B. Saran**

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, terdapat beberapa hal yang dapat disarankan agar penelitian selanjutnya lebih baik. Saran-saran tersebut diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran teams-games tournament sangat disarankan dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Penggunaan waktu yang relatif lama jadi perlu dilakukan dalam waktu yang lebih untuk penelitian sejenis.