

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pada kelas eksperimen dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mempunyai banyak siswa (n_1) = 32, dengan rata-rata selisih nilai pretes dan postes (\bar{x}_1) = 17,409 dan simpangan baku (s_1) = 15,564. Sedangkan pada kelas dengan pembelajaran langsung mempunyai banyak siswa (n_2) = 31, dengan rata-rata selisih nilai pretes dan postes (\bar{x}_2) = 11,935, dengan simpangan baku (s_2) = 9,866.
2. Rata-rata prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dari rata-rata prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung.
3. Pada kelas eksperimen dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mempunyai banyak siswa (n_1) = 32, dengan rata-rata selisih skor angket pretest dan posttest motivasi belajar matematika (\bar{x}) = 6,563 dan simpangan baku (s) = 17,328. Sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran langsung mempunyai banyak siswa (n_2) = 31, dengan rata-rata selisih skor angket pretest dan posttest motivasi belajar matematika (\bar{x}) = 2,03, dengan simpangan baku (s) = 14,251.
4. Rata-rata skor motivasi belajar matematika siswa yang diajar menggunakan

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak lebih tinggi dari rata-rata skor motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan pembelajaran langsung.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Guru diharapkan mempunyai pengetahuan dan kemampuan yang cukup untuk memilih model ataupun tehnik pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran matematika.
2. Di era perkembangan teknologi yang pesat seperti saat ini, guru juga harus dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana penunjang proses pembelajaran dan dengan kreativitas guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan semangat dan motivasi belajar.
3. Materi tertentu dalam pelajaran matematika hendaknya dapat disampaikan dengan alternatif model pembelajaran dan media pembelajaran salah satunya dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
4. Karena pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memerlukan banyak waktu dalam pelaksanaannya maka diperlukan suatu perencanaan dan persiapan yang matang.
5. Dalam proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

memiliki tahap-tahap, sehingga pengajar harus dapat membagi waktu dengan baik agar tidak ada tahap yang terlewatkan dan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan perencanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. Suharsimi. 1989. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Budiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Cahya, Ika. 2007. “Pengaruh Pembelajaran Matematika Melalui Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Prestasi Belajar Eksperimen Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII SMP 02 Sukolilo Pati Tahun Ajaran 2006/2007” . <http://etd.eprints.ums.ac.id/10709/>
- Daniel, Wynne W. 1989. *Statistika Nonprametriik Terapan*. Jakarta : Gramedia.
- Daristyoko, Aries. 2009. “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar” Universitas Katolik Widya Mandala Madiun. Skripsi. Tidak Dipublikasikan.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Djarwanto. 1996. *Mengenal Beberapa Uji Statistik Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Liberty.
- Kusnandarini, Dwi, 2004. “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Teams Games Turnament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika”. Universitas Katolik Widya Mandala Madiun. Skripsi. Tidak Dipublikasikan.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Hudoyo, H. 1989. *Mengajar Belajar Matematika*. Depdikbud P2LPTK : Jakarta.
- Kusnandarini, Dwi, 2004. “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Teams Games Turnament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika”.

Universitas Katolik Widya Mandala Madiun. Skripsi. Tidak Dipublikasikan.

- Nasition. S. 2000. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Poerwadarminta. 1988. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prayitno, Elida. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahayu, Tuty. 2003. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pemberian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT) pada Siswa SLTPN 2 S.P Padang*. Makalah disampaikan pada Simposium Guru VI tanggal 13-17 Oktober 2003 di Batu. Jawa Timur.
- Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Setyaningrum, Yuni. 2008. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pokok Bahasan Bangun Datar Kelas VII SMP*. Unika Widya Mandala Madiun. Skripsi: Tidak Dipublikasikan.
- Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 1992. *Metode Statistik Edisi .* Bandung: Tarsito.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin. R. 2009. *Model pembelajaran kooperatif*. Bandung: Nusa Media
- _____. 1995. *Model pembelajaran kooperatif*. Bandung: Nusa Media
- Suardiman, Siti Partini. 1986. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Perc. "STUDING"
- Syah, Muhibbin. 2001. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Guru. 2002. *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Tim Penyusun Urge. 1997. *Petunjuk Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif*. Program Pascasarjana IKIP Surabaya.

- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Yulis Riyanto, Dani, 2009. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Kognitif Siswa Belajar Matematika*". Universitas Katolik Widya Mandala Madiun. Skripsi. Tidak Dipublikasikan.
- Winkel. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia.
- _____. 1991. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Widoyoko, S. Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.