

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dalam riset ini, peneliti menyimpulkan berdasarkan hasil data yang diperoleh dari perumusan masalah sebagai berikut:

1. Literasi matematis siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional cenderung lebih rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 70,32 dan berada pada kualifikasi baik.
2. Siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D menunjukkan tingkat literasi matematis yang lebih tinggi, dengan nilai rata-rata mencapai 80,59 dan berada pada kualifikasi baik.
3. *Self efficacy* siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional cenderung lebih rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 70,72 dan berada pada kualifikasi baik.
4. Siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D menunjukkan tingkat *self efficacy* yang lebih tinggi, dengan nilai rata-rata mencapai 74,32 dan berada pada kualifikasi baik.
5. Terdapat perbedaan signifikan dalam literasi matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dan alat peraga 3D dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

B. Saran

Dari hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, penulis dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah
 - a. Mendorong implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan penggunaan media ular tangga dan alat peraga 3D sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan literasi matematis dan *self efficacy* siswa.
 - b. Memperhatikan kebutuhan fasilitas dan pelatihan yang diperlukan agar guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif secara efektif.
2. Bagi Guru
 - a. Mengintegrasikan media ular tangga dan alat peraga 3D dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan keterampilan literasi matematis dan *self efficacy* siswa.
 - b. Terus meningkatkan kemampuan dalam memilih dan mengelola strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik kelas dan siswa.
3. Bagi Siswa
 - a. Aktif mengikuti proses pembelajaran dan memanfaatkan media ular tangga serta alat peraga 3D sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman konsep matematika.
 - b. Meningkatkan partisipasi dalam diskusi kelompok dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah matematika.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Melakukan penelitian tentang variasi penggunaan media lainnya yang mendukung model pembelajaran kooperatif, untuk membandingkan dampaknya terhadap literasi matematis dan *self efficacy* siswa.
 - b. Mengembangkan instrumen penelitian yang lebih mendalam untuk mengukur aspek literasi matematis dan *self efficacy* secara komprehensif.
 - c. Disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih luas atau metode penelitian yang lebih mendalam untuk mengkonfirmasi hasil penelitian ini.
5. Bagi Peneliti Lain
 - a. Mengeksplorasi penggunaan media ular tangga dan alat peraga 3D dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat pendidikan yang berbeda.
 - b. Menginvestigasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi efektivitas model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan literasi matematis dan *self efficacy*.
6. Bagi Pembaca
 - a. Memahami pentingnya penerapan model pembelajaran yang beragam untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
 - b. Menggunakan temuan dari penelitian ini sebagai pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pembelajaran matematika di sekolah.