

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga 3D (Kelas Eksperimen) dengan pembelajaran tanpa menggunakan media ular tangga 3D dengan model pembelajaran konvensional (Kelas Kontrol).
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga 3D lebih baik dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa media ular tangga 3D, yaitu $81,10 > 52,79$.
3. Persentase hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga 3D adalah 79,99 % yang berada pada kualifikasi sangat tinggi dan tinggi serta dapat dikatakan tuntas secara klasikal.
4. Penggunaan media ular tangga 3D dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi bangun ruang sisi lengkung di Kelas IX SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin Tahun Pelajaran 2018/2019 efektif digunakan.

B. Saran

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

1. Bagi Sekolah

Media ular tangga 3D dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif pengajaran yang dapat diterapkan di SMP Nahdlatul Ulama Banjarmasin agar program pengajaran matematika di sekolah menjadi lebih berkembang.

2. Bagi Guru

- a. Penerapan penggunaan media ular tangga 3D dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan kembali oleh guru dengan materi pelajaran dan kelas yang berbeda.
- b. Guru harus terus memotivasi siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain dan selalu aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran, dan selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru dan meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan penggunaan media ular tangga 3D dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) dapat dijadikan salah satu alternatif bagi peneliti berikutnya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.