BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMPN 2 Kapuas Murung.
2. Respon peserta didik menunjukkan bahwa jumlah rata-rata 93% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hal ini dapat dikatakan bahwa peserta didik merespon dengan sangat baik pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di kelas VIII SMPN 2 Kapuas Murung.

B. Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat mengemukakan beberapan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah harus bisa menyediakan sarana dan prasarana yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran seperti buku pelajaran matematika, ruang

kelas yang lengkap dan memadai, serta koneksi internet yang cepat. Sehingga dapat mempermudah dan membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, serta peserta didik juga lebih mudah memahami isi dari materi yang diajarkan oleh guru.

2. Bagi Guru

- a. Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Guru dapat membuat sendiri media pembelajaran yang menarik dan dapat disesuaikan dengan keinginan guru serta dapat menyesuaikan materi pembelajaran.
- c. Guru harus memperhatikan kondisi peserta didik ketika menggunakan model dan media pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik harus lebih aktif dalam mencari dan menggali informasi, tidak hanya terfokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik harus membiasakan diri dalam menggunakan teknologi, karena media dan model pembelajaran ini menuntut peserta didik bisa lebih aktif menemukan informasi baik melalui buku pelajaran ataupun melalui jaringan internet.

4. Bagi Peneliti

- a. Perlu adanya penelitian lebih lanjut, seperti melakukan pengembangan penelitian yang sejenis tetapi dengan pokok bahasan yang berbeda terkait model pembelajaran *teams games tournament* yang bertujuan untuk

mengetahui apakah model pembelajaran ini efektif untuk diterapkan pada materi apapun.

- b. Untuk melakukan penelitian diperlukan waktu yang tepat dan juga kondisi yang tepat agar dapat tercapai segala tujuan penelitian.