

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017. Dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,552 > 2,021$ dan $sig (2-tailed) < \alpha = 0,05$, yaitu $0,000 < 0,05$, terbukti pula dari hasil rata-rata nilai yang diperoleh kedua kelas tersebut, yaitu kelas eksperimen (81,82) > kelas kontrol (66,41). Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa.
2. Besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar siswa materi bangun ruang kelas VIII MTs Darul Falah Sumbergempol tahun ajaran 2016/2017 adalah 95,5%, berada pada interpretasi tinggi.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Menentukan kebijakan-kebijakan yang dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan mengembangkan mutu pendidikan khususnya matematika sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Bagi Guru

Dalam menyampaikan suatu pelajaran khususnya matematika, diharapkan seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran ini harus bisa mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Pemilihan metode mengajar yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

3. Kepada Siswa

Dengan diberikannya berbagai macam model pembelajaran, seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe, diharapkan siswa bisa meningkatkan hasil belajarnya, serta rasa percaya diri siswa dalam belajar, dan diharapkan siswa lebih berperan aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti yang Berminat

Diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian dengan memberikan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar, serta dapat menambah wawasan dan pemahaman bagi peneliti guna menyempurnakan bekal di masa mendatang.

5. IAIN Tulungagung

Dengan diadakan penelitian pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan pola permainan tic tac toe terhadap hasil belajar dapat menambah sumber bahan kajian yang dapat dimanfaatkan bagi peneliti lain dengan studi kasus yang sejenis khususnya jurusan tadris matematika di IAIN Tulungagung.

Demikianlah saran-saran yang dapat penulis kemukakan dalam skripsi ini, mudah-mudahan ada guna dan manfaatnya demi kemajuan dan keberhasilan pendidikan.