

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil akhir yang dapat disimpulkan dari berbagai analisis dan penjelasan perihal keefektifan model *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu yaitu antara lain:

1. Adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu pernyataan ini dilihat dari taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,004. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pembelajaran kelompok eksperimen dan kontrol. Taraf presentase untuk kelas eksperimen 77,04 lebih tinggi dibanding taraf presentase kelas control 68,48.
2. Adanya pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Pernyataan ini dilihat dari $t_{hitung} = 4.873 > t_{tabel} = 1.459$ dan nilai signifikansi yaitu 0,000. Kesimpulan bahwa adanya pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.
3. Model *Team Games Tournament* berbantuan media *ultadu* efektif dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa pernyataan ini dilihat dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest

dengan posttest kelas eksperimen. Taraf presentase pretest dan posttest kelas eksperimen adalah 47,36 dan 77,48. Oleh karena itu dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan taraf presentase yang signifikan antara hasil pretest dengan posttest siswa kelompok eksperimen sebesar 30,12.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti menurut hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Kepada pendidik yang hendak mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa direkomendasikan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan Ultadu.
2. Kepada peserta didik diharapkan supaya lebih giat lagi serta percaya diri untuk mengutarakan pendapat pada saat proses pembelajaran serta memperluas wawasan dari beragam sumber supaya mampu menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah baik di luar kelas maupun di dalam kelas.
3. Kepada peneliti lain apabila hendak melaksanakan penelitian mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* sebaiknya disiapkan dengan sebaik mungkin supaya dapat dilaksanakan dengan maksimal.