

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari seluruh rangkaian penelitian yang telah dilakukan peneliti mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pengolahan data mengenai penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan bantuan *platform wordwall* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa kelas III dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pembelajaran melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* pada siswa sekolah dasar kelas III memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa sehingga membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis yang dimiliki. Hal ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* memberikan implikasi yang positif dan memberikan dampak terhadap aktivitas pembelajaran yang aktif serta siswa lebih tertarik tentunya sangat termotivasi bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menyenangkan.
2. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis melalui Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall*. Hal ini terlihat dari hasil penelitian pada kegiatan *pretest* dan pada kegiatan *posttest* setelah dilakukan perlakuan oleh peneliti. Terdapat kenaikan yang menunjukkan tafsiran secara keseluruhan klasifikasi efektivitas berada pada tingkatan tinggi, masuk kedalam kategori yang sangat bagus atau “sangat efektif”.

3. Terdapat kendala yang dialami oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) berlangsung menggunakan olahan peneliti yang didapatkan dari wawancara dan pengisian angket. Kendala yang dialami guru yaitu: (1) Sulitnya mengelola kelas karena pembelajaran diharuskan aktif namun pembelajaran seringkali berjalan tidak kondusif. Oleh karena itu guru harus benar-benar mempersiapkan strategi pembelajarannya karena aktivitas belajar dapat sepenuhnya dikelola oleh guru dan (2) Kemampuan setiap siswa yang berbeda-beda sehingga guru seringkali harus menjelaskan materi berulang-ulang kali. Di setiap pertemuan seringkali pembelajaran hanya didominasi oleh siswa yang cerdas, sehingga tidak terlihat siswa mana yang belum paham terhadap materi. Sedangkan kendala yang dialami siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu berkaitan dengan pembiasaan penggunaan *wordwall* sebagai *platform online* yang digunakan sebagai moda online terbaru bagi siswa. Kriteria interpretasi hasil skor angket yang telah dipaparkan mencapai 80% atau dengan kata lain masuk pada interpretasi “sangat baik”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan oleh peneliti mengenai pembelajaran menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa kelas III dapat diajukan saran sebagai berikut:

1. Guru sebagai observer dapat mengembangkan penggunaan media *wordwall* secara optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan dengan melakukan variasi dalam penggunaan pendekatan dan model pembelajaran sehingga dapat menarik minat dan antusiasme siswa dalam serangkaian turnamen akademik yang dilaksanakan.
2. Strategi pembelajaran diterapkan melalui perencanaan pembelajaran yang matang dengan bantuan persiapan perangkat yang maksimal. Hal ini diawali dengan pemberian informasi terlebih dahulu tentang pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dan memperdalam cara pengajaran yang baik dan terarah untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang lebih aktif (*student centre*). Serta strategi guru fokus pada pemberian motivasi yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan suasana hati siswa agar pembelajaran berjalan dengan kondusif.
3. Aktivitas belajar harus didukung oleh ketersediaan fasilitas berbasis teknologi dengan lebih baik lagi contohnya peningkatan kualitas koneksi internet yang mendukung pembelajaran berbasis *online* dan optimalisasi perangkat yang dimiliki oleh sekolah. Kemudian siswa harus dibiasakan dengan penggunaan teknologi digital melalui optimalisasi pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah seperti penggunaan *chromebook*, *gadget*, tablet, PC dan lain-lain dengan penggunaan beberapa aplikasi pembelajaran.

4. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dan memperdalam cara pengajaran yang baik dan terarah untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang lebih aktif dengan memperhatikan karakter setiap siswa.