

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di SD 20 Kurao Pagang dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas III pada pelajaran Matematika. Hal ini terlihat sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika, siklus I diperoleh yaitu 28,44% dan siklus II diperoleh yaitu 72,85% setelah menggunakan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di Kelas III SD 20 Kurao Pagang.
2. Terjadi peningkatan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, siklus I diperoleh nilai rata-rata 68.28 dan siklus II diperoleh rata-rata 82,41%. Sedangkan persentase ketuntasan pada siklus I adalah 31,03% dan meningkat pada siklus II menjadi 75,86% setelah menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* di kelas III SD 20 Kurao Pagang Padang.

Hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran Matematika melalui dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di Kelas III SD 20 Kurao Pagang mengalami peningkatan dan dapat dikatakan baik, karena telah mencapai target yaitu 75%.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di Kelas III SD 20 Kurao Pagang dengan alasan berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.
2. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* di Kelas III SD 20 Kurao Pagang dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran serta dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan rujukan bagi guru maupun kepala sekolah akan pentingnya strategi pembelajaran dan pengetahuan prasyarat dalam pembelajaran Matematika.
4. Bagi penelitian selanjutnya, agar pelaksanaan dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif *Team Quiz* lebih efektif lagi jika diterapkan di ruangan luas atau terbuka dan diberikan variasi bentuk pada soal latihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. Dkk.2012. *Pengembangan pembelajaran aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Desfitri, Rita, dkk. 2008. “*Peningkatan Aktivitas, Motivasi dan hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 MTSN Model Padang Melalui Pendekatan Kontekstual*”. *Laopran Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS)*. Padang: FKIP Universitas Bung Hatta.
- Hamalik. Oemar, 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran. Cetakan ke-10*. Jakarta: Bumi Aksara
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Oktober: Media Persada
- Ie, Anita. 2010. *Cooperatif Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2008. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2012. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan dan pengembangan Kreativitas*. Agustus: Aswaja pressindo
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenata Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Sudjana. 2011. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiono, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*: Alfabeta.
- Taufik, Muhammadi. 2011. *Mozaik Pembelajaran Inovatif*. Padang: SukaBina Press.
- TIM Pembina Mata Kuliah. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Padang.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana