# BAB V

# KESIMPULAN

1. Kesimpulan

 Berdasarkan dari seluruh rangkaiaan penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, analisis data hasil dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa dengan dilakukannya uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t Test* terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan kemampuan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan yang dapat dilihat dari nilai signifikasi < 0,05 dengan taraf signifikasi sebesar 0,03. Selain itu juga terdapat perbedaan hasil rata – rata yang signifikan antara kelas eksperimen dengan rata – rata 72,21 dan kelas kontrol dengan rata – rata 52,69. Maka diperoleh hasil analisis terdapat pengaruh hasil kemampuan pemecahan masalah kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* dibandingkan kelas yang tidak diberi perlakuan.

1. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* dapat dicobakan untuk meningkatkan solusi permasalah pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

1. Bagi Guru

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar, memperdalam pemahaman dan mengembangkan rasa ingin ingin tau siswa. Oleh karena itu, disarankan pendidik menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* dalam pembelajaran matematika, sebagai alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

1. Bagi Peserta Didik

Siswa hendaknya mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki pada diri masing – masing sehingga dapat memberikan hasil belajar yang maksimal.

1. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang serupa hendaknya perlu melakukan observasi terlebih dahulu karakteristik siswa serta model pembelajaran diperlajari siswa sehingga penerapan model pembelajaran berjalan dengan baik. Harapan peneliti yaitu apa yang diteliti dapat memberikan sumbangan, manfaat serta pemikiran bagi peneliti lain terkhususnya dan pada pendidik umumnya.

# DAFTAR RUJUKAN

Akbar, R., Weriana, Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 466.

Amrina, Zulfa. (2022). *Evaluasi Pendidikan.* Padang: LPPM Universitas Bung Hatta

Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal .* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Asba. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Jurnal Ideas Publishing, V*.

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Vol 7 (3)*.

Delima, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 36 Bandar Lampung. *Universitas Islam Negeri Raden Intan* .

Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.

Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia : Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 277.

Elita, G. S., Habibi , M., Putra, A., & Ulandari, N. (2019). Pengaruh Pembelajaran Problem Based Learningdengan Pendekatan Metakognisi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 8 (3)*, 448.

Erlinda, N. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *TADRIS : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol 2*, 48.

Fauzan, A., & Yerizon. (2013). Pengaruh Pendekatan RME dan Kemandirian Belajar Terhadap Kemampuan Matematis Siswa. *Prosiding Semirata FMIPA Universitas Lampung*, 13.

Gunantara, G., Suarjana , M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.

Isrok'atun, Hanifah, N., Maulana, & Suhaebar, I. (2020) *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning.* Jawa Barat: UPI Sumedang Press.

Khaerunisah, E. E., & Rini, Z. R. (2024). Pengaruh model pembelajaran team games tournament berbantuan media papan diagram (PADI) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*.

Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013) : suatu pendekatan praktis disertai dengan contoh.* Jakarta: Rajawali Pers.

Masyah, M., Sumarsih, & Delrefi. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalu Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 di Paud Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 102.

Nasaruddin. (2018). Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Al - Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* , 67.

Nugroho, I. R., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*.

Puspitasari, R. Diyah., Mustaji., Rusmawati, Retno Danu. (2019) Model Pembelajaran Terbimbing Berpengaruh Terhadap Pemahaman dan Penemuan Konsep dalam Pembelajaran PPKn. *JJIP, Vol 3*, 98.

Purba, D., Zulfandi, & Lubis, R. (2021). Pemikiran George Polya tentang Pemecahan Masalah. *JURNAL MathEdu, Vol 4 (1)*, 30.

Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sari, A. D., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dengan Model Creative Problem Solving (CPS) dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 124.

Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajarn Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar - Ruzz Media.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sukardi. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya.* Jakarta: Bumi Aksara.

Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan di Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5811.

Wulandari, T. Y., Siagian, S., & Sibuea, A. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Macromedia Flash pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 198.

Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 92.

Yuwono, T., Supanggih, M., & Ferdiani, R. D. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Polya. *Jurnal Tadris Matematika*, 139.