

## BAB VI PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian dari tes *pretest* yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa banyak siswa yang masih rendah dalam kemampuan pemahaman konsep matematis. Dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* didapatkan 48,18 yang tergolong kategori rendah. Sehingga dapat dikatakan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan model kooperatif *Think Pair Share (TPS)* berbantuan bahan ajar gamifikasi masih rendah.
2. Pada pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Simple T-Test* mendapatkan nilai signifikan  $0.000 < 0.05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share (TPS)* berbantuan bahan ajar gamifikasi. Untuk hasil uji regresi sederhana sebesar  $0.000 < 0.05$  dan nilai  $t_{hitung} 8.258 > t_{tabel} 2.037$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share (TPS)* berbantuan bahan ajar gamifikasi terhadap pemahaman konsep matematis. Didapatkan juga korelasi atau hubungan (R) adalah sebesar 0,681 dan diperoleh juga R Square sebesar 0,681 yang mengandung arti bahwa pengaruh model

pembelajaran kooperatif *Think Pair Share (TPS)* dapat mempegaruhi pemahaman konsep matematis siswa sebesar 68,1%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan di atas, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu adanya beberapa perbaikan atau saran sebagai berikut :

1. Guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share (TPS)* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis.
2. Guru dapat menggunakan bantuan bahan ajar gamifikasi untuk mendukung pembelajaran agar lebih mendapat hasil yang maksimal dan memudahkan siswa dalam memahami konsep dalam suatu materi.
3. Untuk peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian agar dapat menemukan tpoik lainnya tentang model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* dan bahan ajar Gamifikasi yang perlu diteliti lebih banyak.