

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Analisis dari lembar observasi yang diterapkan oleh peneliti untuk memantau pelaksanaan metode *Teams Games Tournament* dengan bantuan Media *Question Card Board* terhadap kemampuan representasi matematis siswa pada materi peluang menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan sesuai dengan prosedur dan semua aspek yang diamati telah terlaksana sangat baik.
2. Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card Board* terbukti efektif terhadap kemampuan representasi matematis siswa dalam memahami materi peluang. Ini terbukti dari hasil analisis nilai *posttest* siswa, di mana rata-rata skor *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing adalah 64,65 dan 39,90. Rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol ($64,65 > 39,90$), menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Selain itu, nilai *effect size* yang diperoleh sebesar 0,526409256 dikategorikan sebagai "sangat tinggi," menggambarkan bahwa penerapan metode ini memiliki dampak yang besar

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam konteks proses belajar mengajar di kelas, disarankan agar guru menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan media *Question Card Board* terhadap kemampuan representasi matematis siswa. Hal ini bertujuan agar siswa lebih aktif dan tidak merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran di kelas.
2. Penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card Board* pada penelitian ini terbatas di materi peluang, sehingga perlu dikembangkan dan dilakukan penelitian pada materi matematika yang lain.