**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan secara teoritis maupun empiris dari data hasil penelitian tentang ” **Perbedaan Prestasi Belajar Matematika Siswa Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dan Pembelajaran Konvensional Pada Siswa Kelas VIII SMPN 01 Ngunut**” , maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan perhitungan t-*test* diperoleh $t\_{hitung}=3,71757 $, sedangkan $t\_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% adalah 2,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa dengan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Ngunut pada materi pokok bangun ruang sisi datar (prisma dan limas) tahun pelajaran 2011/2012.
2. Berdasarkan perhitungan untuk besarnya perbedaannya adalah $20,9819\%$ pada kriteria intepretasi rendah.
3. **Saran – saran**
4. Kepada Siswa

Dengan diberikannya berbagai macam metode mengajar seperti media pembelajaran pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional, diharapkan siswa lebih aktif bersemangat serta lebih kreatif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan lebih beosialisa dengan orang lain (teman). Keikutsertaan siswa dalam proses belajar mengajar ini dapat mempengaruhi hasil/prestasi yang didapatkan oleh siswa.

1. Bagi Guru

Bagi Guru bidang studi khususnya matematika disarankan dapat menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran di kelas karena telah terbukti dapat meningkatkan jiwa bersosial siswa.

1. Kepada Sekolah

Dengan adanya pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang telah terbukti lebih efektif untuk pemahaman materi ini, maka diharapkan agar sekolah selalu mengupayakan dan meningkatkan proses belajar mengajar, terumata dengan model pembelajaran kooperatif.

1. Kepada Peneliti

Diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan perbedaan prestasi belajar matematika antara pembelajaran kooperatif  *Team Games Tournament* (TGT) dan konvensional.

Demikianlah saran-saran yang dapt penulis kemukakan dalam skripsi ini, mudah-mudahan ada guna dan manfaatnya demi kemajuan dan keberhasilan pendidikan.