

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 47 Korong Gadang Kuranji dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t yang dilakukan, maka diperoleh harga diperoleh harga t_{hitung} dan t_{tabel} dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 27 + 26 - 2 = 51$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,676$ dan $t_{hitung} = 2,196$. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,196 > 1,676$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Diharapkan pada guru kelas IV dalam proses pembelajaran Matematika untuk dapat menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) karena dapat mencapai hasil belajar yang optimal.
2. Disarankan agar memfasilitasi kepada guru yang membutuhkan sarana dan prasarana dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk senantiasa mengikutsertakan guru-guru dalam mengikuti pelatihan-pelatihan yang berhubungan dengan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Anandia, P., Syaflin, S. L., & Hermansah, B. (N.D.). (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Berbantuan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Ipa*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 8 (1), 12-20.
- Arifin, A. D. (2013). *Keefektifan Penerapan Model Teams Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Debong Tengah 1,2,3 Kota Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. Hikmah, 18(1), 64-80.
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. NTB: Universitas Hamzanwardi Press.
- Fauzan. (2019). *Model Pembelajaran Dalam Berbagai Pendekatan*. Jember: IAIN Jember
- Hariyanto, Agus. (2019). *Model Pembelajaran Teams Games Tornment (TGT) Dan Jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.
- Istarani. (2012). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Bumi Aksara.
- Kurnia, Tia. (2017). *Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 09 Surau Gadang Padang*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Lie, Anita. (2008). *Cooperatif Learning (memperaktikkan Cooperatif Learning di ruang-ruang kelas)*. Jakarta: PT Grasindo.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Lampung: Fakta Press Iain Raden Intan Lampung.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Nurhasanah, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sdn 2 Purwawinangun Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan*. Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 5(1).

- Parsa, I Made. (2017). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Kupang: CV. Rasi Terbit.
- Prihatin, Yulianah. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Purnomo, Agus dkk. *Pengantar Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Diha.
- Putra, H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, P. S. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106-115.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Safitri, D. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020*. IAIN Metro.
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert, E. (2008). *Cooperatif Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudjana. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Tim Penyusun Pgsd. (2022). *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Vikri, K. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar Matematika Kelas I SD*. *BASIC EDUCATION*, 7(10), 955-964.