

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA pada mata pelajaran matematika di SDN 04 Kampung Olo Padang. Persentase yang didapat dari hasil lembar observasi aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan persentase 72,22% dikategorikan cukup dan pada siklus II dengan persentase 91,66% dikategorikan baik. Sedangkan pada hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan persentase yang tuntas 48% dengan rata-rata 63,2 dan pada siklus II dengan persentase yang tuntas 76% dengan rata-rata 80,8.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VA SDN 04 Kampung Olo Padang, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal bisa dijadikan salah satu alternatif oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta siswa semangat dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti, agar melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal tidak hanya pada

pembelajaran matematika saja tetapi bisa di mata pelajaran yang lain. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya agar dapat membuat refleksi lebih baik dengan perencanaan yang lebih matang. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.



## DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian Autentik pada Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685-5699.
- Afi Parnawi., (2020)., “Penelitian Tindakan Kelas”. Di ambil dari : ([https://www.researchgate.net/publication/349492185\\_PENELITIAN\\_TINDAKAN\\_KELAS\\_Classroom\\_Action\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/349492185_PENELITIAN_TINDAKAN_KELAS_Classroom_Action_Research))
- Aisyah, S. (2021). Model Jigsaw berbantu kartu soal meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VI. *JANACITTA*, 4(1).
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- Ariesta, P. N., & Awalludin, S. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran penemuan terbimbing berbantuan LKPD terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(1), 54-67.
- Cartono, C. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams-games tournament) untuk meningkatkan kemampuan dasar bermain kasti di kelas v sd negeri 179/ix tanjung harapan semester I tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3).
- Dimiyati, Mudjiono. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- Ermawati, E. (2019). *Pengaruh pembelajaran Times Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu soal terhadap motivasi dan hasil belajar biologi siswa kelas XI MA Hikmatusyaryief Selat Narmada* (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Erna Yayuk. 2019. “Pembelajaran Matematika SD”. Di ambil dari : ([https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=uc\\_oDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP2&ots=\\_QA6Slid1L&sig=RfSCcize90efgKRB5NR48RuTICA&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=uc_oDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP2&ots=_QA6Slid1L&sig=RfSCcize90efgKRB5NR48RuTICA&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false))
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., ... & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.

- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467-475.
- Isminiati, C. (2008). Peningkatan Hasil Pendidikan Nilai-Nilai Kehidupan Sosial melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif. *Dinamika Pendidikan*, 15(1).
- Isrok'atun, dan Amelia Rosmala. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum 4asihka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.
- MANDAR, P., & FADHLIANA, N. A. PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI SEPAK BOLA VERBAL DENGAN MEDIA KARTU SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN KELAS XI MIA SMAN 1 TINAMBUNG KABUPATEN.
- Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. (2019). Peningkatan kemampuan kognitif dalam mengurutkan 4asihka bilangan melalui media kartu angka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(2), 160-171.
- Nora, Y., Mukhaiyar, M., Ananda, A., & Sari, R. T. (2023). Implementasi Pemikiran Pragmatisme dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS SD. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 104- 115.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Ovan. 2022, Stetegi Belajar Mengajar Matematika. Jakarta: kencana
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Penggabean, S., dkk (2022). *Pendidikan Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: CV, Media Sains Indonesia.
- Perdana, D. D., Utomo, S. B., & Yamtinah, S. (2014). Upaya Peningkatan Minat Dan Prestasi Belajar Materi Hidrokarbon Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (Stad) Berbantuan Kartu Soal Pada Siswa Kelas X Semester Genap Sma N 8 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(1), 74-79.

- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar.
- Rahmadsyah (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pradina Pustaka.
- Rasinta, E. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model pembelaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP NEGERI 5 Padang Sidempuan.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Supardi., (2015)., PENILAIAN AUTENTIK., Jakarta : PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Surya, A. (2018). Learning trajectory pada pembelajaran matematika sekolah dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Syamsidah, Hamidah Suryani. (2018)., Buku Model Problem Based Learning (PBL). Di ambil dari : [http://eprints.unm.ac.id/9011/1/Buku%20Model%20Problem%20Based%20Learning\\_Watermark.pdf](http://eprints.unm.ac.id/9011/1/Buku%20Model%20Problem%20Based%20Learning_Watermark.pdf)
- Syofyan, H. (2018). Analisis gaya belajar dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Eduscience*, 3(2), 76-85.
- Yasir, M. (2013). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis strategi belajar metakognitif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pewarisan sifat manusia. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 2(1),77-83.