BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* metode *Team Game Tournament* pada materi bangun datar di kelas IV SDN 27 Ladang Hutan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada pembelajaran Matematika dengan metode *Problem Based Learning* dengan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktivitas guru. Pada siklus I rata rata presentase guru adalah 69,1% sedangkan pada siklus II rata rata presentase guru adalah 81,5%. Hal itu menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 12,4%.

2. Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model *Problem Based Learning* dengan metode *Team Game Tournament* kelas IV SDN 27 ladang hutan pada siklus I 62,5% dengan katagori cukup sedangkan pada siklus II nilai rata rata 100% dengan katagori sangat baik. Ini berarti terjadi peningkatan pada siklus II. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat digunakan di SDN 27 Ladang hutan karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B.Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di SDN 27 Ladang Hutan penulis mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Mengingat model *Problem Based Learning* dengan metode *Team Game Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar siswa, maka dapat diharapkan guru matematika dapat menggunakan model pembelajaran ini .
2. Untuk mencapai kualitas hasil belajar yang maksimal,diharapkan guru untuk lebih terampil dalam dan mengelola kelas dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar.
3. Diharapkan kepada guru dalam penyampain materi ajar kepada siswa dengan menggunakan metode / model pembelajaran yang menarik agar daya tarik siswa untuk belajar semakin meningkat dan hasil belajar yang diperoleh juga dapat semaksimal mungkin.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-RUF-SI(Kotak Huruf Edukasi) Berbaris Word Square pada Materi Kelas VIII C SMP Negeri 1 Lampihong Tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 983–984.
- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Realistic Mathematic Education Berbantu Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Pecahan. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 151–158.
- Arikunto, & Suharsimi. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ariska, M., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Efektivitas penggunaan model pembelajaran discovery learning berbantuan media komik strip. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(2), 149–162.
- Asmara & Septiana. (2023). *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. Sumatra Barat: Azka Pustaka.
- Azhari, Y. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Peka (Pembagian Perkalian) Pada Materi Pembagian dan Perkalian Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Damanik, M. H. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Tgt Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Materi Operasi Bilangan Bulat Dikelas IV Di Mis Hidayatussalam Jl. Puskesmas Dusun VII Desa Bandar Khalipah Kec. Percut Sei Tuan T.A 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaaffah Learning Center.
- Evendi, M. T., Awang, I. S., & Supiandi, M. I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Tandur Berbantuan Media Puzzle. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 14–25.
- Fahiyana, A. (2023). *Efektivitas Pengembangan Media Komika Materi Bangun Ruang Kelas V Di SDN Ngadirejo 1 Kota Kediri*. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
- Fajriyah dan Budiman.(2019).Keefektifan Model *Realistic Mathematic Education* Berbantu Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Pecahan
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Primary Program Studi*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(1), 41–47.
- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun. *Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.
- Hayati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cedekia.
- Hudoyo, H. (2015). *Strategi Mengajar Belajar Matematika*. Malang: IKIP Malang.
- L, Anggraini. (2021). *Model Pembelajaran PBL Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar*.
- Lusianisita, R., & Rahaju, E. B. (2020). Proses Berpikir Siswa SMA dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau dari Adversity Quotient. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 94–102.
- Marta, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Pendekatan Problem Solving Siswa Sekolah Dasar. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 24–37.
- Masniladevi, N. M. &. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar FBB Dan KPK di Kelas IV SDN Gugus 5. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2502–2507.
- Mustofa, N. (2024). *Komparasi Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Tgt (Team Games Tournament) Dengan Model Pembelajaran Ceramah Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn 1 Jenangan Ponorogo*.
- Nabilla, H., & Fitriyana, N. (2022). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Matematika. *JOURNAL of MATHEMATICS SCIENCE and EDUCATION*, 5(1), 34–43.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Pandiangan, A. P. B. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran, Profesionalisme Guru Dan Kompetensi Belajar Siswa*. Deepublish.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Rustiyarso, T. W. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Noktah.
- Sani, R. A. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Inplementasi kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sari, I. P. (2018). Pengaruh Penggunaan Kartu Posinega Terhadap Hasil Belajar Bilangan Bulat Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-7*, 140–148.
- Setiawati, S. M. (2018). HELPER. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45–53.
- Suharni. (2021). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model

- Pembelajaran Wide Game pada Peserta Didik Kelas VIID SMP Negeri 13 Tegal. *Jurnal Paedagogy*, 8(1), 87.
- Surya, Y. F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 38–53.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Sutriyani (2021). Analisis Penerapan Model TGT terhadap hasil belajar matematika di Sekolah Dasar.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wijayanto, Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Kontekstual Berbasis Budaya Untuk Siswa Smp. *AdMathEdu : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan*, 8(2), 209.
- Wulandari, E., Setyo Budi, H., & Suryandari, K. C. (2013). Penerapan Model Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(1), 1–6.