

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* berbantu dadu warna dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 04 Batang Anai. Persentase yang didapat dari hasil lembar observasi aktivitas guru mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan persentase 92,5% dikategorikan sangat baik dan pada siklus II dengan persentase 95% dikategorikan sangat baik. Sedangkan pada hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan persentase yang tuntas 57,14% dengan rata-rata 72,85 dan pada siklus II dengan persentase yang tuntas 85,71% dengan rata-rata 87,85.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan antara lain:

1. Bagi guru, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantu dadu warna dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa semangat mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran di sekolah sehingga mampu meningkatkan mutu pendidikan.
3. Bagi peneliti, penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe Teams Games tournament* berbantu dadu warna tidak hanya terbatas pada pembelajaran matematika, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.



DAFTAR RUJUKAN

- Apriliyanti, R., Misdalina, M., & Tanzimah, T. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SDN 59 OKU Ditinjau dari Gaya Belajar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 467-481. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2227>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Kota Semarang Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery.
- Agustirani, A., Supriyadi, S., Ilmi, D., & Zakir, S. (2025). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Informatika Kelas X Di Sman 1 Kamang Magek. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 23(3), 44-53. <https://doi.org/10.36835/jipi.v23i3.176>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15-22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Astuti, D. P., Muslim, A., & Bramasta, D. (2020). Analisis persiapan guru dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Jambu 01. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 7(2), 185-192. <https://doi.org/10.25157/wa.v7i2.3676>
- Aguvia, R. D., & Sayekti, I. C. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 339–353. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4744>
- Anggraini, Y. (2021). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2415-2422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eltina, Tina, Ritonga, & Rudi (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, 2(2), 1-8, ISSN 2964-6014, Mitra Jurnal Indonesia, <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.01>
- Fauziyah, I. ., Fadiana, M. ., & Nisa', F. . (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Type TGT (*Teams Games Tournament*) pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Indonesian*

Research Journal on Education, 5(2), 1226 –.
<https://doi.org/10.31004/irje.v5i2.2492>

- Fauziah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hudhana, W. D., & Septriana, H. (2022). Muatan level kognitif dalam soal penugasan mata kuliah umum Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Tangerang. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(3), 201–210.
<https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i3.7295>
- Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran SD. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: Bumi Aksara, e-book.
- Karina, L., Runtu, P. V., & Maukar, M. G. (2025). *Effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on Students' Mathematics Achievement*. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(3), 1303-1313.
<https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.3457>
- 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), 93-102.
<https://doi.org/10.26740/jppms.v4n2.p93-102>
- Mucholladum, M. W. (2022). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung bilangan bulat siswa kelas V. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 134-142.
<https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.48>
- Martono. (2024). Strategi pembelajaran bahasa Indonesia (Pengantar kajian pembelajaran efektif). *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 15(2), 2137–2145.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/22856>
- Marzuki, M. (2023). Analisis penilaian hasil belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam pada kurikulum merdeka. *Jurnal Review Pendidikan*

- Dan Pengajaran (JRPP), 6(4), 2771-2780.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.22252>
- Muthmainnah, H. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model TGT dengan permainan dakon di kelas III SDN 02 Koto Nan IV. *Skripsi*. Universitas Bung Hatta: Kota Padang.
- Mailani, E., Ketaren, M. A. ., Zahradina, A., Lafau, J. E. ., & Nainggolan, W. P. . (2025). Efektivitas Penggunaan Media Manipulatif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(3), 1042–1047.
<https://doi.org/10.36636/primed.v5i3.5906>
- 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.
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v15i1.2604>
- Nurhayati, N. (2020). Penggunaan Media Dadu Pertanyaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Penggunaan Kata Tanya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 61/X Talang Babat. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 5(2), 219–231.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v5i2.11123>
- Ovan. (2022). *Strategi belajar mengajar matematika*. Jakarta: Kencana.
- Oktavianti, S. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media kuis interaktif pada siswa kelas IVA SDN 01 Ulak Karang Selatan. *Skripsi*. Universitas Bung Hatta: Kota Padang.
- Primadoni, A. B., & Kusumawati, D. (2025). Pengembangan Instrumen Keterampilan Pengendalian Emosi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 17(2), 757-770.
<https://doi.org/10.31603/edukasi.v17i2.14173>
- Pinatih, K. A. M., & Wiarta, I. W. (2022). Media Pembelajaran Cerita Bergambar Berbasis Problem Solving pada Materi Volume Kubus dan Balok Muatan Pelajaran Matematika Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 759-768. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4497>
- Pramudita, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (jipm)*, 1(2), 48-51. <https://doi.org/10.56854/jipm.v1i2.297>

- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068-6077. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3146>
- Rohmawati, M., & Simatupang, N. D. (2017). Pengaruh permainan dadu warna-warni modifikasi terhadap kemampuan menghitung anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai>
- Rahmiatul, H. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Kantong Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 13 Surau Gadang. *Skripsi*. Universitas Bung Hatta: Kota Padang.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Solihat, Siti, & Sutirna. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*. *Radian Journal: Research and Review in Mathematics Education*, 2(2), 83-92, ISSN 2961-7049, LPPM Universitas Singaperbangsa Karawang - Research Department in Indonesia University, <https://doi.org/10.35706/rjrrme.v2i2.8810>
- Sipayung, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan Guru PAI di Sekolah. *Jurnal Kualitas pendidikan*, 3(1), 65-71. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp/article/view/1202>
- Sopia, N. S., Dores, O. J., & Hadidi, H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Matematika Siswa. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 7(2), 100-109. <https://doi.org/10.37150/jp.v7i2.249>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tabrani, T., Afendi, A., Baitullah, B., Zamzami, Z., & Maspan, M. (2024). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 14713-14720. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.35868>
- Ulfatushaliha, & Nurfaizah. (2024). Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia dengan media pembelajaran Kentang Goreng siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Unggulan BTN Pemda. *NOVELTY: Jurnal Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.35458/novelty.v1i2.4498>
- Ubabuddin, U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18-27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>

- Wibowo, A. S., Setyaningsih, Q., Suryani, I. A., & Qodri, A. F. (2025). Model pembelajaran kooperatif. *INOVASI: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 139-145.
<https://ejournal.lpipb.com/index.php/inovasi/issue/view/16>
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model pembelajaran Mastery Learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish. ISBN: 978-623-02-1421-9.
- Yubi, Y., Ta'rifudin, M., & Farhurohman, O. (2024). Implementasi strategi pembelajaran kooperatif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 18–26.
<https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1437>

