

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KUBUS DAN BALOK MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA
KELAS V UPTD SDN NEGERI 3 BUKIT MULIA**

SKRIPSI

OLEH :

**SRI NINGSIH
NIM.1911102108060**



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
2023**

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KUBUS DAN BALOK
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TURNAMENT*
PADA SISWA KELAS V
UPTD SD NEGERI 3 BUKIT MULIA**

SKRIPSI

OLEH :

**SRI NINGSIH
NIM.191102108060**



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
2023**

Pernyataan Keaslian Tulisan

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Ningsih

NIM : 1911102108060

Tempat/Tanggal Lahir : Kebumen, 25 Agustus 1995

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melalui penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dari karya tulis atas adanya tuntutan dari pihak lain terhadap karya tulis ini.

Banjarmasin, 01 Agustus 2023

Sri Ningsih
NIM. 1911102108060

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Sri Ningsih
NIM : 1911102108060
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen* pada Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia

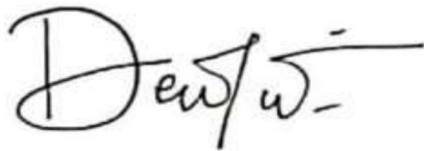
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan pada tanggal 26 Juli 2023.

Dewan Penguji,



Marlina, M.Pd
NIDN.1121059101

(Penguji I)



Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd
NIDN. 1125129101

(Penguji II)



M. Hafiz Fathony, M.Pd
NIDN. 1102119202

(Penguji III)

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas NU Kalimantan Selatan



Koordinator Program Studi PGSD
Universitas NU Kalimantan Selatan



ABSTRAK

Ningsih, Sri. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia. Skripsi Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (I) Marlina, M.Pd, Pembimbing (II) Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd,

Kata Kunci : Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Permasalahan yang dihadapi di UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia adalah rendahnya hasil belajar siswa pada Materi Kubus dan Balok Kelas V karena guru belum menemukan model yang cocok sehingga siswa merasa bosan, serta materi pembelajaran yang tidak terselesaikan dalam satu kali pertemuan. Sehingga hasil belajar siswa rendah dan berada di bawah KKM yaitu 70. Oleh sebab itu, perlu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya dan terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setting penelitiannya di UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia siswa kelas V yang berjumlah 15 orang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi untuk aktivitas guru dan siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu distribusi, frekuensi, persentase dan interpretasi. Indikator keberhasilan yaitu ≥ 70 dengan ketuntasan klasikal $\geq 80\%$.

Hasil penelitian yang diperoleh pada aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada siklus I pertemuan 1 yaitu 18, pertemuan 2 yaitu 22 dan pada Siklus II pertemuan 1 yaitu 30, pertemuan 2 yaitu 32. Persentase aktivitas klasikal siswa pada Siklus I pertemuan 1 mencapai 53%, pertemuan 2 mencapai 67% dan pada siklus II pertemuan 1 mencapai 87%, pertemuan 2 mencapai 89%. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus I pertemuan I mencapai 53% dan meningkat pada siklus II pertemuan 2 mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan temuan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar Materi Kubus dan Balok siswa kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia pada tahun ajaran 2022/2023. Berdasarkan temuan hasil penelitian ini dapat diharapkan kepada guru menggunakan model pembelajaran TGT sebagai salah satu alternatif dalam upaya memudahkan proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

ABSTRACT

Ningsih, Sri. 2023. Improving Learning Outcomes of materials Cubes and Blocks Through the Team Games Tournament Learning Model for Class V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia students. S-1 Elementary School Teacher Education Program Thesis. Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Advisor (I) Marlina, M.Pd, Advisor (II) Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd

Keywords: Learning Outcomes of Cubes and Blocks Through the Team Games Tournament Learning Models

The problem faced at UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia is the low student learning outcomes in Class V materials Cubes and Bloks because it is less attractive to students, students find Cubes and Blocks subjects very boring, students feel like they are being told stories and listen, there is no feedback reaction from students so that learning only teacher centered. So that student learning outcomes are low and under the KKM, which is 70. Therefore, it is necessary to study using the TGT learning model with the aim of knowing teacher activities, student activities and learning outcomes of class V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia.

This study uses a qualitative and quantitative research approach with the type of Classroom Action Research. The research was carried out in two cycles with two meetings in each cycle and consisted of 4 stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The research setting was at Bukit Mulia State Elementary School, with 23 grade V students consisting of 7 boys and 8 girls. Data collection was carried out using tests and observations for teacher and student activities. Data analysis techniques used are distribution, frequency, percentage and interpretation. The success indicator is ≥ 70 with classical completeness $\geq 80\%$.

The research results obtained on teacher activities in learning activities, namely in cycle I meeting 1 namely 18, meeting 2 namely 22 and in Cycle II meeting 1 namely 30, meeting 2 namely 30. The percentage of students' classical activity in Cycle I meeting 1 reached 53%, meeting 2 reached 67% and in cycle II meeting 1 reached 87%, meeting 2 reached 89%. Completeness of student learning outcomes cycle I meeting I reached 53% and increased in cycle II meeting 2 reached 100%. This shows that the indicators of success that have been set previously have been achieved. Based on the findings of these results it can be concluded that using the TGT learning model can improve the learning outcomes of materials Cubes and Blocks for class V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia in the 2022/2023 academic year. Based on the findings of this study, it can be expected that teachers use the TGT learning model as an alternative in an effort to facilitate the learning process so that student learning outcomes will increase.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Guruan Nasional (Sisdiknas), bahwa guruan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Hasbullah, 2013: 4).

Proses guruan berkelanjutan perlu disiapkan untuk generasi penerus bangsa guna kehidupan yang lebih baik kedepannya. Semua berawal dari jenjang guruan yang paling dasar, yaitu Sekolah Dasar (SD). Menurut Hamalik (2015: 3) tujuan guruan ialah seperangkat hasil guruan yang tercapai oleh siswa setelah di selenggarakannya kegiatan guruan, yakni bimbingan pengajaran dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan guruan.

Menurut Ahmadi (2014: 4) Pembelajaran efektif adalah model pembelajaran apapun yang dipilih harus menjamin bahwa tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pencapaian kompetensi baru oleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung di akhir kegiatan proses pembelajaran harus ada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri siswa. Mengajar harus dipandang sebagai upaya mengembangkan seluruh pribadi siswa.

Pembelajaran menyenangkan dimaksudkan bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan (*enjoyment*), nikmat, rileks (*relextion*) dan berkesan (*impression*). Suasana pembelajaran yang menyenangkan, nikmat, rileks dan berkesan akan menarik minat dan antusiasme siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai secara maksimal. Menurut Rusman (2010: 236) Pembelajaran yang menyenangkan, nikmat dan berkesan akan melahirkan *reward* (hadiah) bagi siswa yang pada gilirannya akan memotivasinya semakin aktif, kreatif, efektif, inovatif dan berprestasi serta berprestise pada aktivitas belajarnya. Pada akhirnya, proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang pesat manakala siswa terbebas dari rasa stress, depresi dan emosi yang labil. Oleh karena itu, perlu diupayakan agar pengalaman belajar merupakan proses yang menyenangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara pada 25 November 2022 yang dilakukan pada guru kelas V Bapak Mh Mufti Ptrayogi, S.Pd.SD UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia diperoleh informasi adanya masalah tentang hasil belajar siswa pada materi Kubus dan Balok masih belum maksimal, hal ini dikarenakan guru belum menemukan model yang cocok dengan materi serta pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga siswa menjadi bosan. Kurangnya sumber materi pembelajaran dan banyaknya materi yang kadang belum terselesaikan dalam satu kali pertemuan. Jika masalah tersebut, terus-menerus dibiarkan maka proses belajar mengajar tidak sesuai dengan yang ditargetkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan selalu rendah, maka dari itu

untuk membantu memecahkan masalah tersebut, sebaiknya dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik, yang langsung dilakukan dikelas saat pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan menerapkan model pembelajaran TGT

Penggunaan model pembelajaran akan dapat terbantu dan mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret dalam memahami fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip dalam ruang lingkup Matematika. Dengan menggunakan model yang bervariasi diharapkan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta siswa menjadi aktif mengikuti dan merespon apa yang disampaikan oleh guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT Model pembelajaran lain yang digunakan oleh peneliti adalah model TGT. TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.

Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Kegiatan pembelajaran dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Shoimin (2014: 203) menyatakan TGT adalah model

pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Sintaks Pembelajaran Model Pembelajaran TGT Shoimin (2014: 205-207) menyatakan langkah-langkah pembelajaran pada model pembelajaran TGT, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Presentation*
- 2) *Class Teams* (Membentuk Kelompok)
- 3) *Games*
- 4) *Tournament*
- 5) *Team Recognition*

Adapun Kelebihan model Pembelajaran TGT, Shoimin (2014: 207) menjelaskan kelebihan dari model TGT, yaitu:

- 1) Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih Aktif dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
- 2) Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model pembelajaran TGT, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran ini, membuat siswa menjadi lebih senang mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa *tournament*.

5) Penelitian dilakukan Mosy (2021) hasil penelitian menunjukkan pembelajaran matematika menggunakan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ini terbukti dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata siswa pada prasiklus 62,82 persentase ketuntasan 50,00%. Kemudian dilanjutkan siklus I pertemuan I dengan nilai rata-rata 65,71 persentase ketuntasan 59,38%. Siklus I pertemuan II dengan nilai rata-rata 68,65 persentase ketuntasan 68,75%. Siklus II pertemuan I dengan nilai rata-rata 71,84 persentase ketuntasan 75%. Siklus II pertemuan II, kemampuan siswa meningkat dengan nilai rata-rata 73,84 persentase 87,5%. Sebenarnya jika dilihat dari nilai standar KKM sudah tercapai, namun belum mencapai nilai yang ditargetkan oleh peneliti yaitu 70.

Kegiatan penyempurnaan pada pembelajaran dilakukan observasi akhir dan kemampuan siswa meningkat menjadi nilai rata-rata 76,34 persentase 90,63%. Dengan demikian, berdasarkan analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran model cooperative learning tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika dikelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang, Samarinda

Berdasarkan masalah yang terjadi di dalam uraian latar belakang tersebut maka diadakan penelitian dalam pembelajaran Matematika dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok melalui Model Pembelajaran *Team Games Turnament* pada Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam materi Kubus dan Balok melalui model TGT pada Siswa Kelas V UPTD SDN 3 Bukit mulia ?
2. Apakah aktivitas siswa dalam materi Kubus dan Balok melalui model TGT pada siswa kelas V UPTD SDN 3 Bukit mulia ?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar materi Kubus dan Balok melalui model TGT pada siswa kelas V UPTD SDN 3 Bukit mulia ?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara pada bulan 25 November 2022 yang dilakukan pada guru kelas V Bapak Mh Mufti Prayogi, S.Pd. SD UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia diperoleh informasi adanya masalah tentang hasil belajar siswa pada materi Kubus dan Balok masih belum maksimal, hal ini dikarenakan guru belum menemukan model yang cocok dengan materi serta pembelajaran yang kurang menyenangkan sehingga siswa menjadi bosan. Kurangnya sumber materi pembelajaran dan banyaknya materi yang kadang belum terselesaikan dalam satu kali pertemuan. Jika masalah tersebut, terus- menerus dibiarkan maka proses belajar mengajar tidak sesuai dengan yang ditargetkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa akan selalu rendah, maka dari itu untuk membantu memecahkan masalah tersebut, seharusnya dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang

menarik, yang langsung dilakukan dikelas saat pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan dengan menerapkan model pembelajaran TGT

Oleh karena itu peneliti menentukan rencana pemecahan masalah dalam hal ini dinyatakan bahwa pembelajaran model TGT materi Kubus dan Balok bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang selama ini berjalan telah terbukti kurang memberikan hasil yang maksimal. Oleh karena itu, perlu adanya solusi untuk mengatasinya. Solusi yang peneliti tawarkan adalah menggunakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan model TGT materi Kubus dan Balok.

Penerapan model pembelajaran ini sangat menarik karena di dalam model ini siswa dituntut untuk mandiri, kreatif dan berdiskusi, bekerjasama dengan teman sebaya, Guru hanya sebagai fasilitator, motivator, dan mediator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Selain itu model yang peneliti sarankan tersebut juga dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa siswa memerlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa guna mencapai tujuan yang diharapkan. Penelitian tindakan kelas ini didasarkan pada Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok melalui Model pembelajaran *Team Games Turnament* pada Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi guru, kepala sekolah, dan peneliti lain, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai rujukan dari salah satu strategi perbaikan pembelajaran yang efektif di kelas, meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan model dalam pembelajaran.
- 2) Sebagai wahana untuk membangkitkan kepekaan terhadap pengelolaan strategi pembelajaran melalui model-model yang mampu mengaktifkan siswa belajar secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini untuk pemberian pembekalan kepada guru di sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah serta dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan pengetahuan.

c. Bagi Pengawas

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi dalam rangka supervisi kepada kepala sekolah yang ada wilayahnya dalam pelaksanaan pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan serta hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti yang akan datang.

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menyelenggarakan proses pembelajaran yang inovatif dengan menjadikan bahan masukan dalam rangka memilih model pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Sebagai tambahan ilmu pengetahuan tentang bagaimana belajar yang baik dan menerapkan materi yang diajarkan oleh guru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan maka penelitian tentang Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kubus dan Balok melalui Model Pembelajaran *Team Games Turnament* pada Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia dapat disimpulkan :

1. Aktivitas guru dalam pembelajaran melalui model TGT materi Bangun Ruang (Kubus dan Balok) Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia mengalami peningkatan dimana siklus I pertemuan 1 guru mendapatkan skor 18 dengan kriteria Cukup Baik, kemudian diakhir siklus yaitu Siklus II Pertemuan 2 meningkat menjadi skor 32 dengan kriteria sangat Baik.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model TGT materi Bangun Ruang (Kubus dan Balok) Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia mengalami peningkatan dimana siswa pada siklus I Pertemuan 1 mendapatkan persentase 47% dengan kriteria Cukup Baik, kemudian diakhir siklus yaitu siklus II pertemuan 2 meningkat menjadi 100% dengan kriteria Sangat Baik.
3. Hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui model TGT Materi Bangun Ruang (Kubus dan Balok) Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 3 Bukit Mulia terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu dari ketuntasan individu sebanyak 8 orang dan secara klasikal 53% kemudian meningkat menjadi 15 orang dan secara klasikal sebesar 100%..

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan saran-saran kepada pihak-pihak yang berkepentingan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi Siswa, hendaknya siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat akan menjadi menyenangkan dan lebih menantang.

2. Guru

Hasil penelitian ini hendaknya dapat menambah informasi sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam memilih dan menentukan model pembelajaran dikelas sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi Bangun Ruang (Kubus dan Balok) yang sudah dilakukan, dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan pembelajaran dengan mat

3. Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk dijadikan sebagai bahan masukan dalam membina guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas para guru dengan membekali berbagai model pembelajaran khususnya untuk materi agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

4. Bagi Peneliti Lain

Hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi agar menarik dan menyenangkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Khoirul. 2021. Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar Dalam Teori Konsep dan Analisis. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Dimiyati. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta
- Fauzi, Achmad. 2016. *Profesi Keguruan*. Yogyakarta: K-Media
- Hamalik. 2013. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Hasmiati Ali. 2021. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN No. 35 Maccinibaji Kabupaten Takalar*.
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/19122-Full_Text.pdf
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Cetakan V 2014
- Isjoni. 2013. *Cooperative learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Johanis Pao Ali. 2022. Pengaruh Hasil Belajar Matematika Siswa Yang Diajar Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) SD Kristen Shinning stars TIMIKA PAPUA
- KBBI. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Khairani, Makmun. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Presssindo
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Surabaya:Katapena
- Lestari Eka Karunia dan M. Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Siswaan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mosy R Arrahmah. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 027 Terpadu Sungai Kunjang Samarinda*. Borneo Jurnal Of Science And Mathematic Education Volume 1 No 1, Februari 2021 E-ISSN, P-ISSN.
<file:///C:/Users/Acer/Downloads/3142-Article%20Text-10056-1-10-20210224.pdf>
- Mufron, Ali. 2015. *Ilmu Siswaan Islam*. Aura Pustaka: Yogyakarta
- Nurul Astuty Yensy. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*

Di Kelas VIII SMPN 1 Argamakmur, 1412-3617, Jurnal Exacta: Volume X No. 1, Tahun 2012

- Rusman. 2014. *Model-model Media Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Siswaan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Shoimin, Aris. 2016 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ArRuzz Media, Cetakan I
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sofan, Amri . 2013. *Peningkatan Mutu Siswaan Sekolah Dasar dan Menengah*
- Sudarman, Danim. 2011. *Profesi Kesiswaan*. Bandung: Alfabeta
- Sumiati dan Asra 2014. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi dan Kompetensi Guru Yogyakarta: Ar Ruzz Media*
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suriansyah, Ahmad, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Syaodih, Nana, Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Siswaan*. Bandung: Rosdakarya
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Siswaan Nasional*
- Yamin, Martinis. 2012. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada