

ABSTRAK

Raudatina. 2021. *Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Team Gateway yang Dikombinasikan dengan Strategi Fishing Game Berbantuan Alat Peraga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN Palampitan Hulu Sungai Utara.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Dra Raihanatul Jannah, M.Pd dan Trining Puji Astutik, S.Si, S.Pd, M.Pd

Strategi pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Strategi belajar yang tepat akan memungkinkan siswa belajar lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kombinasi strategi pembelajaran *team gateway* dan strategi *fishing game* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat membantu terlaksananya pembelajaran yang diinginkan (mudah memahami pembelajaran, semangat dalam belajar, pembelajaran yang menyenangkan dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan hasil belajar siswa kelas VI SDN Palampitan Hulu Sungai Utara melalui penggunaan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga pada mata pelajaran matematika.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field reserch*) menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pra-eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan *one group pretest posttest* yang dilaksanakan pada satu kelas yaitu di SDN Palampitan Hulu Sungai Utara. Populasi dan sampel penelitian seluruh siswa kelas VI SDN Palampitan Hulu Sungai Utara yang berjumlah 20 orang dengan teknik sampel *sampling jenuh*. Data yang digunakan yaitu data pokok (hasil belajar *pretest* dan *posttest*) dan data penunjang (gambaran umum lokasi penelitian). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga diperoleh nilai rata-rata 51,50 pada kualifikasi “cukup”, kemudian setelah diberikan perlakuan menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga diperoleh nilai 84,00 pada kualifikasi “sangat baik”. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan uji *Wilcoxon* telah diketahui bahwa nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan terdapat efektivitas sesudah menggunakan strategi pembelajaran *team gateway* yang dikombinasikan dengan strategi *fishing game* berbantuan alat peraga karena terdapat perubahan hasil belajar yang signifikan.