

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN METODE
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU
MEDIA KUIS INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IVA
SD N 01 ULAK KARANG SELATAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

SINTHIA OKTAVIANTI

NPM 2010013411080



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

PADANG

2024

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Sinthia Oktavianti
NPM : 2010013411080
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* TGT Berbantu Media Kuis Interaktif pada Siswa Kelas IVA SD N 01 Ulak Karang Selatan.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si

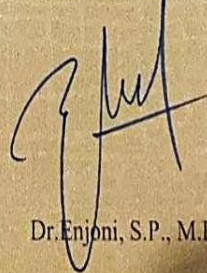
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

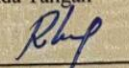
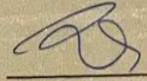



Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Enam** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi :

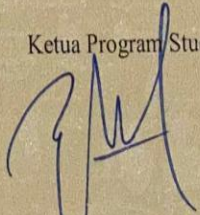
Nama Mahasiswa : Sinthia Oktavianti
NPM : 2010013411080
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* TGT Berbantu Media Kuis Interaktif pada Siswa Kelas IVA SD N 01 Ulak Karang Selatan.

Nama	Tanda Tangan
1. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.S.i	: 
2. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd	: 
3. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd	: 

Mengetahui,


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Enjoni, S. P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sinthia Oktavianti
NPM : 2010013411080
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* TGT Berbantu Media Kuis Interaktif pada Siswa Kelas IVA SD N 01 Ulak Karang Selatan.” adalah karya sendiri. Karya tulis ini murni gagasan penilaian dan rumusan saya sendiri dan arahan tim pembimbing.

Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Padang, Maret 2024
Yang menyatakan



Sinthia Oktavianti
NPM. 2010013411080

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN METODE
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU
MEDIA KUIS INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IVA
SD N 01 ULAK KARANG SELATAN**

Sinthia Oktavianti¹, Rieke Alyusfitri¹
¹Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail : sinthiaoktavianti0@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IVA di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan dalam pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas IVA dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media kuis interaktif. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan yang berjumlah 25 siswa. Instrumen dari penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktifitas guru dan lembar tes hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, masing – masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada observasi aktivitas guru pada siklus I dengan persentase 70,8% termasuk kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 87,49% termasuk kategori sangat baik. Sedangkan hasil belajar pada siklus I diperoleh rata – rata 72,44 dengan persentase ketuntasan 52% dan pada siklus II diperoleh rata – rata 82,6 dengan persentase ketuntasan 84%. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian ini di sarankan agar guru dapat menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media kuis interaktif, agar kedepannya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

**Kata kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika, Metode
Team Games Tournament (TGT), Kuis Interaktif**

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kuis Interaktif Pada Siswa Kelas IVA SD N 01 Ulak Karang Selatan." Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Rieke Alyusfitri,S.Si,Msi, selaku dosen pembimbing.
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M. Pd selaku dosen penguji I dan ibu Syafni Gustina Sari,M.Pd selaku dosen penguji II.
3. Bapak Dr.Enjoni,SP.,MP dan ibu Siska Anggreni,S.Pd.,M.Pd sebagai Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Dr. Yetty Morelent,M.Hum dan Ibu Dra. Zulfa Amrina,M.Pd sebagai dekan dan wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bunghatta.
5. Bapak Zuhendri,S.Pd selaku Kepala Sekolah SD N 01 Ulak Karang Selatan Kota Padang.
6. Ibu Evi Marni,S.Pd selaku Guru keas IVA SD N 01 Ulak Karang Selatan Kota Padang.

7. Kedua Orang Tua, Ayah dan Ibu tercinta, Ayahanda Jama'an dan Ibunda Evi yang sangat berjasa dalam hidup penulis. Terimakasih atas doa yang tiada henti, cinta yang begitu besar, kepercayaan, fasilitas dan segala bentuk kerja keras ibu dan ayah dalam memperjuangkan anaknya agar bisa menyelesaikan pendidikan ini. Penulis menyadari bahwa tiada kata yang mampu sepenuhnya menggambarkan rasa syukur ini, tanpa kehadiran kalian, orang tua yang sangat luar biasa pencapaian ini tidak mungkin terwujud.
8. Keluarga besar penulis, khususnya empat adik tersayang, Ilham, Chelsy, Farid, dan Faiz yang selalu senantiasa memberikan kasih sayang dan semangat kepada penulis. Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada Nenek, Bunda Leni, Om Syaiful, Om Maner, Acik, Iye dan tante-tante yang selalu ada memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.
9. Bank Indonesia yang telah memberikan beasiswa kepada penulis.
10. Seluruh sahabat terbaik, Puti, Ulun, Pelo, Aqis dan Khai yang senantiasa menemani, mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir Kata penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, Februari 2024
Penulis

Sinthia Oktavianti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Tinjauan tentang Pembelajaran Matematika.....	11
2. Tinjauan tentang Metode <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	17
3. Tinjauan tentang Media Kuis Interaktif.....	30
4. Model TGT Berbantuan Media Kuis Interaktif	34
5. Tinjauan Hasil Belajar	36
B. Penelitian Relevan	39
C. Kerangka Konseptual	41
D. Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43

B. Setting Penelitian.....	45
C. Prosedur Penelitian.....	45
D. Indikator Keberhasilan	52
E. Instrumen Penelitian.....	52
F. Teknik Pengumpulan Data	53
G. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan	87
BAB V PENUTUP	90
A. Simpulan	90
B. Saran	90
DAFTAR RUJUKAN.....	92
LAMPIRAN	95



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai UTS Matematika Kelas IV	4
2. Kriteria Taraf Keberhasilan	54
3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I.....	60
4. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	70
5. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	72
6. Pelaksnaan Tindakan Pembelajaran Siklus II	75
7. Data Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	84
8. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	85
9. Nilai Rata-rata Tes Akhir Siklus I dan II	88



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	42
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Data Nilai UTS Siswa	95
II. Daftar Nama Kelompok Kelas IVA	97
III. Modul Ajar Pertemuan 1 Siklus 1	98
IV. Kuis Interaktif Pertemuan 1 Siklus 1	104
V. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus 1	106
VI. Modul Ajar Pertemuan 2 Siklus 1	109
VII. Kuis Interaktif Pertemuan 2 Siklus 1	115
VIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 2 Siklus 1	117
IX. Kisi-kisi Tes Akhir Siklus 1	120
X. Soal Tes Akhir Siklus 1	122
XI. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus 1	126
XII. Lembar Tes Akhir Siklus 1 Siswa	127
XIII. Data Hasil Tes Akhir Siklus 1	142
XIV. Modul Ajar Pertemuan 1 Siklus II	144
XV. Kuis Interaktif Pertemuan 1 Siklus II	149
XVI. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan 1 Siklus II	151
XVII. Modul Ajar Pertemuan II Siklus II	154
XVIII. Kuis Interaktif Pertemuan II Siklus II	159
XIX. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus II	161
XX. Kisi-kisi Soal Tes Akhir Siklus II	164
XXI. Soal Tes Akhir Siklus II	166
XXII. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus II	170
XXIII. Lembar Tes Akhir Siklus II Siswa	171
XXIV. Data Hasil Tes Akhir Siklus II	191
XXV. Dokumentasi Penelitian	193
XXVI. Surat Permohonan Izin Penelitian	197
XXVII. Surat Izin Penelitian	198
XXVIII. Surat Keterangan Sudah Selesai Melaksanakan Penelitian	199

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting untuk menentukan berhasilnya tujuan menggerakkan kegiatan pembangunan demi masa depan yang lebih cerah. Sebuah keniscayaan seorang manusia bisa mengelola sumber daya alam, mampu mengikuti kemajuan IPTEK, dan juga mampu ikut bersaing secara global tanpa adanya sumber daya manusia yang handal. Hal ini didukung oleh tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan peserta didik secara aktif membangun potensi dirinya untuk memahami kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan pendidikan masyarakat Indonesia. Salah satu pandangan adalah bahwa guru harus memberikan dukungan sebaik mungkin dalam mengatur, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pendidikan. Guru yang memberikan pelajaran terbaik juga akan membuahkan hasil terbaik. Dengan cara ini siswa akan mencapai hasil belajar dan mencapai hasil yang jauh melebihi kriteria pembelajaran yang di ditetapkan sekolah. (Mucholladum, 2022:134-142).

Menurut Rusman (2015:67), hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang meliputi ranah kognitif, emosional, dan psikologis. Selain itu, hasil belajar merupakan perubahan yang di alami seseorang dari tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu melalui proses latihan yang berkesenabungan dan praktis. Semakin banyak belajar dan berlatih, semakin besar kemungkinan seseorang menguasai sesuatu. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, harus ada faktor-faktor penentu seperti metode pembelajaran yang menarik, minat belajar siswa, kesehatan dan kondisi fisik siswa serta sarana dan prasarana yang digunakan.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan kemampuan dan pemahaman seorang guru dalam memberikan materi pembelajaran adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan logika, perhitungan dan pengukuran. Dalam pembelajaran matematika tentunya kita harus menggunakan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran tersebut. Pemilihan model pembelajaran harus konsisten dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berkenan dengan permasalahan tersebut, peneliti melakukan refleksi kepada guru kelas tentang permasalahan yang ditemui di dalam kelas. Peneliti dan guru kelas mendiskusikan upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan dapat melibatkan mereka seperti adanya

permainan dalam proses pembelajaran. Namun hasil belajar siswa masih belum maksimal, sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17-21 November 2023 di kelas IV A SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan terhadap pembelajaran matematika, terlihat bahwa proses pembelajaran yang berlangsung pada saat itu masih didominasi oleh aktivitas guru di dalam kelas. Proses belajar mengajar lebih terfokus pada keberadaan guru sebagai sumber utama pengetahuan. Siswa hanya menunggu semua materi yang di jelaskan guru, kemudian mencatat, dilanjutkan dengan pemberian latihan atau tugas untuk di rumah. Selain itu guru juga kurang bisa mengembangkan diri dalam pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran sehingga kurang menarik perhatian siswa dan siswa mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa kurang memahami konsep materi yang disampaikan yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah.

Hal di atas diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 22 November 2023 bersama ibu Evi Marni,S.Pd selaku guru kelas IV A di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan menyatakan bahwa kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran disebabkan karena proses pembelajaran umumnya masih didominasi oleh aktivitas guru di kelas yang mana proses pembelajaran lebih berfokus pada keberadaan guru sebagai sumber utama pengetahuan, metode pembelajaran yang sering diterapkan guru adalah metode ceramah yang

mana pada metode ceramah ini siswa hanya mendengarkan materi dan diahkirinya penugasan, pada penugasan ini terlihat bahwa siswa masih ada yang belum paham dengan materi yang diajarkan guru. Ketidapahaman siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik, mengakibatkan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 80. Hal ini dapat dilihat dari nilai ujian tengah semester I siswa kelas IVA dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Matematika Kelas IVA SD N 01 Ulak Karang Selatan

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang tuntas (≥ 80)		Siswa yang tidak tuntas (< 80)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
IV	25	10	40%	15	60%

Sumber : Guru Kelas IVA SD N 01 Ulak Karang Selatan

Berdasarkan tabel di atas terlihat ada 10 siswa yang tuntas artinya nilainya lebih dari 80, sedangkan yang belum tuntas ada 15 siswa yaitu di bawah 80. Untuk mengatasi siswa yang belum mencapai hasil akademik, diperlukan suatu metode untuk merangsang minat belajar siswa, salah satunya dapat dilakukan dengan memasukan permainan ke dalam kegiatan. Dengan adanya permainan dalam kegiatan pembelajaran siswa akan lebih tertarik terhadap materi pembelajarannya sehingga siswa fokus dalam belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut. Salah satu model

yang melibatkan permainan dalam proses pembelajaran adalah metode *Team Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) adalah sejenis paradigma pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini. Penyesuaian pemilihan model pembelajaran ditentukan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan diteliti. Seorang guru juga harus mampu mempergunakan model pembelajaran yang menarik dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Model pembelajaran ini menggunakan konsep pembelajaran disertai permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bersenang senang (Rosyana et al., 2014:74-81), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu opsi atau solusi yang dipilih guna meningkatkan hasil belajar kemampuan belajar siswa. Siswa mampu memahami pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran ini (Ilmi et al., 2023: 124-129). Metode *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai tujuan salah satunya untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena pada saat proses pembelajaran metode *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan sebuah permainan, dengan adanya permainan siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung serta melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan.

Selain model pembelajaran yang memberikan semangat dan minat siswa meningkat, guru diharapkan dapat menciptakan media belajar yang bervariasi. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah kuis interaktif. kuis interaktif ini dibuat dengan menggunakan *powerpoint* (PPT)

yang dibentuk menjadi sebuah kuis berisi pertanyaan matematika. Siswa dapat memilih nomer soal yang akan mereka jawab secara bergantian (Resti Nur Lailia Qodriani et al., 2022: 326-329). Media kuis interaktif salah satu solusi membantu minat siswa dalam pemahaman materi pelajaran. Media interaktif dalam bentuk powerpoint salah satunya berupa kuis. Media kuis interaktif ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kompetensi guru dalam memenuhi tuntutan zaman yang serba teknologi canggih dan modern. Dengan menggunakan media kuis interaktif siswa dapat memilih soal matematika dan dapat bersemangat menjawab soal tersebut dengan benar (Hartawan, 2021).

Berdasarkan uraian di atas agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa tanpa adanya perbedaan maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kuis Interaktif Pada Siswa Kelas IV SD N 01 Ulak Karang Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika yaitu :

1. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh aktivitas guru di dalam kelas

2. Siswa hanya menunggu semua materi yang dijelaskan guru, kemudian mencatat, dilanjutkan dengan pemberian latihan atau tugas untuk dirumah.
3. Kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran
4. Hasil akademik yang dicapai siswa rendah, yaitu terdapat 10 orang yang mendapat nilai di atas KKTP dengan tingkat ketuntasan 40%.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang diajukan, agar penelitian ini lebih fokus dan terkontrol, maka permasalahan yang perlu diteliti hanya dibatasi pada hasil belajar matematika siswa yang dilihat pada ranah kognitif level C2 (pemahaman), C3 (penerapan) dan C4 (analisis) pada kelas IV SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:”Apakah dengan menggunakan metode *Team Games Turnament* (TGT) berbantu media kuis interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV A menggunakan

metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media kuis interaktif di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh dua manfaat penelitian yakni secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika khususnya peningkatan mutu pembelajaran matematika melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media kuis interaktif di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi banyak pihak, antara lain bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti.

a. Manfaat bagi Guru

Dengan penelitian ini, diharapkan guru mampu menggunakan berbagai jenis model pembelajaran dan berbagai jenis media dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, guru juga tidak hanya berperan sebagai penyalur pengetahuan (transfer) tetapi juga sebagai inovator, fasilitator dan motivator.

b. Manfaat bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mengharapkan ada dampak positif atau efek yang baik bagi siswa, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Dapat menambah pengalaman belajar siswa, bahwa dalam belajar tidak hanya dilakukan dengan mendengarkan penjelasan guru saja, tetapi dapat juga dilakukan dengan menemukan sendiri konsep-konsep materi pelajaran yang sedang atau akan dipelajari.
- 2) Terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini, dapat dijadikan sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan proses pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

d. Manfaat bagi Peneliti

Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, serta menambah pengetahuan atau wawasan peneliti tentang penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika.