

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU KARTU
SOAL PADA SISWA KELAS V SDN 04
KAMPUNG OLO PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebahagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

NESTI RAHAYU
NPM.2010013411225



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

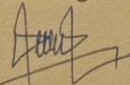
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Nesti Rahayu
NPM : 2010013411225
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kartu Soal Pada Siswa Kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang

Disetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing



Dr. Syukma Netti, M.Si

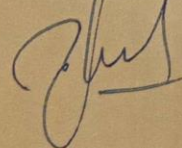
Mengetahui:

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD



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


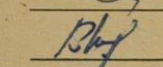
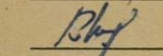
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

Nama : Nesti Rahayu
NPM : 2010013411225
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kartu Soal Pada Siswa Kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang

Tim Penguji:

No. Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Syukma Netti, M.Si	: 
2. Dra.Zulfa Amrina, M.Pd	: 
3. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	: 

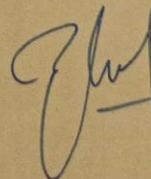
Mengetahui:

Dekan FKIP

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



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

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nesti Rahayu

Npm : 2010013411225

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kartu Soal Pada Siswa Kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kartu Soal Pada Siswa Kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang” adalah benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Dengan demikian surat ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota Masyarakat ilmiah.

Padang, 03 Maret 2024
Saya yang menyatakan



Nesti Rahayu

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTU KARTU
SOAL PADA SISWA KELAS V SDN 04
KAMPUNG OLO PADANG**

Nesti Rahayu¹, Syukma Netti²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email : nestirahayu780@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 04 Kampung Olo Padang yang berjumlah 25 siswa. Instrument penelitian meliputi lembar observasi guru dan tes hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada observasi aktivitas guru siklus I dengan persentase 72,22% dengan kategori cukup baik dan siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 91,66% dengan kategori baik. Sedangkan hasil belajar pada siklus I diperoleh rata-rata 63,2 dengan persentase ketuntasan 48% dan pada siklus II diperoleh rata-rata 80,8 dengan persentase ketuntasan 76%. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, peneliti menyarankan guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal agar kedepannya hasil belajar siswa meningkat pada pembelajaran matematika.

Kata kunci : Hasil Belajar, Matematika, Model TGT, Kartu Soal

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kartu Soal Pada Siswa Kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang”. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada junjungan kita yakni Nabi Muhammad SAW, karena berkat jasa beliau kita dapat merasakan nikmatnya ilmu pendidikan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Syukma Netti, M.Si selaku dosen pembimbing.
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si selaku dosen penguji II.
3. Ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta beserta Dosen dan Staff TU.
4. Ibu Dekan dan Ibu Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

5. Bapak Ermanto S.Pd selaku kepala sekolah SDN 04 Kampung Olo Padang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Sekolah sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
6. Ibu Desmaini S.Pd selaku guru kelas VA SDN 04 Kampung Olo Padang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua penulis mama (Kasmawati) dan ayah (Azispen) yang telah menjadi orang tua terhebat, yang selalu memberikan motivasi, nasehat, perhatian, cinta dan kasih sayang serta do'a yang tentu takkan bisa penulis balas dan maaf atas semua kesalahan yang telah penulis lakukan semasa hidup penulis.
8. Kepada abang, akak, adik, ponakan dan keluarga besar yang telah menjadi support terbaik.
9. kepada diri yang selalu sehat, pantang menyerah, dan kuat bertahan terhadap situasi apapun dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari bapak dan ibu berikan menjadi ladang amal dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal'alamiin. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca.

Padang, 03 Maret 2024



Nesti Rahayu

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Kajian Teori.....	8
1. Pembelajaran Matematika	8
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	11
3. Kartu Soal	25
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantu Kartu Soal	28
5. Hasil Belajar.....	29
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual	34
D. Hipotesis Tindakan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	36
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	37
C. Prosedur Penelitian.....	38
D. Indikator Keberhasilan	42

E. Instrumen Penelitian.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
B. Pembahasan.....	83
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	88
B. Saran.....	88
DAFTAR RUJUKAN.....	90
LAMPIRAN.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah dan Presentase Ketuntasan Hasil Penilaian Tengah Semester Tahun Ajaran 2023/2024 Siswa Kelas VA SDN 04 Kampung Olo Padang pada Pembelajaran Matematika	3
2. Penghargaan Kelompok	18
3. Materi Pembelajaran Siklus I.....	48
4. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	64
5. Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I.....	65
6. Materi Pembelajaran Siklus II.....	67
7. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	81
8. Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II.....	82



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Skema Kerangka Konseptual	34
2. Modul Alur Penelitian Tindakan Kelas	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Daftar Nilai PTS.....	94
II. Daftar pembagian anggota kelompok	95
III. Modul Ajar Pertemuan I Siklus I.....	96
IV. Lembar Kerja Kelompok Pertemuan I Siklus I.....	104
V. Modul Ajar Pertemuan II Siklus I	109
VI. Lembar Kerja Kelompok Pertemuan II Siklus I.....	118
VII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus I.....	123
VIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I.....	127
IX. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus I	131
X. Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I	133
XI. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus I	139
XII. Rekapitulasi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	141
XIII. Modul Ajar Pertemuan I Siklus II	142
XIV. Lembar Kerja Kelompok Pertemuan I Siklus II.....	151
XV. Modul Ajar Pertemuan II Siklus II.....	156
XVI. Lembar Kerja Kelompok Pertemuan II Siklus II	164
XVII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan I Siklus II.....	168
XVIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus II	172
XIX. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir Siklus II.....	176
XX. Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	178
XXI. Kunci Jawaban Tes Akhir Siklus II	186
XXII. Rekapitulasi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II	188
XXIII. Dokumentasi Penelitian.....	189
XXIV. Surat Rekomendasi Penelitian.....	191
XXV. Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....	192
XXVI. Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah.....	193

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah melalui kegiatan bimbingan ataupun pengajaran pada siswa. Pendidikan memiliki tujuan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang memiliki kecerdasan intelektual dan moral, agar menjadi individu yang dapat mengembangkan dirinya sendiri untuk bersaing di masa yang akan datang. Pendidikan yang baik harus didukung dengan penerapan kurikulum yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Kurikulum yang menjadi pendukung pelaksanaan pendidikan sekarang adalah kurikulum merdeka.

Kurikulum merdeka adalah pembelajaran yang dilakukan secara beragam dimana pembelajaran akan lebih optimal agar siswa memiliki waktu lebih dalam memahami kompetensi yang ada. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada guru dalam memilih model dan perangkat pengajaran, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan minat dan bakat siswa di kelas. Kurikulum merdeka bertujuan untuk menanamkan karakteristik pelajar pancasila kepada siswa berdasarkan projek tertentu yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Dalam kurikulum merdeka, guru dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif salah satunya dalam mata pelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat diperlukan di dalam dunia pendidikan yang harus dikuasai oleh siswa selain mata pelajaran lainnya. Matematika dapat melatih cara berfikir dan kemampuan penalaran siswa.

Matematika juga sangat diperlukan baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah hasil proses belajar yang dapat mempengaruhi aspek kognitif, afektif, atau psikomotor siswa itu sendiri. Hasil belajar juga merupakan pencapaian kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar yang dimaksud yaitu prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria atau nilai yang telah ditentukan. Hasil belajar juga disebabkan oleh guru dalam penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong semangat dan perhatian siswa dalam belajar untuk mendapatkan hasil yang diharapkan dari pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti laksanakan selama 3 bulan PLP di SDN 04 Kampung Olo Padang dari tanggal 7 Agustus – 7 November 2023 serta wawancara dengan Ibu Desmaini, S.Pd guru kelas VA. Peneliti memperoleh permasalahan diantaranya di dalam proses pembelajaran siswa merasa bosan dan jenuh bahkan sering berbicara dengan teman sebangkunya, dikarenakan dalam proses belajar masih minimnya kegiatan belajar secara kelompok yang mengakibatkan siswa kurang berinteraksi dan bertukar pikiran dengan teman sebayanya. Pelaksanaan kurikulum merdeka juga belum sepenuhnya tercapai karena pada kurikulum merdeka siswalah yang dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi kenyataannya masih banyak siswa yang kurang aktif

saat pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan penggunaan media yang masih kurang dalam proses belajar.

Kondisi pembelajaran sebagaimana yang disebutkan mengakibatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika juga rendah serta tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari presentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa kelas VA SDN 04 Kampung Olo Padang pada tahun pelajaran 2023/2024 (Lampiran I halaman 92) seperti dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Jumlah dan Presentase Ketuntasan Hasil Penilaian Tengah Semester Tahun Ajaran 2023/2024 Siswa Kelas VA SDN 04 Kampung Olo Padang pada Pembelajaran Matematika

Jumlah siswa secara keseluruhan	Siswa yang tuntas		Siswa yang belum tuntas		Rata-rata
	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	
25	7	28%	18	72%	60,48

Sumber : guru kelas VA SDN 04 Kampung Olo Padang

Berdasarkan tabel 1 terlihat nilai matematika siswa masih banyak belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 75. Terdapat 7 orang (28%) siswa yang tuntas dan terdapat 18 orang (72%) siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran belum tercapai. Salah satunya disebabkan karna dalam proses pembelajaran guru belum bisa memilih model dan cara pengajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan memicu semangat siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu model pembelajaran

yang dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Menurut Hermawan (2020:469) berpendapat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Model ini melibatkan siswa sebagai tutor teman sebaya, belajar secara berkelompok, mengandung unsur permainan, serta turnamen yang bisa mengairahkan semangat belajar siswa. Model ini dapat melatih kemampuan siswa dalam bekerja sama di kelompok, memiliki daya saing dan berperan aktif dalam pembelajaran. Sehingga dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diiringi dengan bantuan media pembelajaran yaitu kartu soal. Penggunaan media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, serta membuat siswa mudah dalam memahami materi. Kartu soal merupakan kartu yang berisi latihan soal pada materi tertentu yang dikerjakan secara berkelompok atau individu dalam waktu yang sudah ditentukan. Kartu soal dipilih karena mudah diterapkan dan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengerjakannya dibanding dengan apabila siswa diberi soal secara langsung. Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal ini untuk melengkapi dalam melaksanakan turnamen

yang berkegiatan permainan. Permainan menjadi karakteristik siswa SD di kelas tinggi yang berada pada tahap perkembangan, dimana siswa sudah mampu belajar secara berkelompok dan senang bermain dengan teman sebayanya. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal ini dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran yang membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Untuk melihat apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu Kartu Soal Pada Siswa Kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka timbul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang berlangsung membuat siswa bosan dan jenuh
2. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran
3. Kurangnya pemberian tugas secara berkelompok
4. Siswa kurang fokus, kurang aktif serta banyak diam dalam proses pembelajaran, sehingga sulit menjawab pertanyaan oleh guru di kelas

5. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan masih banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada serta terbatasnya kemampuan peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu Kartu Soal pada siswa kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah disebutkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal pada siswa kelas V SDN 04 Kampung Olo?.

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi rumusan masalah yang ada di atas, maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal dalam proses pembelajaran matematika. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menyajikan pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan serta diadakannya turnamen akademik.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembahasan yang terdapat dalam perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu kartu soal pada siswa kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak diantaranya :

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 04 Kampung Olo Padang sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif.
2. Bagi guru, sebagai saran masukan yang dapat dipakai dalam merancang dan pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, dapat menjadi sumbangan positif untuk kemajuan sekolah tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat.
4. Bagi peneliti lain, sebagai referensi dalam meningkatkan mutu pendidikan dan menambah wawasan pengetahuan serta pengalaman agar dapat mengembangkan ilmu pendidikan yang jauh lebih baik.