

**PENGARUH MEDIA *TRAVEL GAME* BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
SD N 18 AIR TAWAR SELATAN**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

Dafa Nif Putra
NPM.2110013411213



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

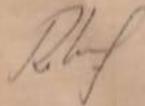
PADANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Dafa Nif Putra
NPM : 2110013411213
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Travel Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD N 18 Air Tawar Selatan

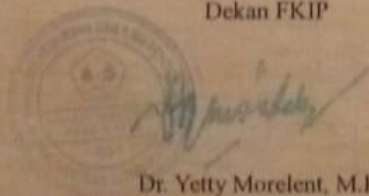
Disetujui untuk diujikan oleh:
Pembimbing



Dr. Rieke Alyusfitri, M.Si

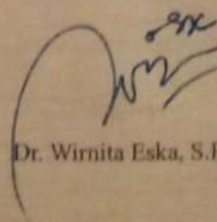
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirmita Eska, S.Pd, M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

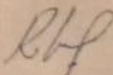
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Dua Puluh**

Delapan tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** Agustus bagi:

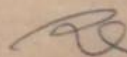
Nama : Dafa Nif Putra
NPM : 2110013411213
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Travel Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD N 18 Air Tawar Selatan.

Nama Tanda Tangan

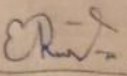
1. Dr. Ricke Alyusfitri, M.Si

: 

2. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

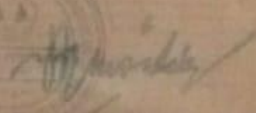
: 

3. Arlina Yuza, S.Pd, M.Pd

: 

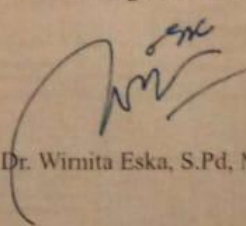
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita Eska, S.Pd, M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dafa Nif Putra
NPM : 2110013411213
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Travel Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD N 18 Air Tawar Selatan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini berjudul "Pengaruh Media *Travel Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD N 18 Air Tawar Selatan" adalah benar hasil karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 28 Agustus 2025

Penulis




Dafa Nif Putra

**PENGARUH MEDIA *TRAVEL GAME* BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
SDN 18 AIR TAWAR SELATAN**

Dafa Nif Putra¹, Rieke Alyusfitri¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: dafanifputra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar sebagian besar siswa yang tidak mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dikelas V SDN 18 Air Tawar Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Travel Game* berbasis pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan yang terdiri dari dua kelas yang berjumlah 50 siswa. Penentuan kelas sampel dengan menggunakan *total sampling*. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu secara acak. Data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar matematika siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar, tes yang digunakan yaitu tes berupa pilihan ganda. Hasil akhir pada hasil belajar matematika siswa menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa kelas VA sebagai kelas eksperimen yaitu 81,12 dan pada kelas VB sebagai kelas kontrol yaitu 35,84. Pengujian hipotesis dengan *independent t test* diperoleh nilai signifikansi $< 0,05$ dengan taraf signifikansi 0,001 yang artinya, terdapat pengaruh media *Travel Game* berbasis pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan. Dengan demikian media *Travel Game* diharapkan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media *Travel Game*, Hasil Belajar, Kooperatif

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan karunia, nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media *Travel Game* Berbasis Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan”**. Shalawat dan salam senantiasa disampaikan pada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan setiap sikap dan tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta Padang. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkenan meluangkan waktu dan menyumbangkan pemikiran hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan yang tulus kepada:

1. Ibu Dr. Rieke Alyusfitri, M.Si sebagai dosen pembimbing.
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd selaku penguji 1 dan Ibu Arlina Yuza, S.Pd, M.Pd. selaku penguji 2.
3. Ketua Program Studi dan sekretaris Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Bapak Syafril, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 18 Air Tawar Selatan.
6. Ibu Meri Susanti S.Pd selaku wali kelas dari kelas VA dan Ibu Sri Mulyani, S.Pd,

Selaku Guru Kelas dari VB SDN 18 Air Tawar Selatan.

7. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
8. Terimakasih saya ucapkan kepada Baak Safrisol dan Ibu Nurilap menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tiada henti dalam setiap langkah hidup saya. Serta saudara saya yaitu Rion Candra Putra, S.Pd, Gr. yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Agil Kaswara, S.Pd, Muhammad Hermantino, Taufiq Syafitra, dan Wahyu Hidayat, S.Pd sebagai sahabat terbaik penulis. Terimakasih telah memberi dukungan, membantu penulis, menemani, dan kebersamaan proses penulis selama perkuliahan.

Akhir kata, peneliti mendoakan semoga amal kebaikan pihak-pihak di atas mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT., *amin yaraabal'alamin*. Peneliti menyadari akan kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi ini. Namun demikian peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi membaca dan memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan penelitian pada umumnya dan pembelajaran matematika khususnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ...	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pembelajaran Matematika	9
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
3. Media <i>Travel Game</i>	19
4. Model Pembelajaran Kooperatif.....	23
5. Media <i>Travel Game</i> Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif	28

6. Hakikat Pembelajaran Konvensional.....	30
7. Hasil Belajar	31
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Konseptual.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel.....	38
1. Populasi.....	38
2. Sampel	40
C. Jenis Data.....	40
1. Jenis Data	40
2. Sumber Data	41
D. Teknik Pengambilan Data	41
E. Instrumen Penelitian	41
1. Menyusun Tes	42
2. Uji Coba Instrumen.....	42
3. Uji Validitas Tes	43
4. Analisis Butir Soal.....	45
5. Reliabilitas Tes.....	49
F. Teknik Analisis Data	50
1. Uji Normalitas.....	50
2. Uji Homogenitas Tes.....	52
3. Uji Hipotesis	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
1. Deskripsi Data.....	57
2. Hasil Analisis Data.....	62
B. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68

DAFTAR RUJUKAN.....	70
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	73
-----------------------	-----------



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Ketuntasan Siswa Dalam Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I MTK....	4
2. Rancangan Penelitian.....	38
3. Populasi Penelitian.....	38
4. Hasil Uji Normalitas Populasi	39
5. Hasil Uji Homogenitas Populasi.....	39
6. Hasil Uji Validitas Butir Soal	45
7. Kriteria Indeks Kesukaran Soal	46
8. Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	47
9. Kriteria Daya Pembeda Soal.....	48
10. Hasil Perhitungan Indeks Daya Pembeda Soal Uji Coba	48
11. Kriteria Reliabilitas Soal.....	49
12. Data Tes Hasil Belajar Kelas Sampel	61
13. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	63
14. Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	64
15. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
16. Rata – rata Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V	74
II. Uji Normalitas Ulangan Harian	76
III. Uji Homogenitas Ulangan Harian.....	77
IV. Modul Ajar Kelas Eksperimen	78
V. Modul Ajar Kelas Kontrol	87
VI. Bahan Ajar	95
VII. Media <i>Travel Game</i>	98
VIII. Naskah Uji Coba Soal.....	103
IX. Kisi-kisi Uji Coba Soal	105
X. Rubrik Validasi Instrumen Tes	106
XI. Nilai Uji Coba Instrumen Tes	114
XII. Hasil Analisis Uji Coba Tes.....	115
XIII. Hasil Uji Validitas Tes.....	116
XIV. Hasil Uji Reliabilitas Tes	118
XV. Hasil Tingkat Kesukaran Tes.....	119
XVI. Hasil Uji Daya Pembeda Tes	120
XVII. Instrumen Soal Tes	121
XVIII. Kisi-Kisi Penulisan Soal Tes	123
XIX. Hasil Kerja Siswa.....	124
XX. Nilai Akhir Matematika Kelas Eksperimen.....	140
XXI. Nilai Akhir Matematika Kelas Kontrol	140
XXII. Uji Normalitas Kelas Eksperimen	141
XXIII. Uji Normalitas Kelas Kontrol	143
XXIV. Uji Homogenitas Nilai Akhir.....	144
XXV. Uji Rata-Rata Dan Uji Hipotesis Nilai Akhir	145
XXVI. Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	146
XXVII. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	150
XXVIII. Surat-Surat	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia, seseorang dapat memperoleh berbagai pengetahuan, mengembangkan keterampilan yang ada dan menerapkannya dalam kehidupannya. Pendidikan dapat mengubah cara berpikir kita dalam menghadapi segala tantangan masa depan. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kesadaran akan pentingnya pendidikan bagi anak usia sekolah, khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD). Pada tahap ini anak mulai memperoleh berbagai pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang paling dasar. Salah satu bentuk pendidikan di sekolah dasar adalah pembelajaran matematika.

Menurut Rahmayani (dalam Adela dkk, 2022:70) matematika adalah pengetahuan dasar yang diperlukan oleh siswa untuk menunjang keberhasilan belajarnya dalam menempuh pendidikan yang lebih tinggi. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan salah satu komponen dari rangkaian pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk menunjang keberhasilan belajarnya. Pada pembelajaran matematika guru perlu menghubungkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan nyata dan pengalaman peserta didik, maka pembelajaran matematika akan lebih menarik, lebih nyata dan berguna. Menurut Susanto (2013:183) Faktanya, pembelajaran di Indonesia masih bisa dikatakan konvensional, karena guru masih berperan

dalam menentukan arah proses pembelajaran, dan siswa hanya berperan sebagai objek pembelajaran. Permasalahan di sekolah antara lain penggunaan metode dan strategi yang tidak tepat dan beragam. Keberhasilan tidak hanya bergantung pada model pembelajaran dan media pembelajaran yang diharapkan oleh guru saja, namun pemilihan dan penerapan model dan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran yang bersangkutan sangat memberikan kontribusi terhadap keberhasilan proses pengajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk mengubah proses belajar mengajar agar siswa tidak lagi sekedar menjadi objek belajar.

Faktanya, siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan. Mata pelajaran ini mungkin sulit bagi sebagian siswa karena melibatkan angka dan rumus serta dianggap membosankan. Pendidik juga sering menemui kesulitan ketika menerapkan strategi pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi pelajaran. Terlebih lagi, kurangnya media yang menarik bagi pendidik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas membuat pembelajaran matematika menjadi membosankan.

Menurut Wahyuningtyas & Sulasmono (2020:23) media pembelajaran adalah perantara dalam memberikan materi dalam bentuk ilustrasi yang digunakan oleh pendidik untuk membuatnya lebih mudah bagi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam memilih media pembelajaran hendaknya memperhatikan kesesuaiannya dengan usia siswa. Pendidik harus berhati-hati dan teliti dalam memilih media yang digunakannya agar dapat menyampaikan konsep matematika kepada siswa secara efektif, karena dapat

berdampak pada pemahaman siswa terhadap mata pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika disesuaikan dengan usia siswa. Pemilihan media yang akurat sangat penting bagi guru untuk menyampaikan konsep matematika kepada siswa. Dengan menyajikan pembelajaran dalam bentuk permainan dapat merangsang semangat belajar matematika lebih lanjut. Siswa secara tidak sadar melakukan aktivitas bermain yang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat diterapkan di sekolah dasar adalah Media Pembelajaran *Travel Game*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 18- 21 Desember 2024 di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan, Kota Padang, Kec. Padang Utara, Peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung bosan karena penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang variatif. Meskipun kelas memiliki fasilitas yang lengkap seperti adanya infokus, tetapi guru kurang memanfaatkan fasilitas dengan baik. Selain itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran masih kurang seperti dalam berkelompok siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapat, hanya ada beberapa siswa yang aktif menyampaikan pendapat. Hal ini dikarenakan siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dalam berkelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VA SDN 18 Air Tawar Selatan yang bernama ibu Meri Susanti S.Pd. diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini berdampak hasil belajar

siswa yang kurang maksimal. Terlihat pada data ketuntasan hasil belajar siswa pada hasil ujian *assessment* sumatif Tengah semester 1 kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan. Semua siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 80. Dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ketuntasan Siswa Dalam Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester I MTK Kelas V Tahun Ajaran 2024/2025

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan Siswa			
		Tuntas		Tidak Tuntas	
		Jumlah	%	Jumlah	%
VA	25	0	-	25	100
VB	25	0	-	25	100

Sumber : Guru Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa rendah, hal ini dapat dilihat dari persentase siswa yang tuntas yaitu dengan persentase kelas VA sebesar 0% dan persentase yang tidak tuntas VA 100% dan persentase yang tuntas kelas VB sebesar 0% dan persentase yang tidak tuntas 100%. Masih ada sebagian siswa yang nilainya berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 80.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi siswa dan memberikan pengalaman yang bermakna. Model Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan

pendekatan pembelajaran yang berhasil menginterasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Menurut Hasanah & Himami (2021:1) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya. Salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran kooperatif adalah media *Travel Game*. Media ini dapat mendorong siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama dalam pembelajaran.

Travel Game menurut Indrawati & Suardiman (2013:137) merupakan media pembelajaran yang berwujud benda nyata yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dengan model pembelajaran kooperatif. *Travel game* ini memaksimalkan kegiatan belajar siswa dalam kelompok - kelompok kecil dan saling belajar bersama. Sehingga Siswa memiliki tantangan untuk berfikir cepat, tepat, akurat agar tidak tertinggal langkah dari lawan mainnya.

Media *travel game* berbasis model pembelajaran kooperatif mempunyai tujuan yang sama yaitu mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan juga memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta mendorong siswa untuk lebih aktif. Dengan hal ini, juga diharapkan hasil

belajar siswa akan mengalami peningkatan sesuai dengan indikator capaian penelitian yang telah ditentukan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Travel Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan berbagai masalah yang ditemukan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Hasil belajar Siswa masih rendah, sehingga masih banyaknya Siswa yang belum tuntas atau memenuhi (KKTP)
2. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran berkelompok.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung monoton sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik.
4. Guru kurang memanfaatkan fasilitas dengan baik.
5. Penggunaan metode dan strategi yang kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar peneliti lebih fokus dan terkontrol, maka permasalahan yang perlu diteliti dibatasi pada rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah terdapat Pengaruh Media

Travel Game Berbasis Model Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VA SDN 18 Air Tawar Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk melihat hasil belajar matematika siswa yang dengan menggunakan media *travel game* berbasis model pembelajaran kooperatif lebih baik dari hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran konvensional di kelas V SDN 18 Air Tawar Selatan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat membantu memperkuat teori belajar yang ada, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkhusus pada pemahaman konsep matematika, dan membuka jalan bagi penelitian selanjutnya di bidang ini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian tentang Pengaruh Media *Travel Game* Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA SDN 18 Air Tawar Selatan dapat memberikan berbagai manfaat, baik bagi siswa, guru, sekolah, maupun pihak terkait lainnya.

a. Manfaat bagi siswa.

Untuk membantu dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi sehingga meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Guru

Sebagai sumber ide dan referensi dalam sumber belajar menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat memberikan dampak positif terhadap kemajuan sekolah, yang tercermin dari peningkatan kemampuan potensi guru dalam mengelola pembelajaran dan memperbaiki aktivitas belajar yang diperoleh siswa.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti, menambah pengetahuan atau wawasan peneliti tentang model pembelajaran kooperatif.

