

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan selama dua siklus di kelas V C SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan rincian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran matematika di kelas V C SDN 01 Ulak Karang Selatan. Hal ini dapat ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru selama pelaksanaan penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, rata-rata persentase keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 74% dengan kategori Cukup Baik. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan, pada siklus II meningkat menjadi 88% dengan kategori Baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin optimal dalam mengelola pembelajaran, memfasilitasi diskusi kelompok, serta memberikan umpan balik selama kegiatan *Team Quiz* berlangsung.
2. Model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam pembelajaran matematika di kelas V C SDN 01 Ulak Karang Selatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes akhir pada setiap siklus. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar mencapai 66,67% yaitu 14 orang siswa dari 21 siswa yang mencapai KKTP dengan nilai rata-rata kelas sebesar 76. Persentase tersebut belum memenuhi indikator

keberhasilan yang ditetapkan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi 90,48% yaitu 19 orang siswa yang mencapai KKTP dengan nilai rata-rata kelas sebesar 84. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan yaitu $\geq 70\%$ siswa mencapai KKTP.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* berbantuan *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V C SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang.

B. Saran

1. Bagi Guru Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Team Quiz* secara berkelanjutan dan mengombinasikannya dengan media pembelajaran digital seperti *Wordwall* agar pembelajaran matematika menjadi lebih variatif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.
2. Bagi Sekolah Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung seperti LCD, jaringan internet, dan pelatihan pemanfaatan media digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi Siswa Siswa diharapkan lebih aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan diskusi kelompok serta memanfaatkan kegiatan kuis sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman konsep matematika.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang kelas yang berbeda,

serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar atau keterampilan berpikir kritis guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.



DAFTAR RUJUKAN

- Abbas, H. N. R., & Hassani, M. (2025). The effectiveness of using web quest strategies and digital stories in the development of critical thinking and higher-order thinking skills. *SID Journal of Educational Strategies*, 6(1), 1–12.
- Abdullah, M., & Yoke-Kum, S. (2024). Feedback on adding game elements and quizzes in engineering theory subjects. *Insight Journal*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.24191/ij.v0i0.24077>
- Agustina, I., Joshua, W., Julianos, J., & Niva, M. (2024). The impact of implementing game-based learning on student motivation and engagement. *Journal of Education Technology and Engineering*, 2(3), 45–53. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1069>
- Ahmad, M. (2022). *Pendidikan matematika realistik untuk membelajarkan kreativitas dan komunikasi matematika*. PT Nasya Expanding Management.
- Akhyar, Z., Sari, R. P., & Nugroho, A. (2025). Pengaruh pembentukan kelompok heterogen terhadap efektivitas diskusi dan partisipasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–54.
- Anggraini, S. (2023). Learning concepts learning approach models in improving students' understanding of mathematical concepts. *Educational Journal of Research*, 2(5), 210–218. <https://doi.org/10.56495/ejr.v2i5.416>
- Aqib, Z., & Chandra, C. (2018). *Teori dan aplikasi penelitian tindakan kelas (PTK)*. Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian tindakan kelas*. Alfabeta.
- Chamidah, A. N., Izza, Y. P., & Rohmawati, U. B. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap peningkatan jiwa kompetitif siswa. *Salimiya: Jurnal Pendidikan*, 5(4), 382–388. <https://doi.org/10.58401/salimiya.v5i4.1834>
- Cheng, X. (2023). A learner-centered teaching model. *Science Insights Education Frontiers*, 15(2), 2285–2286. <https://doi.org/10.15354/sief.23.co069>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Dograshvili, T., Bakuradze, B., & Bregadze, G. (2024). Active teaching through mathematical problems in primary school. *Journal of Education and Human Development*, 13(2). <https://doi.org/10.15640/jehd.v13p2>

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Fauziah, D. M., Bastian, N., Aulia, V., & Ariyanti, N. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model kooperatif tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–10.
- Gagné, R. M. (1972). Domains of learning. *Interchange*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.1007/BF02145939>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Herlina, K., Heryati, T., & Samiri, S. (2023). Meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran aktif tipe quiz team. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(3), 201–210. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v4i3.8991>
- Hidayat, M. L. K., & Sridiyatmiko, G. (2022). Model tim dalam media Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 110–118. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.364>
- Hiebert, J., & Grouws, D. A. (2007). The effects of classroom mathematics teaching on students' learning. In F. K. Lester (Ed.), *Second handbook of research on mathematics teaching and learning* (pp. 371–404).
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of teaching* (9th ed.). Boston: Pearson Education.
- Liu, C., Zhang, Y., & Wang, M. (2024). The effects of peer competition-induced anxiety on learning outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 116(2), 245–258.
- Maisyaroh, M., & Sukma, E. (2024). Peningkatan hasil belajar tematik terpadu menggunakan model Team Quiz. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 13(1), 55–64. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v13i1.16570>
- Marques, L., Silva, R., Costa, M., & Pereira, J. (2025). Contemporary educational trends and the role of the teacher: Challenges and opportunities. *Seven Editora Education Proceedings*, 19–26. <https://doi.org/10.56238/sevened2025.019-006>

- Maulia, R. A., Chung, M.-L., & Okon, C. (2023). The effect of quiz team type active learning methods on student learning motivation. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(4), 703–712. <https://doi.org/10.37251/ijoer.v4i4.703>
- Melindawati, M. (2024). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran aktif tipe quiz team pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 9(1), 45–53. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v9i1.4987>
- Mulia, T. C., & Rahayu, W. (2023). Creative thinking in mathematics learning. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 137–146. <https://doi.org/10.31000/prima.v7i2.8528>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prameswari, K., Novita, I., & Pradana, D. A. (2025). Application of gamification in learning: Its influence on motivation, involvement, and student learning outcomes. *Journal of Technology in Education*, 2(1), 149–151. <https://doi.org/10.62734/jtech.v2i1.459>
- Putri, H. P. D. (2024). Peran pendidikan dasar dalam pembentukan kemampuan anak. *Bahusacca: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.929>
- Ramos, L., & Simões, A. (2024). Active mathematics: A classroom-based intervention. *Education Sciences*, 14(6), 637. <https://doi.org/10.3390/educsci14060637>
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
- Said, I. M., Rambe, M. A. F., & Setiawan, H. (2024). Strategies to improve the quality of education. *Indonesian Vocational Research Journal*, 3(2), 85–94. <https://doi.org/10.30587/ivrj.v3i2.8404>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Schneider, K. W. (2024). What is learning? *Psychology*, 15(5), 779–799. <https://doi.org/10.4236/psych.2024.155047>
- Silberman, M. L. (2013). *Active learning: 101 strategies to teach any subject*. Boston, MA: Pearson Education.

- Sitio, R. H. (2023). Penerapan model pembelajaran aktif tipe quiz team untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1890–1898. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5421>
- Siswondo, L. (2021). *Pembelajaran matematika di sekolah dasar*. CV Pustaka Edukasi.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning in elementary schools. *Education* 3–13, 43(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370>
- Sukmawati, D., Putri, R. A., & Handayani, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran aktif tipe quiz team terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(2), 134–145
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance. *Computers & Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Webb, N. M., Franke, M. L., Ing, M., Chan, A. G., Freund, D., Battey, D., & Turner, E. (2021). Engaging with others' mathematical ideas: Interactions that promote learning. *Journal for Research in Mathematics Education*, 52(2), 204–246. <https://doi.org/10.5951/jresmetheduc-2021-0046>
- West, R. E. (2018). Problem-based learning and the development of mathematical reasoning. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 49(6), 903–915. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2017.1419386>