

## ABSTRAK

Alansyah, Isnaini, A. P. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Game LABADA (Belajar Bangun Datar) Dalam Metode TGT Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Balitar. Pembimbing : 1) Ida Putri Rarasati, S.Si., M.Pd., 2) Devita Sulistiana, S.Si., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) menjelaskan pengaruh penggunaan media game LABADA dalam metode TGT terhadap peningkatan minat belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas V sekolah dasar, 2) menjelaskan pengaruh penggunaan media game LABADA dalam metode TGT terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas V sekolah dasar, 3) menjelaskan pengaruh penggunaan media game LABADA dalam metode TGT terhadap peningkatan minat dan hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu *pretest-posttest non-equivalent control group design*.

Hasil Uji T variabel X terhadap Y1 diperoleh nilai t hitung  $2.142 > t$  tabel  $2.056$  dan nilai Sig.  $0,042 < 0,05$ . Hasil Uji T variabel X terhadap Y2 diperoleh nilai t hitung  $2.413 > t$  tabel  $2.056$  dengan nilai Sig.  $0,023 < 0,05$ . Hasil uji manova diperoleh f hitung minat  $22.863 > f$  tabel  $4.21$  dengan Sig.  $0,000 < 0,05$ , dan f hitung hasil  $84.419 > f$  tabel  $4.21$  dengan Sig.  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa : 1) penggunaan media game LABADA dalam metode TGT berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar, 2) penggunaan media game LABADA dalam metode TGT berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar, 3) penggunaan media game LABADA dalam metode TGT berpengaruh secara simulatan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

**Kata Kunci** : minat belajar, hasil belajar siswa