

## PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTU ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SDN 131/II SKB

Amanda Zafirah Ramadhani<sup>1</sup>, Nurlev Avana<sup>2</sup>, Elvima Nofrianni<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

Email: [amandazafirah03@gmail.com](mailto:amandazafirah03@gmail.com)

### Abstract

The results of initial observations show that students' learning outcomes, especially in mathematics learning, are still relatively low. One of the main causes is the learning approach that is still one-way and does not involve active student participation. Based on these problems, this study aims to determine the influence of the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type assisted by snakes and ladders on students' mathematics learning outcomes. The method used was an experiment with a Quasi Experimental Design research design, using the form of Nonequivalent Control Group Design. The subjects of the study were grade IV students in one of the elementary schools, namely class IV B as an experimental class and class IV C as a control class. Data was obtained through multiple-choice tests in the form of pretest and posttest. The results showed that the average posttest of the experimental class was 59.03, higher than the control class which was only 53.22. The Paired Sample Test produced a significance value of  $0.042 < 0.05$ , which shows the influence of the use of the TGT model on learning outcomes. Meanwhile, the results of the Independent Sample T-Test of  $0.010 < 0.05$  proved that there was a significant difference between the two classes. Thus, it can be concluded that the use of a snake-and-ladder-based TGT type Collaborative models can improve students' math results. This study recommends the application of this learning model, especially in flat building materials in mathematics subjects.

**Keywords:** Cooperative Learning, Team Games Tournament, Snake and Ladder Media

### Abstrak

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa pencapaian belajar siswa, khususnya pada pembelajaran matematika, masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utama adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantu ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design*, menggunakan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di salah satu SD, yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen dan kelas IV C sebagai kelas kontrol. Data diperoleh melalui tes pilihan ganda dalam bentuk pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 59,03, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya 53,22. Uji *Paired Sample Test* menghasilkan nilai signifikansi  $0,042 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan model TGT terhadap hasil belajar. Sedangkan hasil *Independent Sample T-Test* sebesar  $0,010 < 0,05$  membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Cooperative* tipe TGT berbasis ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan model pembelajaran tersebut, khususnya pada materi bangun datar dalam mata pelajaran matematika.

**Kata Kunci:** Cooperative Learning, Team Games Tournament, Media Ular Tangga

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam memajukan suatu bangsa karena mampu mengembangkan potensi individu agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman (Yunita dkk., 2020). Di tingkat sekolah dasar, pendidikan berfungsi sebagai pondasi utama untuk menanamkan pengetahuan dasar yang penting, termasuk Matematika. Pendidikan adalah proses yang mempromosikan pelajar untuk beradaptasi sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan membawa perubahan yang akan memungkinkan mereka berfungsi dengan baik di masyarakat (Munadah dkk., 2021). Pendidikan di sekolah dasar berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan, karena pendidikan dasar merupakan tempat siswa memperoleh pengetahuan dasar dalam setiap pelajaran (Rivai dkk., 2022). Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Menurut (Andriana dkk., 2023) kesulitan yang kerap kali dialami peserta didik pada pelajaran matematika menyebabkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika cenderung menurun. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan (Panjaitan dkk., 2020).

Peserta didik yang berminat dalam belajar menunjukkan antusiasme dan semangat dalam proses belajar di kelas (AH dkk., 2019). Dengan demikian, pendidik sebagai fasilitator harus memiliki keyakinan dan kemampuan untuk menyampaikan materi secara tepat dan akurat. Dalam Kurikulum Merdeka, diharapkan terjadi hubungan yang lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran, namun jika pendidik merasa tidak nyaman atau tidak diberi kesempatan untuk bertanya, maka tujuan tersebut akan sulit tercapai. Aspek penting yang harus dipertimbangkan oleh para guru adalah kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik guna membangkitkan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan ini adalah menerapkan berbagai metode pengajaran.

Observasi awal mengidentifikasi bahwa salah satu faktor dominan yang mempengaruhi rendahnya efektivitas proses belajar siswa yaitu, kondisi tersebut terjadi karena aktivitas pembelajaran yang diselenggarakan guru di kelas masih mengandalkan teknik ceramah dan interaksi tanya jawab, tanpa menggunakan bahan ajar yang efektif untuk menarik perhatian siswa selama kelas. Selain itu, hal ini dapat dipengaruhi oleh sikap siswa yang tidak memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk bertanya kepada guru ketika mereka tidak memahami materi, yang menghambat proses pemahaman dalam belajar, serta rendahnya interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Keberhasilan siswa dalam memahami materi matematika berdampak pada hasil belajar yang mereka capai, sehingga akan memicu proses pembelajaran yang dilaksanakan belum optimal. Pada proses pembelajaran pemilihan model pembelajaran yang menyenangkan

bisa mengatasi permasalahan belajar, yaitu dengan memilih model pembelajaran yang dapat membangkitkan minat para pembelajar agar peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar (Mirdad, 2020). Menurut Tabrani dkk., (2024) model pembelajaran terbentuk melalui rangkaian pendekatan, strategi, metode, taktik pembelajaran yang menjadi satu kesatuan yang utuh. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peningkatan hasil belajar matematika siswa dapat dicapai melalui pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Dengan penerapan media pembelajaran yang tepat, tidak hanya hasil belajar matematika yang meningkat, tetapi siswa juga dapat menikmati proses pembelajaran dengan lebih antusias (Made Dwijayani dkk., 2019). Menurut (Sabila dkk., 2021), menyatakan bahwa belajar melalui permainan sering mendapat perhatian serius dari pendidik, karena dapat memberikan kontribusi positif untuk menyegarkan lingkungan belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni media pembelajaran berbentuk permainan (Sarjana dkk.). Menurut (Novita & Sundari, 2020), penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menjelaskan konsep-konsep abstrak kepada siswa, termasuk penggunaan media seperti permainan 'Ular Tangga'. Permainan 'Ular Tangga' dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membantu mengatasi kesulitan belajar (Ariyanto dkk., 2020). Permainan ular Tangga dapat diadaptasi menjadi aktivitas permainan yang mengandung nilai-nilai edukatif. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak yang menunjukkan gambar "tangga" atau "ular" yang menghubungkan kotak-kotak tersebut. Siswa akan mengalami peningkatan motivasi dan antusiasme mereka dalam proses pembelajaran ketika permainan ini diintegrasikan sebagai media untuk belajar matematika. (Fironika dkk., 2019). Media ular tangga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena Permainan ini mudah dilakukan, sederhana peraturannya dan mendidik apabila diberikan tema yang positif. Selain itu permainan ular tangga membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran (Rahmawati dan Sukhriyatun, 2020). Penelitian ini didukung oleh pengamatan (Syukurti & Negeri, 2020), yang menunjukkan bahwa model TGT berbasis Permainan 'Ular dan Tangga' telah terbukti efektif dan telah meningkatkan hasil belajar dalam matematika. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan TGT dengan 'Ular dan Tangga' mampu meningkatkan konsentrasi para siswa sekaligus memperbaiki kinerja belajar Matematika.

Model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah *Cooperative Learning* tipe TGT yang mengintegrasikan permainan ular tangga. Menurut Putri dkk., (2024) Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan alokasi

kelompok selama proses pembelajaran, dengan tujuan agar siswa dapat bertukar pendapat di dalam kelompok yang terbentuk, karena siswa biasanya lebih nyaman mengungkapkan pemikiran atau pendapat mereka kepada teman sebaya daripada bertanya kepada guru. Model Team Games Tournament adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil di kelas dengan 4-6 orang dalam satu kelompoknya sehingga mampu merangsang peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan belajar melalui praktik dan tindakan langsung. Menurut Galih Febriana dkk., (2018), menyatakan bahwa pengaplikasian model TGT berbasis ular tangga terbukti mampu meningkatkan keterampilan peserta didik pada bidang matematika. Pada proses pembelajaran ini diawali dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan penyampaian materi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan kegiatan *tournament* (game) kelompok, serta diakhiri dengan memberikan apresiasi penghargaan terhadap kelompok. Menurut Puspita Dewi & Sridana, (2021), ada lima komponen utama dalam pembelajaran cooperative tipe *Team Games Tournament*, yaitu: penyajian kelas, kelompok, games, tournament dan penghargaan kelompok. Dalam penelitian ini, penerapan model TGT dengan bantuan permainan ular tangga terbukti mendukung siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas permainan yang diterapkan mampu meningkatkan antusiasme siswa selama proses belajar di kelas dan memfasilitasi interaksi bebas serta pertukaran ide antar siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran. Peserta didik juga akan lebih menghargai setiap pendapat teman kelompoknya. Berdasarkan data capaian Ulangan Harian pada kelas IV B dan IV C SDN 131/II SKB:

**Tabel 1.** nilai ulangan harian siswa

Kelas	Jumlah peserta didik	Nilai rata-rata	Tercapai		Tidak Tercapai	
			Jumlah	%	Jumlah	%
IV <sub>B</sub>	32	70.90	13	33.93	19	36.96
IV <sub>C</sub>	32	72.83	19	39.88	17	32.94

Oleh karena itu, diperlukan adanya perubahan dalam strategi pelaksanaan pembelajaran. Upaya tersebut harus mencakup langkah-langkah yang mampu mengoptimalkan proses belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, integrasi media pembelajaran yang inovatif juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 131/II SKB, Muara Bungo. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode eksperimen, menggunakan desain *Quasi*

*Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelas sebagai sampel, yakni kelas IVB sebagai kelas eksperimen dan kelas IVC sebagai kelas kontrol. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji *Paired Sample T Test* untuk melihat pengaruh sedangkan *Independent-Sample T Test* untuk melihat perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.

Teknik pengumpulan data Teknik pengambilan sampel purposive digunakan ketika peneliti melakukan pertimbangan tertentu untuk mengambil sampelnya. Alasan menggunakan teknik pengambilan sampel purposive adalah karena nilai rata-rata dari skor tes di seluruh kelas empat tidak bervariasi secara signifikan. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas IV B dengan 32 siswa sebagai kelompok kontrol dan kelas IVC sebanyak 32 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian menggunakan Teknik tes untuk mengetahui hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan *pretest* untuk melihat hasil belajar sebelum adanya treatment sedangkan *post-test* untuk melihat hasil setelah diberikan treatment atau perlakuan, apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah diberikan treatment. Proses analisis data dilakukan melalui serangkaian uji yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, dan pengujian hipotesis dengan penjelasan berikut ini:

1. Uji normalitas, diimplementasikan untuk mengidentifikasi apakah sebaran data penelitian bersifat normal atau tidak normal. Mengingat ukuran sampel yang kurang dari 50, penelitian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk pengujian normalitas. Standar penilaian untuk menentukan normalitas distribusi data ditetapkan sebagai berikut:
  - 1) Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka distribusi tidak normal.
  - 2) Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka berdistribusi normal.
2. Uji Homogenitas, nilai signifikan  $> 0,05$  maka dapat dinyatakan data homogen.
3. Uji Hipotesis, Penelitian ini menggunakan dua jenis pengujian hipotesis, yaitu *Paired Sample T Test* untuk menganalisis ada tidaknya pengaruh pada hasil belajar antara kondisi yang mendapat perlakuan dengan yang tidak mendapat perlakuan, serta uji *Independent Sample T Test* guna membandingkan efektivitas hasil belajar matematika menggunakan model TGT dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Kriteria pengambilan keputusan untuk *Paired Sample T Test* adalah sebagai berikut:
  - 1)  $\text{sig. (2-tailed)} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

2) sig. (2-tailed) >0,05, maka H0 diterima dan Ha ditolak, sedangkan

Kriteria:

1. Jika  $\alpha \leq 0,05$ , tolak H0 dan terima H $\alpha$ , ada perbedaan rata-rata yang signifikan.
2. Jika  $\rho \leq \alpha 0,05$ , tolak H $\alpha$  dan terima H0, tidak ada bukti untuk perbedaan yang signifikan.

Untuk menguji instrumen soal yang digunakan dalam penelitian, peneliti melakukan serangkaian analisis terlebih dahulu. Langkah awal yang dilakukan adalah uji validitas untuk mengetahui sejauh mana pertanyaan-pertanyaan tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Selanjutnya, dilakukan uji reliabilitas guna melihat konsistensi hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut Untuk memastikan validitas instrumen, peneliti melengkapi analisis dengan uji daya pembeda dan uji tingkat kesukaran yang bertujuan mengevaluasi kesesuaian butir soal dengan kapasitas siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum menggunakan instrumen tes, penelitian ini melakukan uji validitas terlebih dahulu. Uji validitas bertujuan untuk memverifikasi keabsahan instrumen yang telah disusun berupa soal tes. Instrumen berisi 20 butir soal yang akan di uji kevalidannya pada SDN 196/II Taman Agung dan hasil uji validitas soal menunjukkan bahwa hanya 10 butir soal dari 20 butir soal yang dapat digunakan. Adapun hasil uji validitas soal matematika materi bangun datar kelas IV:

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas Soal Tes *Pretest* dan *Posttest*

Item <i>Pretest</i>	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
P1	0,026	0,455	Tidak Valid
P2	0,138	0,455	Tidak Valid
P3	0,268	0,455	Tidak Valid
P4	,522*	0,455	Valid
P5	-0,28	0,455	Tidak Valid
P6	,701**	0,455	Valid
P7	0,312	0,455	Tidak Valid
P8	,620**	0,455	Valid
P9	0,333	0,455	Tidak Valid
P10	,701**	0,455	Valid
P11	,627**	0,455	Valid
P12	,588**	0,455	Valid
P13	,701**	0,455	Valid
P14	,620**	0,455	Valid
P15	,526*	0,455	Valid
P16	0,432	0,455	Tidak Valid
P17	,620**	0,455	Valid
P18	0,37	0,455	Tidak Valid
P19	0,257	0,455	Tidak Valid

Item Posttest	R HITUNG	R TABEL	Kesimpulan
P20	0,33	0,455	Tidak Valid
P1	,654**	0,455	Valid
P2	,654**	0,455	Valid
P3	,705**	0,455	Valid
P4	0,367	0,455	Tidak Valid
P5	-0,384	0,455	Tidak Valid
P6	0,1	0,455	Tidak Valid
P7	0,449	0,455	Tidak Valid
P8	,654**	0,455	Valid
P9	,654**	0,455	Valid
P10	,654**	0,455	Valid
P11	0,343	0,455	Tidak Valid
P12	,654**	0,455	Valid
P13	0,1	0,455	Tidak Valid
P14	0,327	0,455	Tidak Valid
P15	0,318	0,455	Tidak Valid
P16	,654**	0,455	Valid
P17	0,318	0,455	Tidak Valid
P18	0,449	0,455	Tidak Valid
P19	,620**	0,455	Valid
P20	,705**	0,455	Valid

Sumber: Data olahan peneliti, 2025

Pengujian validitas instrumen dilakukan di SDN196/II Taman Agung pada siswa kelas IV B yang berjumlah 19 orang. Dari 20 pertanyaan pilihan ganda yang diuji validitasnya, 10 pertanyaan diklasifikasikan sebagai valid dan 10 pertanyaan sebagai tidak valid. Pertanyaan yang tidak memenuhi standar validitas tidak akan digunakan dalam penelitian ini. Pengujian normalitas data bertujuan untuk menentukan apakah data yang dianalisis memiliki distribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan formula *Shapiro-Wilk* dalam uji normalitas mengingat jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50. Hasil pengujian normalitas untuk menganalisis capaian belajar siswa SDN 131/II SKB, kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, dapat diamati melalui tabel berikut:

**Tabel 3.** Uji Normalitas kelas Kontrol  
**Tests of Normality**

kontrol	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai PRETEST	,135	31	,158	,951	31	,167
POSTTEST	,150	31	,075	,953	31	,194

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS olahan peneliti, 2025

**Tabel 4.** Uji Normalitas Kelas Eksperimen  
**Tests of Normality**

EKSPERIMEN	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI PRETEST	,131	30	,200*	,956	30	,237
POSTTEST	,136	30	,165	,965	30	,409

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: olah SPSS Peneliti, 2025

Hasil analisis pada tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh melebihi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa data dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki distribusi normal. Setelah proses pengujian normalitas selesai, tahapan berikutnya yang dilakukan adalah pengujian homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Uji Levene* untuk memeriksa apakah data memiliki varians yang homogen atau tidak hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 5.** Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	,115	1	60	,736
	Based on Median	,215	1	60	,645
	Based on Median and with adjusted df	,215	1	59,889	,645
	Based on trimmed mean	,116	1	60	,734

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	,037	1	58	,848
	Based on Median	,054	1	58	,817
	Based on Median and with adjusted df	,054	1	57,525	,817
	Based on trimmed mean	,030	1	58	,862

Berdasarkan tabel output diatas, dapat dilihat bahwa signifikan kelas IV B dan kelas IVC pada uji *Pretest Posttest* melihtakan bahwa data homogen, karena terdapat nilai signifikan  $>0.05$  maka data dapat dianggap homogen. Uji lebih lanjut dilakukan, yaitu uji hipotesis, terdapat 2 uji hipotesis yakni uji *Paired Sample T Test* untuk melihat apakah ada pengaruh hasil belajar yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan dan uji *Independen-Sample T Test* untuk membandingkan apakah hasil belajar matematika menggunakan model TGT lebih baik dari pada menggunakan metode\$ konvensional.

**A. Paired Sample T Test**

**Tabel 7.** Uji *Paired-Sample T Test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	9,33333	24,05931	4,39261	,34944	18,31723	2,125	29	,042

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai signifikansi (dua arah) adalah 0,042. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan yang

signifikan. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest dapat diterima. Artinya, model *Team Games Tournaent* berbantu ular tangga adanya pengaruh tentang peningkatan hasil tes matematika siswa kelas IV SDN 131/II SKB.

### B. *Independent Sample T Test*

Pengujian *independent sample t test* diterapkan untuk mengidentifikasi ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang bersifat independen.

**Tabel 8.** Hasil uji *Independenr-Sample T Test*

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
NILAI	Equal variances assumed	5,357	,024	2,674	59	,010	14,96774	5,59825	3,76567	26,16982	
	Equal variances not assumed			2,690	53,027	,010	14,96774	5,56413	3,80765	26,12783	

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa sig. (*2tailed*) adalah 0,010. Nilai ini lebih kecil dari tingkat sig 0,05. Berdasarkan hasil ini, hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dapat diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) dapat ditolak. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam rata-rata antara dua kelompok yang diteliti.

Temuan penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media permainan ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 131/II SKB. Berdasarkan uji *Paired Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,042 < 0,05$ , yang mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pada kelas eksperimen. Selanjutnya, uji *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi  $0,010 < 0,05$ , yang membuktikan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model TGT berbantu media ular tangga lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Galih Febriana dkk., (2018), yang menunjukkan bahwa model TGT berbantu permainan ular tangga mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif dan motivasi siswa sekolah dasar. Hasil serupa juga dilaporkan oleh (Syukurti & Negeri, 2020) bahwa penerapan TGT berbasis permainan dapat meningkatkan konsentrasi dan capaian belajar, serta (Andriana dkk., 2023) yang menegaskan bahwa penggunaan permainan edukatif yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran matematika berhasil meningkatkan aktivitas belajar dan penguasaan konsep siswa. Kesamaan hasil ini memperkuat argumen bahwa unsur kompetisi dan permainan dalam TGT berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa, memperkaya interaksi sosial, dan mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Keunikan penelitian ini terletak pada fokus materi bangun datar di mata pelajaran matematika dan modifikasi media ular tangga yang disesuaikan dengan konten pembelajaran. Perbedaan ini membedakannya dari penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada mata pelajaran lain atau tanpa penyesuaian media secara khusus. Modifikasi tersebut mempermudah siswa menghubungkan konsep matematika dengan aktivitas bermain, sehingga berdampak positif pada keterlibatan dan hasil belajar. Oleh karena itu, penerapan model TGT berbantu media ular tangga direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan keterampilan sosial siswa di sekolah dasar.

## **KESIMPULAN**

Penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe TGT dengan media ular tangga menunjukkan kesesuaian yang tinggi untuk siswa sekolah dasar, karena efektif dalam meningkatkan kolaborasi kelompok, menumbuhkan tanggung jawab, dan membentuk karakter sportivitas dalam pembelajaran. Implementasi model TGT berbasis ular tangga mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan permainan ini membuat siswa lebih antusias, percaya diri dalam menyampaikan ide, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Untuk menjawab pertanyaan penelitian, dua jenis uji hipotesis digunakan: Uji T Sampel Berpasangan untuk menganalisis pengaruh model TGT terhadap hasil belajar siswa dan Uji T Sampel Independen untuk membandingkan kelas yang menerapkan model dengan yang tidak. Hasil Uji Sampel Berpasangan menunjukkan nilai signifikansi dua arah sebesar  $0,042 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari model pembelajaran TGT dengan bantuan ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Uji T Sampel Independen menunjukkan nilai signifikansi dua arah sebesar 0,010 dengan keputusan untuk menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ , yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Berdasarkan temuan tersebut, model pembelajaran TGT berbantu ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 131/II SKB. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan pengembangan dengan ruang lingkup yang lebih luas, tingkat kelas yang beragam, serta eksplorasi variasi media pembelajaran lainnya guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan penghargaan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan artikel ini, terutama siswa dan lembaga pendidikan yang telah mendukung pelaksanaan penelitian sebagai responden. Ungkapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing beserta tim evaluator yang telah memberikan kontribusi melalui masukan konstruktif untuk perbaikan artikel ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

AH, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani, M. (2019). Strategi Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v12i1.1843>

- Andriana, E., Rokmanah, S., Rakhman, P. A., Septiani, A. R., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Keaktifan Siswa Dalam Pelajaran Matematika Dengan Permainan Ular Tangga Berbasis Model TGT. In *J-PiMat* (Vol. 5, Issue 2).
- Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 85. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Fironika, R., Nuhyal, K., Nesti, U., Prodi, R., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan literasi Literasi Matematika Di Sekolah Dasar. 1.*
- Galih Febriana, S., Astuti, S., & Guru Sekolah Dasar FKIP UKSW, P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *PPs Universitas Pendidikan Ganesha JIPP*, 2.
- Kezya Meylani Fernanda Putri, Lidiya Rima Ranti, & Glen Hosea Fernando Ringkat. (2024). Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 01–06. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>
- Made Dwijayani, N., Gde, I. A., Putra, S., Gusti, I., Ngurah, A., & Jayantika, T. (2019). *Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pembelajaran Di SD No. 1 Kapal*. 3(1).
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2, 14–23.
- Munadah, R., Rahayu, P. S., Pranandari, E., Jukia, F., & Rosdianti, V. (2021). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas v SD 006 Rambah Samo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.1445>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Puspita Dewi, Y., & Sridana, N. (2021). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kempo. *Juni 2021 Journal of Mathematics Education and Application*, 1, 254. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- Rivai, I., Khaq, M., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Berbantuan Kartu Angka untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran Matematika Kelas II. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(1), 31–37.  
<https://doi.org/10.51651/jkp.v3i1.131>

Sabila, S., Nabila, K., Ayunda, S. S., Khasanah, N., & Pekalongan, I. (2021). *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik*.  
<http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai-499->

Sarjana, K. S., Baidowi, B., Arjudin, A., & Hapipi, H. (2020). Perancangan Media Peraga dan Pedoman Operasionalnya Kepada Para Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 229–233. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i3.1460>

Syukurti, D., & Negeri, S. (2020). Application Of Cooperative Learning Model Type Of Team Games Tournament Assisted Media Snakes And Ladder GAMES To Increase Concentration And Learning Outcomes (Studies on Science Subjects for Class VII Students of SMP Negeri 10 Lahat). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*.

Tabrani, Afendi Afmad, Baitullah, Zamzami, & Maspan. (2024). Model-model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 14713–14720.

Yunita, A., Juwita, R., Suci, D., & Kartika, E. (2020). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. 9(1), 23–34.  
<http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>