

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENTS (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD**

Yurisa¹, Gustimal Witri², Muhammad Fendrik³
PGSD Universitas Riau¹, PGSD Universitas Riau², PGSD Universitas Riau³
yurisa0627@student.nri.ac.id, gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id,
muhammad.fendrik@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to identify and describe the effect of using the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by snakes and ladders media on the mathematics learning outcomes of fifth-grade elementary school students. The background of this study is motivated by the low mathematics learning outcomes of students, which are caused by the limited variation of teaching methods and the lack of media usage that could enhance student interest and active participation in the learning process. The research method employed is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The research sample consists of two classes, namely class VA as the control group and class VB as the experimental group. Data were collected through learning outcome tests, consisting of pretests and posttests. The collected data were analyzed using the Independent Sample T-Test. The results of the study indicate that the average posttest score for the experimental group is 81.25, while the control group obtained an average of 67.92. The statistical test yielded a significance value of 0.005, which is smaller than 0.05, suggesting that there is a significant difference between the mathematics learning outcomes of students taught using the TGT model assisted by snakes and ladders media and those taught using conventional methods. Based on these findings, it can be concluded that the application of the TGT cooperative learning model assisted by snakes and ladders media has a significant positive effect on the mathematics learning outcomes of fifth-grade elementary school students. Therefore, it is recommended that teachers consider the use of this model and media to enhance students' learning outcomes in mathematics, particularly in learning that requires a deeper understanding of mathematical concepts.

Keywords: *Team Games Tournament Cooperative Learning Model, Snakes and Ladders Media, Mathematics Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan pengaruh menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa yang disebabkan oleh terbatasnya variasi metode pembelajaran dan kurangnya penggunaan media yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar yang terdiri dari pretest dan posttest. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji *Independent Sample T- Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen adalah 81,25, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 67,92. Uji statistik menghasilkan nilai signifikansi $0,005 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media ular tangga dan yang diajar dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa siswa kelas V Sekolah Dasar. Maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V. Oleh karena itu, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan model dan media pembelajaran ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, khususnya dalam pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Media Ular Tangga, Hasil Belajar Matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang mampu bersaing di era perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan tempat berlangsungnya proses pendidikan, di mana interaksi antara guru dan siswa terjadi dalam kegiatan mengajar (Mulbar dkk.,

2020). Salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika berperan dalam melatih berpikir logis, analitis, serta kemampuan pemecahan masalah. Namun kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang berdampak pada rendahnya hasil belajar (Nurhalimah et al., 2024).

Kurikulum Merdeka yang diterapkan saat ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, dengan harapan menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Namun, implementasi dalam pembelajaran matematika masih menghadapi kendala karena siswa menganggap matematika sulit dan membosankan (Nurhalimah et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap matematika.

Pada kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal yang monoton, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi (Kurniawan & Setyabudi, 2024). Penelitian mereka menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Model ini mendorong siswa belajar dalam kelompok dan berkompetisi secara menyenangkan, sehingga meningkatkan partisipasi dan pemahaman mereka terhadap materi.

Selain metode, media pembelajaran juga memiliki peran penting. Salah satu media yang menarik dan interaktif adalah media ular tangga yang dimodifikasi untuk pembelajaran matematika. Penelitian Mardingsingsih (2023) menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan aktivitas dan

hasil belajar matematika siswa. Begitu juga penelitian Sitohang & Sukmawarti (2023) yang menyatakan bahwa kombinasi model TGT dan media ular tangga efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

Wawancara dengan wali kelas V SDN 015 Petaling Jaya mengungkapkan bahwa hanya 7 dari 24 siswa yang mampu menyelesaikan soal pecahan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa, sulitnya memahami soal cerita, serta kurangnya kemampuan operasi hitung dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan model dan media pembelajaran yang dapat menjawab permasalahan tersebut.

Permainan ular tangga merupakan media edukatif yang sederhana namun menarik, yang dapat menyampaikan materi matematika secara menyenangkan dan menantang. Ketika digunakan dalam pembelajaran TGT, media ini mendorong siswa untuk berinteraksi, bekerja sama dalam tim, serta belajar melalui pengalaman langsung. Sesuai dengan pendapat bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa “mengalami” langsung daripada hanya “mengetahui” Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi experimental design. Desain penelitian ini menggunakan jenis non-equivalent control group design, yaitu melibatkan pretest dan posttest tanpa penugasan secara acak terhadap kelompok (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini dilakukan di SDN 015 Petaling Jaya, Kecamatan Batang Cenaku, Kabupaten Indragiri Hulu pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A dan V B, masing-masing terdiri dari 24 siswa. Kelas V A ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas V B sebagai kelas eksperimen. Dengan demikian, jumlah total subjek penelitian adalah 48 siswa.

Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional.

Secara umum, terdapat dua jenis penelitian eksperimen, yaitu true experiment dan quasi experiment. Penelitian ini termasuk dalam quasi experiment atau eksperimen semu karena tindakan yang dilakukan berupa perlakuan pembelajaran, namun peneliti tidak memiliki kendali penuh terhadap variabel luar dan

tidak melakukan pengacakan terhadap subjek.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan uji validitas soal, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Setelah instrumen dinyatakan layak, dilakukan pretest pada kedua kelas. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 45,83, sedangkan kelas eksperimen sebesar 67,92. Kemampuan awal siswa pada kedua kelas diketahui melalui pemberian soal pretest. Berdasarkan uji normalitas, homogenitas, dan uji perbedaan dua rata-rata, diperoleh hasil bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi sebesar $0,472 > 0,05$. Artinya, kedua kelas memiliki kemampuan awal yang setara sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT dengan bantuan media ular tangga selama empat kali pertemuan. Sementara itu, kelas kontrol tetap mengikuti pembelajaran konvensional dengan waktu yang sama, yaitu 2×35 menit setiap pertemuan.

Setelah perlakuan, kedua kelas diberikan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa setelah

intervensi dilakukan. Hasil analisis data posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa kelas eksperimen adalah 81,25, sedangkan kelas kontrol sebesar 50,42. Uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak lepas dari karakteristik model pembelajaran TGT itu sendiri. Menurut Slavin (2005), model TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan aktivitas akademik dengan permainan yang bersifat kompetitif dan menyenangkan. Dalam model ini, siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen dan kemudian mengikuti turnamen akademik yang menguji penguasaan materi secara individual. Skor dari siswa diakumulasikan sebagai skor kelompok. Strategi ini mendorong keterlibatan aktif siswa, motivasi belajar, dan tanggung jawab dalam memahami materi.

Penggunaan media ular tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal cerita pecahan juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media ini memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual dan interaktif, di mana siswa dapat belajar sambil

bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Permainan ini juga membantu siswa dalam melatih kemampuan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah melalui soal cerita yang mengandung konsep pecahan.

Secara khusus, soal posttest dalam penelitian ini menuntut siswa untuk dapat mengidentifikasi masalah pecahan yang terdapat dalam soal cerita dengan tepat. Siswa kelas eksperimen yang terbiasa berdiskusi dalam kelompok, mengerjakan soal bersama, dan saling menjelaskan satu sama lain selama proses pembelajaran, cenderung memiliki kemampuan analisis yang lebih baik. Mereka dapat mengidentifikasi informasi penting dalam soal cerita, menentukan langkah penyelesaian, serta menerapkan operasi pecahan dengan benar. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2010) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan soal kontekstual.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya dari Nurul (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD pada materi pecahan. Begitu pula dengan penelitian dari Lestari (2020) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga sebagai media

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa kombinasi model TGT dan media ular tangga sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar, terutama pada materi matematika yang bersifat abstrak seperti pecahan. Dengan memperhatikan hasil penelitian ini dan mengaitkannya dengan teori serta temuan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD. Pendekatan ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan skor akademik, tetapi juga berperan dalam membangun keterampilan sosial, motivasi, dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menghadapi soal-soal kontekstual.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data uji hipotesis yang dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) untuk nilai posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,005. Karena nilai signifikansi $0,005 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) berbantuan media ular tangga

terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar.

Perbedaan nilai rata-rata (mean) posttest hasil belajar matematika antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol juga mendukung kesimpulan ini. Kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga memiliki rata-rata nilai sebesar 81,25, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata nilai sebesar 67,92. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A., & Setyabudi, E. (2024). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 10(2), 88–95.
- Lestari, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 100-108.
- Mardiningsih, A. (2023). Penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutrans*, 2(3),

- 34– 40.
- Nurhalimah, N., Setiani, D., & Nurjanah, N. (2024). Kesulitan siswa dalam memahami materi matematika geometri kelas V sekolah dasar. *Jurnal Kajian Inovasi dan Intervensi Pendidikan*, 8(1), 12–20.
- Nurul, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(1), 45-52.
- Sitohang, A. R., & Sukmawarti, S. (2023). Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 104241 Syahmad. *Jurnal Pendas*, 9(2), 78– 85.
- Slavin, R. E. (2005). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn and Bacon.
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana.