E-ISSN: 3031-8521
P-ISSN: 3032-1867
Halaman 33-46
Volume 3 Nomor 2 Tahun 2026

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 004 Muaro Sentajo

Irna aprila Mulyanti[1], Siti Quratul Ain[2]

[1,2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
e-mail: irnameltaaprilamulyanti@student.uir.ac.id[1], quratulain@edu.uir.ac.id[2]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 004 Muaro Sentajo. Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain Pretest dan posttest Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 28 siswa, yaitu 15 siswa kelas eksperimen dan 13 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test berbantu SPSS 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan (Sig.2-tailed) < 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 004 Muaro Sentajo.

Kata kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Media Ular Tangga, Hasil Belajar Matematika.*

Abstract

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, supported by "Snakes and Ladders" game media, on the mathematics learning outcomes of second-grade students at SD Negeri 004 Muaro Sentajo. The study employed a quasi-experimental method using a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 28 students: 15 in the experimental class and 13 in the control class. Data collection involved pretest and posttest assessments. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent

Samples t-test via SPSS 27. The results indicate a significant effect of the TGT learning model—supported by "Snakes and Ladders" media—on students' mathematics learning outcomes. This is evidenced by a significance value (Sig. 2-tailed) of less than 0.05, leading to the rejection of the null hypothesis (H0) and the acceptance of the alternative hypothesis (Ha). Thus, the TGT learning model supported by "Snakes and Ladders" media can serve as an alternative instructional approach to improve mathematics learning outcomes for second-grade students at SDN 004 Muaro Sentajo.

Keywords : *Teams Games Tournament (TGT), Snakes and Ladders game media, Mathematics learning outcomes*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan intelektual, sikap, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan (Undang-Undang No.20 Tahun 2003). Ketertlibatan siswa merupakan indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran, karena siswa yang aktif menunjukkan motivasi, perhatian dan komitmen terhadap proses belajar. Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis Sunanto et al., (2025).

Berdasarkan Peraturan Mentri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahawa melalui mata pelajaran Matematika peserta didik memiliki kemampuan memahami konsep Matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, pemecahan masalah, mengkomunikasikan gagasan dan simbol, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Matematika adalah mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena pelajaran ini memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari.Tujuan mata pelajaran Matematika adalah menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemencahan masalah dalam konteks matematika maupun di luar matematika.

Mengacu pada tujuan pembelajaran matematika, maka diperlukan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dengan menarik minat serta motivasi dalam diri peserta didik sehingga peserta didik mampu menggunakan penalaran pada pola dan sifat, memecahkan masalah dan memiliki kemampuan memahami masalah dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Desember 2025 di kelas II SDN 004 Muaro Sentajo, diperoleh gambaran bahwa tingkat partisipasi

siswa dalam pembelajaran matematika tergolong rendah. Dari keseluruhan siswa di dalam kelas, hanya sekitar 10 orang yang terlihat aktif dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan soal di papan tulis, maupun terlibat dalam diskusi. Sementara itu, sebagian siswa lainnya cenderung kurang memperhatikan penjelasan guru, bahkan ada yang berbicara dengan teman sebangku, bermain sendiri, dan masih terlihat menyontek saat diberikan latihan soal. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum merata.

Dari segi pemahaman materi, hasil pengamatan menunjukkan bahwa hampir sebagian siswa belum mampu menyelesaikan soal dengan tepat dan benar. Beberapa siswa tampak ragu dalam menjawab pertanyaan, bahkan ada yang langsung menyerah sebelum mengerjakan soal. Hal ini mengindikasikan bahwa pemahaman konsep dasar matematika yang telah diajarkan belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa. Selain itu, berdasarkan respon yang diberikan siswa, diketahui bahwa mereka sering merasa kesulitan dalam memahami contoh soal yang dijelaskan guru, terutama ketika materi berkaitan dengan perhitungan atau rumus. Siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton sehingga minimbulkan rasa jenuh dan kurangnya semangat belajar.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran matematika di kelas II SDN 004 Muaro Sentajo masih memerlukan perbaikan, khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Rendahnya keterlibatan siswa dan kurang optimalnya hasil belajar menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar suasana belajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Wawancara dilakukan pada hari Jumat, 23 Januari 2026, dengan Ibu Rosmaita,S.Pd, selaku guru kelas II SDN 004 Muaro Sentajo yang telah memiliki pengalaman mengajar selama lebih kurang 17 tahun. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa situasi kelas saat pembelajaran matematika berlangsung cukup beragam. Terdapat siswa yang menunjukkan antusiasme dan semangat dakam mengikuti pembelajaran, namun ada pula siswa yang kurang fokus, mengantuk, atau berjalan kesana kemari. Meskipun demikian, guru menyatakan bahwa secara umum suasana kelas masih tergolong kondusif dan proses pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik.

Guru juga menyampaikan bahwa kendala utama yang sering dihadapi dalam pemebelajaran matematika adalah keterbatasan waktu pembelajaran serta kesulitan dalam mengontrol seluruh siswa secara maksimal. Akibatnya, tidak semua siswa dapat memahami materi dengan tingkat pemahaman yang sama. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya menggunakan model ceramah yang dipadukan dengan penggunaan media benda nyata, sepeti buah apel dalam

menjelaskan materi pecahan. Namun, penggunaan media teknologi seperti menggukan laptop belum dilakukan secara rutin dan masih terkendala oleh faktor teknis seperti listrik yang padam atau sinyal yang kurang stabil.

Menurut guru, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model interaktif cenderung memiliki daya ingat yang lebih baik dibandingkan dengan model konvensional yang hanya berfokus pada penjelasan dan latihan soal. Kesulitan sering dialami siswa dengan pembelajaran matematika antara lain dalam menghafal perkalian, memahami rumus, serta menyelesaikan soal pun sangat beragam, mulai dari kategori sangat baik, sedang, hingga kurang mampu. Bagi siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), guru memberikan tindak lanjut berupa pembelajaran remedial sebagai upaya untuk membantu meningkatkan pemahaman mereka.

Ketika ditanyakan mengenai penerapan model pembelajaran aktif, guru menyarankan penggunaan model TGT *(Teams Games Tournament)* karena dinilai sesuai dengan karakteristik siswa disekolah dasar yang pada dasarnya menyukai kegiatan bermain sambil belajar. Guru berpendapat bahwa melalui model tersebut, siswa dapat termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) belum pernah diterapkan secara khusus dalam pembelajaran matematika di kelas II SDN 004 Muaro Sentajo. Oleh karena itu, sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti akan melakukan sosialisasi dan pengenalan terlebih dahulu mengenai langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT kepada guru dan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Berdasarkan hasil prasurvei terdapat nilai latihan matematika kelas II SDN 004 Muaro Sentajo tahun pembelajaran 2025/2026, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 15 siswa yang mengikuti latihan, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar masih belum stabil pada setiap latihan yang diberikan. Pada latihan pertama terdapat 8 siswa yang tuntas dan 7 siswa belum tuntas. Pada latihan kedua dan ketiga jumlah siswa yang belum tuntas menurun menjadi 7 siswa, sedangkan 8 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Selanjutnya pada latihan keempat jumlah siswa yang tuntas kembali menjadi 8 siswa dan 7 siswa lainnya masih belum tuntas. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sekitar 90 sampai 100, sedangkan nilai terendah berada pada rentang 40 sampai 60.

Data tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat sekitar 50% siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar matematika. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi matematika masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.

Dilihat dari permasalahan-permasalahan di atas perlu dilakukan peningkatan kualitas proses pembelajaran matematika agar siswa tidak merasa

sulit dalam mengerjakan soal matematika. Langkah yang dapat dilakukan antara lain memperbaiki kegiatan pembelajaran selama ini dengan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran matematika tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta motivasi belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa lebih muda memahami materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan belajar kelompok, permainan, dan turnamen sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat, motivasi dan hasil belajar siswa dengan maksud mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar yaitu pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran *cooperative learning* atau model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan teknik berkelompok di dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk berdiskusi, berdemontrasi, melakukan permainan dalam bentuk turnamen dan perhargaan.

Model TGT ini dipilih karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang yang menyenangkan karena mengandung unsur permainan dan penghargaan. Model pembelajaran TGT merupaka model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar, melakukan permainan, melaksanakan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi. Penerapan dari model pembelajaran TGT dapat membentuk siswa saling berkerja sama, tolong menolong, dan aktif dalam menjawab tantangan yang telah diberikan. Dapat dikatakan model pembelajaran ini memberikan kebaikan yaitu belajar keterampilan fisik untuk bermain, menumbuh kembangkan sikap terhadap kelompok, dan belajar menyesuaikan diri dengan teman sebaya.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran TGT dipadukan dengan media pembelajaran ular tangga untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik

dan interaktif. Media ular tangga digunakan sebagai sarana permainan edukatif yang memuat soal-soal atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga berlatih berkerja sama, berkomunikasi, dan berkompetisi secara sehat dengan anggota kelompoknya. Penggunaan media ular tangga dalam model TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu siswa lebih efektif dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Model pembelajaran TGT ini dipilih berdasarkan penelitian yang sudah ada, bahwa TGT selama ini mampu berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar. Pada penelitian Yunus & Ritonga, (2021) menjelaskan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika, peningkatan tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yang naik jauh lebih tinggi. Sama dengan penelitian (Putu et al., 2026)menjelaskan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar. Menurut penelitian Veronika, (2023), model Teams Games Tournament (TGT) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan uraian di atas pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain Pretest dan posttest Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 28 siswa, yaitu 15 siswa kelas eksperimen dan 13 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test berbantu SPSS 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif nilai *posttest* siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai Posttest

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai tertinggi	Rata-Rata
Kontrol	13	70	90	83,08
Eksperimen	15	90	100	94,67

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2026

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas kontrol sebanyak 13 orang, sedangkan jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 15 orang. Nilai *posttest* terendah pada kelas kontrol adalah 70, sedangkan nilai tertinggi mencapai 90. Sementara itu, pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 90 dan nilai

tertinggi mencapai 100. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai yang relatif tinggiseetelah mengukuti proses pembelajaran menggunkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga. Jika ditinjau dari nilai rata-rata, kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 83,08, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 94,67. Rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 11,59 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Apabila dibandingkan dengan hasil *pretest*, kedua sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai meningkat dari 61,54 pada saat *pretest* menjadi 83,08 pada saat *posttest*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 21,54 poin. Sementara itu, pada kelas eksperimen rata-rata nilai meningkat dari 62,67 pada saat pretest menjadi 94,67, pada saat posttest atau mengalami peningkatan sebesar 32,00 poin. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program *Statistical Package For The Social Sciences* (SPSS) versi 27.

Hipotesis pada uji normalitas adalah sebagai berikut:

H0 : Data hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 004 Muaro Sentajo berdistribusi normal.

Ha : Data hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 004 Muaro Sentajo tidak berdistribusi normal.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal sehingga H0 diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal sehingga H0 ditolak.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelompok Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai Pretest	Kontrol	.188	13	.200*	.909	13	.179
	Eksperimen	.272	15	.004	.898	15	.088
Nilai Posttest	Kontrol	.196	13	.182	.909	13	.179
	Eksperimen	.195	15	.128	.896	15	.082

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasol Olah Data SPSS, 2026

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-wilk, diperoleh nilai signifikan pretest pada kelas kontrol sebesar 0,179 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,088. sementara itu, nilai signifikan posttest pada kelas kontrol sebesar 0,179 dan pada kelas eksperimen sebesar 0,082. seluruh nilai signifikan tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada keas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi salah satu asumsi untuk dilakukan analisis statistik parametrik selanjutnya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi data hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test dengan bantuan program SPSS versi 27. kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi >0,05, maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi <0,05, maka data dinyatakan tidak homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test for Equality of Variances			
		F	Sig
Nilai Posttest	Equal variances assumed	0.366	0.550

Sumber : Hasil Olah Data SPSS, 2026

Berdasarkan tabel di atas di peroleh nilai signifikansi sebesar 0,550. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen. Dengan demikian, salah satu syarat dalam melakukan uji hipotesis menggunkan Independent Samples t-test telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilakukan.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 004 Muaro Sentajo. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test dengan bantuan program SPSS.

Hipotesis penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 004 Muaro Sentajo.

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 004 Muaro Sentajo.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut.

Jika nilai Sig > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak

Jika nilai Sig < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 004 Muaro Sentajo. Selain itu, Nilai Mean Difference sebesar 22,91 menunjukkan adanya selisih rata-rata sebesar 22,91 poin antara kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,45, sedangkan kelas kontrol memperolah nilai rata-rata sebesar 61,54. selisih rata-rata sebesar 22,91 poin menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunkan model Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunkan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas II SD Negeri 004 Muaro Sentajo, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian dilakukan dengan membandingkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran dengan metode yang biasa digunakan oleh guru.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Sukowati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament (TGT) memiliki hubungan dengan peningkatan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar matematika. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, siswa memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memahami materi yang dipelajari.

Hasil penelitian tersebut relavan dengan kondisi pembelajaran pada kelas eksperimen dalam penelitian ini. Selama penerapan model Teams Games Tournament (TGT), siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mengikuti kegiatan diskusi kelompok dan permainan. Adanya kegiatan tersebut membuat siswa lebih terlihat dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih memahami serta menyelesaikan soal matematika.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Azizah (yang menganalisis penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Penggunaan media permainan dapat membuat siswa lebih aktif dan membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

Kegiatan turnamen dalam model Teams Games Tournamen (TGT) juga dapat meningkatkan motivasi siswa. Adanya kompetisi membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, kompetisi yang diterapkan dalam pembelajaran

tetap dilakukan dalam suasana yang positif karena sebelum mengikuti turnamen siswa telah memperoleh kesempatan untuk belajar dan berdiskusi bersama kelompoknya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Aprimadedi et al. (2024) mengenai penerapan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran biasa. Hasil uji statistik dalam penelitian tersebut juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model TGT terhadap hasil belajar matematika siswa.

Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hal tersebut terjadi karena model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan kerja sama, permainan, dan kompetisi akademik.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Khairunnisa et al. (2025) yang menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika setelah penerapan model TGT yang dikombinasikan dengan media ular tangga. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan model pembelajaran yang dipadukan dengan media permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model Teams Gamest Tournament (TGT) dan media ular tangga sebagai dari proses pembelajaran. Kedua penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan kerja sama kelompok, permainan, dan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada lokasih penelitian, subjek penelitian, serta materi pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II SD Negeri 004 Muaro Sentajo. Meskipun terdapat perbedaan tersebut, hasil penelitian tetap menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi olah guru, tetapi juga dipengaruhi oleh bagaimana siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif, berkerja sama, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Pada kelas eksperimen, siswa memperoleh pengalaman belajar melalui beberapa kegiatan, yaitu menerima penjelasan materi, berdiskusi dengan kelompok, mempelajari materi bersama, mengikuti permainan, menjawab pertanyaan, serta mengikuti kegiatan turnamen. Berbagai aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari.

Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol lebih banyak dilakukan melalui metode pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru, siswa memperoleh penjelasan materi dan mengerjakan latihan yang diberikan. Meskipun proses pembelajaran tetap berlangsung, kesempatan siswa untuk terlibat dalam kegiatan permainan dan pembelajaran kelompok tidak sebanyak pada kelas eksperimen. Perbedaan aktivitas pembelajaran tersebut dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan adanya perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga. Sementara itu, siswa pada kelas kontrol memperoleh pengalaman belajar yang lebih berfokus pada kegiatan pembelajaran biasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) berbantu media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 004 Muaro Sentajo. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 < 0,05.

Oleh karena itu, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Penerapan model tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenagkan serta mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi diharapkan dapat meningkat dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan (Sig.2-tailed) < 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 004 Muaro Sentajo.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, A. A., Rianti, L., Jazilah, N., & Nabila, S. (2026). Pemahaman logika matematika dalam pembelajaran matematika. Journal OfCreative and Innovative Research, 3(1). https://doi.org/https://doi.org/10.31004/catha.v3i1.188

Arikunto, S. (2013). Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Astuti, A. T., Zulirfan, & Ernidawati. (2022). Wordwall-assisted TGT learning models in thesolar ystem materials: it's impact on improving student's concept understanding. Journal of Natural Science and Integration, 5(2), 208–217. https://doi.org/10.24014/jnsi.v5i2.20158

Azzahroh, N. F. (2024). Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Jember. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Depdiknas. (2006a). Panduan penilaian di sekolah dasar (atau sesuaikan dokumen). Depdiknas.

Depdiknas. (2006b). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi.

Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) modifikasi metode gasing terhadap hasil belajar matematika siswa. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(2), 1033–1042. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386

Dian Safitri. (2019). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji tahun pelajar 2019/2020 . Institut Agama Islam negeri Metro.

Diantika Sari, R., Januar Saputra, H., Kusumaningsing, W., & Eniwati, C. (2023). Analisis gaya belajar siswa kelas 2 ditinjau dari prestasi belajar di SDN Kalicari 01. Journal Of Social Science Research, 3(2). https://doi.org/https://jinnovative.org/index.php/Innovative

Echa Veronika. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika kelas V SD IT Al -Muhsin Metro. Institut Agama Islam NegeriMetro.

Faiqoh, E. (2022). Pengaruh motivasi, minat, Dan kecerdasan terhadap prestasi belajar siswa (studi kasus Madrasah Ibtidaiyah Hidayatullah). Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(6), 10084–10092. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9993

Fitniawati, & Taufik, M. M. M. (2026). Analisis kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDN 2 Kayangan tahun pelajaran 2024/2025. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 12(3), 200–206. https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13856

Istarani. (2012). 58 model pembelajaran inovatif. Media Persada.

Magdalena, I., Ayumi, A., & Sari, A. P. (2023). Analisis proses identifikasi karakteristik peserta didik kelas 2 SD Nature Islam. Jurnal Pendidikan : SEROJA, 1(1). https://doi.org/http://jurnal.anfa.co.id/

Meilsni, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan model pembelajaran make A match berbasis 4C berbantuan media kartu bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 5(5), 4146–4151. https://doi.org/https://jbasic.org/index.php/basicedu

Nurhidayah, D. A., Choirunisa, D., Putriana, R., Andriyana, R., & Istiqomah, T. (2026). Analisis kemampuan berhitung siswa diskalkulia melalui asesmen pembelajaran inklusif di SDS Kuncup Mekar. Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa, 4(1), 146–159. https://doi.org/10.61132/yudistira.v4i1.2633

Pitayani, N. N., Sudirman, I. N., Artadana, I. N., & Prayanti, N. L. M. D. (2024). Analisis Karakter Siswa Pembelajaran Matematika di Kelas 2 SD Negeri 2 Batur. Jurnal

Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika, 2(6), 286–292. https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1343

Purwanto, M. N. (2007). Psikologi Pendidikan (Cetakan ke-23). PT Remaja Rosdakarya.

Putu, I. K. G., Kamisani, N., & Abdullah Joni Guci, A. (2026). The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model on the Mathematics Learning Outcomes of Fourth-Grade Students at SD Inpres 5 Lolu. Journal of Educational Sciences, 10(1). https://doi.org/10.31258/jes.10.1.p.2017-2030

Rafikawati. (2024). Peningkatkan hasil belajar siswa materi asmaul husna melalui metode discovery learning kelas VII SMPIT Iqra Kota Bengkulu. Jurnal Studi Islam Indonesia (JSII), 2(2), 415–428. https://doi.org/https://doi.org/10.61930/jsii.v2i2.976

Sabrina, F. D., & Nurfuadi. (2023). Implementasi pembelajaran akidah akhlak dalam membentuk karakter anak. Jurnal Cintra Pendidikan, 3(4), 1587–1595. https://doi.org/http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jc p/index

Salim, H. D., & Cahyaningsih, U. (2019). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika SD kelas V dengan berbasis pendekatan saintifik yang berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah siswa. Jurnal Cakrawala Pendas, 5(1), 1–7.

Srianita, H. M. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pak dengan menggunakan metode learning start with a question di kelas V SD Negeri 173172 Hutagurgur Kab. Tapanuli Utara. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD), 3(1), 142–153. https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i1.1382

Sudjana, N. (2017). Penilaian hasil proses belajar mengajar. PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2009). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2017a). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sugiyono. (2017b). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sulistyaningsih, D., Widianti, A., & Dewi Wulandari, M. (2024). Pengaruh penddikan karakter terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas 2 di SD Muhammadiyah Jatiyoso tahun 2024. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4). https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20562

Sunanto, L., Yusron, A., Nurossobah, P., Karnita, N., Darul Ma, U., & Indramayu, arif. (2025). Analysis of mathematical critical thinking abilities of elementary school students. Jurnal Cakrawala Pendas, 11(4). https://doi.org/10.31949/jcp.v11i4.15896

Trianto. (2010). Model pembelajaran terpadu: konsep, strategi, dan implementasinya dalam KTSP. Bumi Aksara.

Trianto. (2012). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. Kencana Prenada Media Group.

Ulfah, Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik. Jurnal Al-Amar (JAA), 2(1), 1–9.

Uswatun, H. S., Wulandari, S. C., & Fatqurhohman. (2023). Penalaran matematika siswa dalam mengonstruksi konsep luas daerah persegi panjang. Jurnal Silogisme, 8(1), 14–22. https://doi.org/https://doi.org/10.24269/silogisme.v8i1.4941

Wahidin, M. (2024). Manfaat motivasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK), 2(1), 96–101. https://doi.org/https://doi.org/10.65311/jitk.v2i1.698

Wijaya, R., & Yadewani, D. (2022). Pelatihan perkalian bilangan dasar dengan metode jarimatika : belajar menjadi menyenangkan. Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi, 1(2), 1–8. https://doi.org/https://doi.org/10.54099/jpma.v1i2.92

Yunus, H. M., & Ritonga, T. (2021). Peningkatan hasil belajar matematika materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2), 1–4. https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v1i2.31