

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN
MEDIA ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 85 LUBUK LINGGAU**

Shilfa Zara Zeti¹, Ani Fiani², Lucy Asri Purwasi³

¹²³PGSD, Universitas PGRI Silampari

¹zetishilfazara@gmail.com, ²annie_fiani@yahoo.com, ³lucyasrip@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement in Mathematics learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 85 Lubuk Linggau after using the Teams Games Tournament learning model. This study uses Pre-test and Post-test. Sampling was obtained from the population, the sampling technique in this study was using random sampling. The instrument used was in the form of multiple choices totaling 22 questions. The data analysis technique used the t-test at a significance level of $\alpha = 0.05$. The results of the study obtained that $t_{count} = 6.12 > t_{table} = 1.711$ so that it is proven that H_a is accepted and H_o is rejected. The improvement in Mathematics learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 85 Lubuk Linggau after using the Teams Games Tournament learning model was significantly complete. The average value is 80.29 and the percentage of students who completed was 91.66%.

Keywords: Learning Outcomes, mathematics, Teams Games Tournament, Snakes and Ladders

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 85 Lubuk Linggau setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian ini menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*. Pengambilan sampel diperoleh dari jumlah populasi, teknik sampling dalam penelitian ini yaitu menggunakan random sampling. Instrumen yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 22 soal. Teknik analisis data menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian diperoleh bahwa $t_{hitung} = 6,12 > t_{tabel} = 1,711$ sehingga terbukti bahwa H_a diterima dan H_o ditolak peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 85 Lubuk Linggau setelah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* signifikan tuntas. Rata-rata nilai yaitu 80,29 dan presentase siswa yang tuntas sebesar 91,66%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, *Teams Games Tournament*, Ular Tangga

A. Pendahuluan

Pada saat ini, pendidikan merupakan proses pembelajaran terencana yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja dalam membentuk sikap dan perilaku yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Sama halnya dengan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan proses pembelajaran dasar yang diperoleh siswa. Hal ini yang bertujuan meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan pada proses pembelajaran lebih lanjut di masa yang akan datang (Dewi, 2023). Pendidikan adalah mengembangkan segala potensi bawaan manusia secara integral, simultan, dan berkelanjutan agar manusia mampu melaksanakan tugas dan kewajiban dalam kehidupan guna mencapai kebahagiaan di masa sekarang dan masa mendatang (Muhammad Rachmat Hidayat & Hasmiani, 2024). Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk

mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik (Heru, 2023:50). Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antar peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar melalui model pembelajaran serta mata pelajaran yang menunjang seperti pembelajaran matematika.

Hayati (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah perubahan dalam kemampuan, sikap, atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar tertentu.

Mata pelajaran matematika telah diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan yang ada di Indonesia melalui kegiatan pembelajaran di dalam kelas Matematika berperan penting dalam kehidupan manusia, terutama pada perkembangan ilmu pengetahuan saat ini. Konsep dasar matematika akan menjadi bekal bagi siswa melalui beberapa kompetensi dalam pembelajaran. Sehingga mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari jenjang

sekolah dasar. Hal tersebut bertujuan agar siswa mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (Gusmarlia, 2025:23). Wati (2021:4) mengemukakan bahwa tujuan mata pelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu menggunakan matematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 85 Lubuk Linggau, kelas IV ditemukan beberapa informasi bahwa siswa masih kurang memahami pada pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sehingga mengalami kesulitan fokus pada siswa terhadap pembelajaran matematika, dan menyebabkan keterbatasan siswa dalam memahami pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV didapatkan informasi bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran, karena siswa terbiasa melakukan kegiatan lain seperti mengobrol dengan teman sebangku dan keluar masuk kelas selama proses berlangsung. Hal ini dibuktikan bahwa

sebagian besar hasil belajar matematika siswa kelas IV belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), ialah 70. Hal tersebut terlihat dari rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 85 Lubuk Linggau, yaitu terdiri dari 13 siswa (54,16%) yang tidak mencapai KKTP dan hanya 11 siswa (45,84%) yang mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu solusinya model pembelajaran yang dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar adalah *Teams Games Tournament* berbantuan media Ular Tangga. mahayasa (2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran tipe kooperatif yang mudah diterapkan, model ini melibatkan peran antar siswa sebagai tutor sebaya dan memuat unsur permainan dan penguatan. Peneliti juga menggunakan media Ular Tangga. Menurut Sari & Yarza, dalam Ningtia, dkk (2022) mengemukakan bahwa media Ular Tangga merupakan

sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik pada siswa. Media dirancang semenarik mungkin sehingga meningkatkan antusiasme, keaktifan siswa berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya dalam mata pelajaran matematika.

Model ini bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah, siswa di tempatkan sebagai subjek belajar, peranan guru adalah pembimbing dalam proses pembelajaran dan fasilitator dalam pembelajaran (Edi, 2019). cara ini memungkinkan guru untuk mengetahui apa yang telah diketahui dan dipahami oleh siswa sebelum memaparkan apa yang guru ajarkan sehingga model tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran matematika. Dalam menghadapi tantangan, guru memerlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Rijal (2024) salah satu solusinya adalah dengan memanfaatkan media pelajaran yang menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pencapaian hasil belajar. Salah satunya menggunakan media ular tangga,

Media pembelajaran yang menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Menurut Ludgardis, (2022) mengemukakan bahwa ular tangga merupakan permainan yang diadopsi dan dimodifikasi agar dapat membuat anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif. Sedangkan menurut Wati (2021) juga menyatakan bahwa ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 85 Lubuklinggau. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru sekolah dasar dalam menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental (*pre-experimental design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pre-test - Post-test Design*, yaitu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelas/kelompok tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, siswa diberikan *pre-test* sebelum memperoleh perlakuan (*treatment*) dan *post-test* setelah perlakuan diberikan. Selisih antara hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 85 Lubuklinggau, yang terletak di kel Niken Jaya, kec. Lubuklinggau Timur I, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan. pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV. Teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling didapat sampel kelas IV A yang berjumlah 24 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes soal pilihan

ganda yang berjumlah 22 soal yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran sebelum digunakan dalam penelitian. Selain tes, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran serta kondisi awal siswa. Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjangking informasi kuantitatif dari responden sesuai lingkup penelitian (Sujarweni 2020:74).

C. Hasil Penelitian dan pembahasan

Penelitian dilakukan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 85 Lubuklinggau. Penelitian dilaksanakan dengan jumlah 24 siswa dengan memberikan *pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media ular tangga.

Pelaksanaan *pre-test* dilakukan pada tanggal 11 Mei 2026 dikelas IV,

pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal pada hasil siswa dalam pelajaran matematika sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media ular tangga dengan 22 jumlah soal pilihan ganda. Hasil *pre-test* dapat dilihat di tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1 Rekapitulasi data hasil *Pre-test*,

NO	Kategori	Keterangan
1	Nilai Minimun	41
2	Nilai Maksimums	68
3	Rata-Rata Nilai	53,42
4	Simpangan Baku	7,69
5	Jumlah Siswa Yang Tuntas	0 orang (0%)
6	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	24 orang (100%)

Berdasarkan hasil *pre-test*, kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 53,42, tidak ada siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 24 siswa belum mencapai KKTP. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran matematika sebelum diterapkan model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) Berbantuan media ular tangga. Setelah mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika termasuk kategori belum mencapai KKTP maka penulis melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media ular tangga. Tes ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah melalui proses pembelajaran.

Post-test dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 18 Mei 2026 yang diikuti 24 siswa di kelas IV SD N 85 Lubuklinggau, Setelah diberikan perlakuan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media ular tangga, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Nilai rata-rata *post-test* mencapai 80,29, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKTP yang ditetapkan.

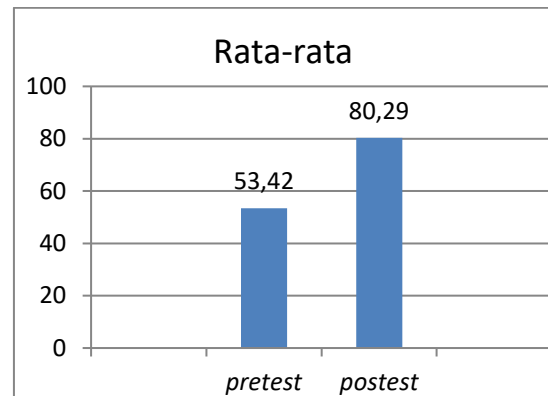
Tabel 2 Rekapitulasi data hasil *Post-Test*

NO	Kategori	Keterangan
1	Nilai Minimun	68
2	Nilai Maksimum	95
3	Rata-Rata Nilai	80,29

4	Simpangan Baku	8,23
5	Jumlah Siswa Yang Tuntas	22 orang (91,67%)
6	Jumlah Siswa Yang Tidak tuntas	2 orang (8,33%)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel 2, diperoleh bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa setelah pembelajaran adalah sebesar 80,29, dengan simpangan baku sebesar 8,23. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 95, sedangkan nilai terendah yaitu 68. Dari total 24 siswa, sebanyak 22 siswa (91,67%) mencapai KKTP atau tuntas dan 2 siswa (8,33%) belum mencapai KKTP.

Data ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model pembelajaran. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* yang semula 53,42 meningkat menjadi 80,29 pada *post-test*. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 26,87 naik dari sebelum penerapan TGT. Hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah:



Grafik 1 Peningkatan ketercapaian Hasil belajar siswa

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Dalam analisis ini digunakan rumus uji kecocokan (χ^2). Chi-kuadrat Berdasarkan prosedur statistik, uji normalitas dilakukan dengan tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ dan derajat kebebasan (dk) n, di mana n adalah jumlah kelas interval. Apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{Tabel}$ maka data dianggap berdistribusi normal.

Sebaliknya, jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{Tabel}$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pre-test* diperoleh nilai χ^2_{hitung} sebesar 1,36 dan χ^2_{Tabel} sebesar 11,07 (dengan $\alpha = 5\%$ dan dk = 6-1 = 5). Sementara itu, pada data *post-test* diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 3,20 dengan χ^2_{Tabel} yang sama yaitu 11,07. Karena pada kedua data tersebut nilai

χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki distribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

Tes	Uji t	t _{tabel}	Keterangan
Post-test	6,12	1,711	t _{hitung} > t _{tabel} H ₀ diterima H _a ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dapat diperoleh $t_{hitung} = 6,12$. Selanjutnya membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} Pada daftar distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = (5\%)$ diperoleh $t_{tabel} 1,711$. Kriteria pengujiannya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis di atas diperoleh. $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,12 > 1,711$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, artinya "Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada pembelajaran matematika SD N 85 Lubuklinggau setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games*

Tournament (TGT) Berbantuan media ular tangga secara signifikan tercapai.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh hasil nilai rata-rata, nilai rata-rata pada pre-test 53,42 meningkat menjadi 80,29 pada pos-test dimana hasil meningkat sebesar 26,87 Sedangkan pada perhitungan uji-t diperoleh bawah $t_{hitung} = 6,12 > t_{tabel} = 1,711$ sehingga terbukti bahwa H_a diterima dan H_0 di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 85 Lubuklinggau setelah diterapkan model pembelajara *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga signifikan tuntas. Rata-rata nilai yaitu 80,29 dan presentase siswa yang tuntas sebesar 91,66%.

DAFTAR PUSTAKA

Biassari, I. & Putri, K. E. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Semdikjar*. 4, (2). 62-74.
- Dimiyati & Mudjiono. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Haryanti. (2022). Penerapan Strategi *Inside Outside Circle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII B SMPN Bangun Purba Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Pendidikan Islam*. 5 (2). 267-293.
- Heru. (2023). Model pembelajaran Kooperatif Tipe Make A machth Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 1 (2). 3.
- Hidayat, I. (2024). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta : DIVA Press.
- Ludgardis, (2022). Media Pembelajaran Ular Pedagogical And Social Science. Tangga Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman. *Journal Of*. 1 (2), 287-294.
- Mahayasa (2023). Meningkatkan Ke Aktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Of Instruction*. 4 (2). 8-17
- Rijal. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Materi Kenampakan Alam Di Kelas IV SDN Teluk Timbau. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. 2 (8). 493-507.
- Sudrajat. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Masalah Sosial Melalui Metode *Cooperatif Learning Tipe Inside* Berbantuan Media *Powerpoint* di Kelas IV SD N Cipinang Melayu 12 Petang Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 9(1). 82-92.
- Siska. (2022). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (1), 68-73.