

## Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar

Sulis Indrayani Lubis<sup>1</sup>, Naeklan Simbolon<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: [sulisindrayanilubis88@gmail.com](mailto:sulisindrayanilubis88@gmail.com)

### Abstract

*This study aims to find out: 1) The results of cognitive mathematics learning of students who do not use the TGT type cooperative learning model assisted by class IV snakes and ladders media; 2) Cognitive learning outcomes of students using the TGT type cooperative learning model assisted by class IV snakes and ladders media; 3) There is a significant effect of the use of the TGT type cooperative learning model assisted by snakes and ladders media on the results of learning mathematics in grade IV elementary schools. This type of research is an experimental research with a quasi-experimental nonequivalent control group design. The population of this study were fourth grade students at SD Negeri 095139 Barisan Spirit and fourth grade students at Mis An-nazam Baja Dolok. The research sample was 095139 SD Negeri 095139 Roh Baris as an experimental class with a total of 24 students and Mis An-nazam Baja Dolok as a control class with a total of 23 students. Data collection techniques consist of multiple choice tests, observation and documentation. The results of the study stated that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted, meaning that there was a significant effect of using the TGT type cooperative learning model assisted by snakes and ladders media on the learning outcomes of class IV SD flat shapes mathematics. This is evidenced by the calculation of the  $t$ -test, namely  $t\text{-count} > t\text{-table}$  ( $4.616 > 2.014$ ) so that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Hasil belajar kognitif matematika peserta didik yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga kelas IV; 2) Hasil belajar kognitif matematika peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga kelas IV; 3) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan

### Article History:

Received: 2023-04-25

Reviewed: 2023-09-02

Published: 2023-09-30

### Key Words:

Cooperative, Teams Games Tournament (TGT), Ladder Snake Media, Learning Outcomes

### Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-04-25

Direview: 2023-09-02

Disetujui:

### Kata Kunci:

Kooperatif, Teams Games Tournament (TGT) Media Ular Tangga, Hasil Belajar

desain *quasi eksperiment nonequivalent control grup design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 095139 Semangat Baris dan peserta didik kelas IV Mis An-nazam Baja Dolok. Sampel penelitian adalah SD Negeri 095139 Semangat Baris sebagai kelas eksperimen berjumlah 24 peserta didik dan Mis An-nazam Baja Dolok sebagai kelas kontrol berjumlah 23 peserta didik. Teknik pengumpulan data terdiri atas tes pilihan ganda, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika bangun datar kelas IV SD. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan uji-t yaitu  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $4,616 > 2,014$ ) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar dibentuk dari pembelajaran yang berlangsung pada pendidik beserta anak didik guna membantu mereka menerima pengetahuan serta keterampilan yang bernilai positif. Sebagai fasilitator, pendidik merupakan pelaksana terdepan dalam menyajikan pembelajaran yang berkualitas terhadap peserta didik. Satu diantara pelajaran yang mesti dibimbing guru pada strata dasar hingga pendidikan tinggi ialah mata pelajaran matematika.

Matematika ialah satu diantara pelajaran yang erat kaitannya dengan aplikasi kehidupan nyata. Disiplin Matematika dibimbing guru guna membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, logis, kreatif dan kolaboartif (Seran & Ladyawati, 2018, h. 115). Bagi Susanto (2013, h. 187) pembelajaran matematika yakni proses belajar mengajar yang dirancang guru guna menumbuhkan daya pikir kreatif siswa yang bisa menaikkan wawasan berpikir siswa dan wawasan mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya peningkatan tugas matematika yang baik. Namun pada kenyataannya, sejumlah siswa mengabaikan pelajaran

Matematika sehingga mengakibatkan hasil belajar yang buruk bagi banyak siswa (Amalia & Unaenah, 2018, hal. 124).

Hasil belajar merupakan pengukuran dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar individu, mencakup keberhasilan *cognitive*, *affective* dan *psychomotor*. Bagi Purwanto (2016, h. 46) hasil belajar ialah perubahan tindakan mahasiswa sebab belajar". tingkah laku tersebut dapat berubah pada aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Ketidakkampuan guru dalam merancang pendekatan, model dan media secara beragam dan menarik merupakan pemicu buruknya hasil belajar Matematika siswa . Megawati (2018, h. 93) menyatakan satu diantara unsur penyebab kurangnya hasil belajar ialah pengaplikasian teknik ceramah oleh guru yang menyebabkan siswa merasa monoton khususnya mata pelajaran matematika.

Bersumber temuan pengamatan yang dilakukan peneliti, senin 26 September 2022 dengan guru wali kelas IV SDN 095139 Semangat Baris menyatakan dari 38 peserta didik, hanya 11 anak didik yang telah lulus mendapat skor di atas ketuntasan minimal, sedangkan 27 siswa belum lulus mendapat

nilai kurang dari KKM. Berikut hasil perolehan nilai tes harian Matematika

peserta didik kelas IV SDN 095139 Semangat Baris:

**Tabel 1. Rekap Hasil Ulangan Harian Matematika Kelas IV SDN 095139 Semangat Baris T.A 2022/2023**

No	Nilai	Peserta didik	Persentase	Hasil
1	< 70	27	71%	Belum Tuntas
2	≥ 70	11	29%	Tuntas
<b>Jumlah</b>		38	100%	

Sumber : Hasil Tes Harian Matematika SDN 095139

Dari tabel 1. dijabarkan jika KKM SDN 095139 ialah 70. Siswa-siswi di kelas IV berjumlah 38, persentase lulus berjumlah 29% dan 71% persentase yang belum lulus . Secara keseluruhan hasil kognitif Matematika di kelas IV SD Negeri 095139 Semangat Baris masih tergolong kategori rendah.

Kenyataan bahwa kurang efektifnya pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran membuktikan rendahnya hasil belajar Matematika siswa. Saat pembelajaran Matematika, pendidik harus mendalami topik yang akan dipresentasikan saat KBM terjadi. Aktivitas pembelajaran Matematika harus berjalan secara aktif dan gembira, melalui hubungan antar siswa ke siswa dan guru.

Hasil belajar peserta didik yang rendah bergantung pada pembelajaran yang dihadapi peserta didik. Mailani (2021, h. 331) berpendapat bahwa “Guru hendaknya perlu mengemas pembelajaran Matematika dengan kreatif agar siswa tidak jenuh dan bersungguh-sungguh saat pembelajaran dan mudah memahami konsep matematika yang diajarkan”. Maka dari itu selama proses pembelajaran guru hendaknya mengaplikasikan teknik, strategi dan model pembelajaran agar lingkungan belajar dapat berfungsi secara aktif melalui korelasi guru ke siswa dan siswa ke siswa.

Satu diantara model pembelajaran yang bisa diaplikasikan guru dalam menumbuhkan keaktifan siswa dalam paradigma Matematika ialah model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini bersumber pada implikasi teori Vygotsky menyatakan sebenarnya proses matematika di tingkat dasar wajib bersifat interaktif, baik siswa ke siswa dan siswa ke guru, karena prosedur pembelajaran terjadi pada taraf sosial (Agustyaningrum dkk., 2022, h. 578).

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dilaksanakan secara bersama atau belajar kelompok, siswa saling membantu dalam belajar dan memperoleh tujuan yang telah ditetapkan. Nurdyansyah & Fahyuni (2016, h. 78) menyatakan bahwa jenis pembelajaran kooperatif yang membagi siswa pada kubu belajar berjumlah 5 hingga 6 orang dengan wawasan, jenis kelamin dan suku atau ras yang beragam yaitu jenis kooperatif TGT. Selanjutnya Shoimin (2018, h. 203) menyatakan bahwa “...TGT adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang sederhana dilaksanakan, menyertakan aktivitas semua siswa tanpa memandang status, menyertakan siswa menjadi tutor sebaya dan memuat unsur permainan.

Pelaksanaan *Teams Games Tournament* dapat diintegrasikan melalui media pembelajaran. Tamba & Wahyuni

(2020, h. 245) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan satu diantara unsur yang berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran. Selanjutnya, menurut Ananda & Nuraini (2019, h. 9) “Media pembelajaran adalah solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”. Musdalipa dkk. (2022, h. 6) menyatakan bahwa paradigma TGT yang disandingkan dengan media ular tangga bisa menumbuhkan minat dan motivasi belajar murid dan turut mempengaruhi hasil belajar Matematika. Bagi Ariyanto dkk. (2020, h. 86) pembelajaran berbasis media permainan, seperti media permainan ular tangga sebaiknya digunakan agar siswa tidak bosan. Media ular tangga merupakan media tradisional yang telah dikenal secara umum oleh peserta didik. Pemanfaatan media permainan ular tangga menaikkan hasil belajar siswa sebesar 45% (Afandi, 2015, h. 87)

Berlandaskan penjabaran di atas, peneliti melangsungkan riset dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran

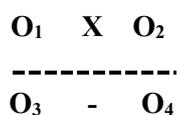
## Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar”.

### METODE PENELITIAN

Riset ini dilaksanakan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Jenis riset ini ialah riset kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen dilangsungkan guna menemukan pengaruh perlakuan tertentu pada kondisi lain yang terkendalikan. Desain riset ini yaitu desain *Quasi Eksperimen Design* dengan bentuk *nonequivalent control grup design*. Desain riset ini yaitu riset yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kelas eksperimen nantinya akan diberi *pretest*, perlakuan dan *posttest*. Perlakuan yang akan diberikan merupakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga materi bangun datar. Begitupun dengan kelas kontrol akan diberikan *pretest*, *posttest* tanpa adanya perlakuan. Desain riset ini dijabarkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. *Nonequivalent Control Group Design***



Sumber : (Sugiyono, 2019, h. 79)

Populasi riset yakni siswa kelas IV SD Negeri 095139 Semangat Baris 38 siswa dan siswa kelas IV Mis An-Nazam Baja Dolok berjumlah 23 siswa. Total populasi pada riset ini adalah 61 siswa. Sampel riset ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling* (sampling pertimbangan).

Kelas IV SDN 095139 Semangat Baris ditetapkan sebagai kelas eksperimen berjumlah 24 peserta didik, sedangkan kelas IV Mis An-Nazam Baja Dolok ditetapkan sebagai kelas kontrol berjumlah 23 siswa. Sehingga total sampel pada penelitian ini berjumlah 47 siswa.

Teknik pengumpulan data pada riset ini dilakukan melalui kegiatan observasi, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan ialah tes hasil belajar matematika. Tes yang disusun berupa pilihan ganda dengan empat option alternatif jawaban menggunakan pedoman taksonomi Bloom pada aspek kognitif dengan total 30 butir soal. Kriteria yang harus dipenuhi agar instrumen tes layak digunakan yaitu mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran butir soal dan daya pembeda soal pada butir soal yang digunakan.

Analisis data dilakukan setelah peneliti menerima data terkumpul dari seluruh responden. Data diperoleh dari hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran matematika bangun datar kelas IV berupa nilai *pre test* (tes kemampuan awal) dan nilai *post test* (tes kemampuan setelah diberikan perlakuan). Data yang telah dikumpulkan kemudian diinterprestasikan secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis adalah uji-t, sebelum dilakukannya uji-t dilakukan pengujian prasyarat terlebih dahulu, yakni uji normalitas dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memberikan pretest dan posttest kepada sampel penelitian. Instrumen tes diuji cobakan terlebih dahulu untuk melihat validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal.

1. Validitas Test. Pada pretest terdapat 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Lalu pada posttest terdapat 21 soal valid dan 9 soal tidak valid. Uji coba validitas dinyatakan valid apabila r-hitung lebih besar dari r-tabel. R-tabel pada uji coba tes yaitu 0,433 (N=21).

2. Reliabilitas Tes. Cronbach's alpha bernilai 0,879 yang artinya lebih besar dari 0,60 ( $0,879 > 0,60$ ). Sehingga dinyatakan hasil reliabilitas tes pretest sangat tinggi. pada hasil reliabilitas tes posttest dinyatakan bahwa cronbach's alpha yaitu 0,883 ( $0,883 > 0,60$ ), yang artinya hasil reliabilitas tes posttest sangat tinggi.

3. Tingkat Kesukaran Tes. Perhitungan tingkat kesukaran tes pretest menyatakan terdapat 8 tes termasuk skala mudah, 10 tes skala sedang dan 2 tes skala sukar. Pada hasil tingkat kesukaran tes posttest menyatakan bahwa 5 soal berskala mudah, 13 soal skala sedang dan 3 soal skala sukar.

4. Daya Beda Tes. Pada uji coba instrumen pretest dinyatakan bahwa 3 tes berskala baik dan 17 tes berskala sangat baik. Sedangkan pada uji coba instrumen posttest dinyatakan bahwa 3 tes berskala baik dan 18 tes berskala sangat baik.

Hasil uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda pada soal pretest dan soal posttest maka untuk soal pretes digunakan 20 soal (1,5,8,9,10,11,12,14,15,17,18,20,22,24,25,29,30) dan untuk soal posttest digunakan 20 soal yaitu (1,2,4,5,6,8,9,12,13,15,18,20,21,22,27,28,30)

Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah melakukan pretest dan posttest yang diberikan oleh peneliti. Hasil belajar siswa diajarkan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen dan menggunakan model konvensional pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Data Deskriptif eksperimen kontrol**  
**Descriptive Statistics**

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Ekperimen	24	30	75	45,62	10,766
Post-Test Eksperimen	24	45	100	75,83	15,228
Pre-Test Kontrol	23	15	65	43,26	13,619
Post-Test Kontrol	23	20	80	54,35	16,672
Valid N (listwise)	23				

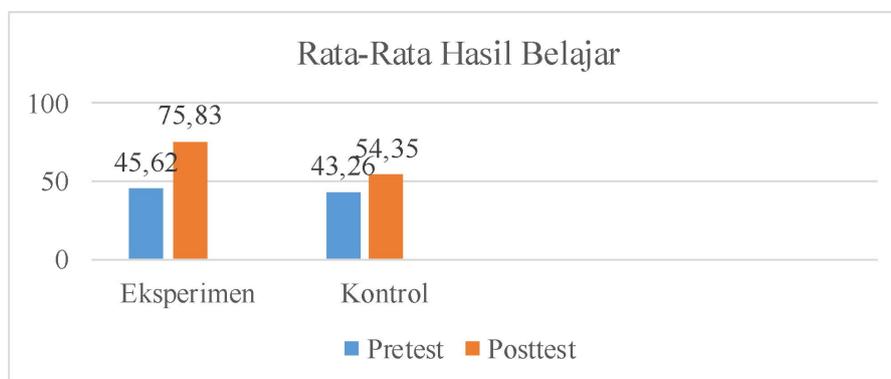
sumber : Hasil Penelitian SPSS, 2023

Pada tabel 3. Menyatakan kelas eksperimen memiliki jumlah sampel sebanyak 24 siswa. Pada nilai pretest memiliki nilai minimum 30, nilai maksimal 75, nilai mean 45,62 dan nilai std.deviasi 10,766. Sedangkan pada nilai posttest kelas eksperimen memiliki nilai minimum 45, nilai maksimal 100, nilai mean 75,83 dan nilai std.deviasi 15,228.

Hasil pretest pada kelas kontrol dengan jumlah 23 peserta didik yaitu memiliki nilai minimum 15, nilai maksimal 65, nilai mean 43,26 dan nilai std.deviasi 13,619. Sedangkan hasil posttest kelas kontrol memiliki nilai minimum 20, nilai

maksimal 80, nilai mean 54,35 dan nilai std.deviasi 16,672.

Hasil belajar pretest-posttest pada kelas ekperimen dan kelas kontrol memiliki peningkatan. Hasil belajar siswa pada kelas ekperimen memiliki rata-rata 45,62 (pretest) menjadi 75,83(posttest) mengalami kenaikan 66%. Sedangkan hasil belajar kelas kontrol memiliki rata-rata 43,26 (pretest) menjadi 54,35 (posttest) mengalami kenaikan 26%. Untuk lebih jelasnya berikut grafik rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eskperimen dan kelas kontrol.



**Gambar 1. Grafik Rata-Rata Hasil Belajar Eskperimen dan Kontrol**

Untuk menganalisis hasil data belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan terlebih dahulu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat menentukan uji-t.

1. Uji normalitas dilakukan untuk menyatakan data yang dihasilkan

berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menyelesaikan uji normalitas melalui uji *shapiro wilk* berbantuan *software SPSS 22*. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4. di bawah ini.

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas**

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<b>Hasil Belajar Siswa</b>	Pre-Test Eksperimen	,158	24	,126	,933	24	,116
	Post-Test Eksperimen	,145	24	,200*	,944	24	,198
	Pre-Test Kontrol	,116	23	,200*	,960	23	,465
	Post-Test Kontrol	,154	23	,164	,954	23	,358

Sumber: Hasil Penelitian SPSS, 2023

Hasil tabel 4. menjabarkan pada pre-test eksperimen mendapatkan nilai sig. 0,116 > 0,05, post-test eksperimen memiliki nilai sig. 0,198 > 0,05, pre-test kontrol memiliki nilai sig. 0,465 > 0,05, dan post-test kontrol memiliki nilai 0,358 > 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa data pada penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas dilakukan untuk menjabarkan data yang ada bersifat homogen atau tidak homogen. Uji homogenitas pada riset diselesaikan melalui bantuan *IBM SPSS 22*. Data dapat diungkapkan homogen apabila nilai sig. > 0,05. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PreTest	,919	1	45	,343
Posttest	,799	1	45	,376

Sumber : Hasil Penelitian SPSS, 2023

Bersumber hasil tabel 5. Menjabarkan data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai sig. 0,343 < 0,05 dan

data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig. 0,376 > 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa data

hasil belajar peserta didik materi bangun datar bersifat homogen.

3. Pengujian hipotesis setelah uji syarat data diungkapkan berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka langkah selanjutnya dapat melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab  $H_a$  (terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*)  
 4.

(TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika bangun datar kelas IV sekolah dasar) dan  $H_o$  (tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika bangun datar kelas IV sekolah dasar) pada penelitian ini. Perhitungan uji hipotesis pada penelitian ini dapat ditampilkan pada tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Independent Sample T-test**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
<b>Hasil Belajar Siswa</b>	Equal variances assumed	,799	,376	4,616	45	,000	21,486	4,654	12,111	30,860
	Equal variances not assumed			4,607	44,210	,000	21,486	4,663	12,088	30,883

Sumber : Hasil Penelitian SPSS, 2023

Bersumber tabel 6. menjabarkan t-hitung yang diperoleh sebesar 4,616 dan t-tabel (df 45) adalah 2,014. Sehingga menyatakan bahwa t-hitung > t-tabel sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Begitupun hasil dari nilai signifikansi pada tabel 6. bernilai  $0,000 < 0,05$  yang mengungkapkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Bersumber hasil uji hipotesis maka dapat diambil keputusan terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika bangun datar kelas IV sekolah dasar.

Begitupun dengan pengamatan pengaplikasian TGT berbantuan media ular tangga pada kelas eksperimen menyatakan bahwa pada pertemuan pertama memperoleh nilai 81% – 100% berjumlah 4 siswa berkategori sangat baik, siswa yang memperoleh 61% - 80% berjumlah 12 siswa berkategori baik, siswa yang memperoleh kategori sedang 41% - 60% berjumlah 8 siswa. sehingga rata-rata persentase yang diperoleh pada pertemuan pertama ialah 77% berkategori baik.

Pertemuan kedua pengamatan aktivitas siswa mengalami peningkatan yaitu siswa yang memperoleh nilai 81% - 100% berjumlah 5 siswa kategori baik, siswa yang memperoleh nilai 61% - 80% berjumlah 19 siswa. Rata-rata persentase perolehan pada pertemuan kedua sebesar 79% berkategori baik. Sehingga rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan persentase sebesar 10%.

Riset ini memiliki 2 variabel yaitu variabel bebas (model TGT berbantuan media ular tangga) dan variabel terikat (hasil belajar). Hasil belajar yang diukur pada

riset ini ialah hasil belajar tes kognitif. Riset ini bertujuan untuk: 1) hasil belajar kognitif matematika bangun datar peserta didik kelas IV tanpa menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga; 2) hasil belajar kognitif matematika bangun datar peserta didik kelas IV menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga; dan 3) pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika bangun datar kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen yang terdiri dari kelas eksperimen (SD Negeri 095139 Semangat Baris) dan kelas kontrol (Mis An-nazam Baja Dolok).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menguji instrumen pretest dan posttest di kelas IV SD Negeri 095139 Semangat Baris untuk memastikan bahwa tes yang diberikan pada sampel sudah valid, reliabel, memiliki tingkat kesukaran dan tingkat daya beda.

Kelas eksperimen (Model TGT berbantuan media ular tangga) diberikan pretest kepada kelas IV SD Negeri Semangat Baris sebanyak 24 siswa untuk melihat wawasan awal peserta didik. Temuan rata-rata pretest yang didapat siswa ialah 45,62. Selesai hasil pretest didapat, peneliti melakukan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga sebanyak 2 pertemuan dengan tahapan pembelajaran berupa penyajian materi, pembentukan kelompok, *games tournament* dan pemberian penghargaan kelompok. Adapun tata cara permainan media ular tangga dengan pengaplikasian model *Teams Games Tournament* adalah:

1. Untuk memulai permainan ular tangga, perwakilan setiap kelompok tournament

- mengambil undian untuk memilih urutan pemain pertama.
2. Semua pemain memulai permainan dimulai dengan kocokan dadu.
  3. Setelah pemain menempati titik bidak sesuai dengan kocokan dadu, pemain mengambil kartu kuis untuk memberikan pertanyaan kepada kelompok turnamen dan menjalankan dadu selanjutnya.
  4. Kelompok turnamen diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan kartu kuis selama 2 menit.
  5. Apabila kelompok turnamen bisa menjawab benar, maka memperoleh poin 10.
  6. Apabila pemain menempati titik bidak gambar tangga, maka pemain diberi kesempatan untuk naik. Sebaliknya, jika pemain menempati bidak ular maka diharuskan turun sebanyak gambar ular tangga turun.
  7. Pemain dapat memperoleh 5 skor bonus jika siswa menempati bidak tertinggi.
  8. Kelompok siswa dinyatakan pemenang apabila memperoleh nilai tertinggi pada akhir permainan.

Setelah peserta didik menerima perlakuan, peneliti kembali memberikan soal posttest guna melihat pemahaman siswa pada materi bangun datar, hasil posttest siswa memiliki rata-rata 75,83. Sehingga dapat diutarakan bahwa temuan rata-rata pretest dan posttest pada kelas eksperimen mengalami peningkatan 66%.

Temuan pengamatan aktivitas siswa keterlaksanaan model TGT berbantuan media ular tangga pada pertemuan pertama siswa masih banyak kesulitan memahami kegiatan pada aspek langkah-langkah games dan turnamen. Perolehan siswa pada pertemuan pertama memperoleh nilai 81% – 100% berjumlah 4 siswa berkategori sangat baik, siswa yang memperoleh 61% - 80%

berjumlah 12 siswa berkategori baik, siswa yang memperoleh kategori sedang 41% - 60% berjumlah 8 siswa. Pada kelas kontrol (konvensional) siswa berjumlah 23 diberikan soal pretest guna mengidentifikasi kemampuan awal siswa. Temuan rata-rata pretest kelas kontrol memperoleh nilai 43,26. Setelah pretest diberikan, peneliti melakukan pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dengan tahapan penyampaian tujuan dan motivasi siswa, penyajian informasi, mengecek pemahaman siswa, dan memberikan tugas tambahan. Selanjutnya peneliti memberikan soal posttest kepada peserta didik kelas kontrol dan memperoleh temuan dengan rata-rata 54,35. Maka mengalami kenaikan rata-rata sebesar 26%. Berdasarkan perolehan rata-rata nilai pretest-posttest kelas eksperimen dan kontrol dapat disimpulkan jika rata-rata kelas eksperimen  $\neq$  rata-rata kelas kontrol. Uji prasyarat untuk menguji hipotesis riset dilangsungkan setelah data hasil belajar kedua kelas diperoleh.

Uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas menyatakan bahwa data berdistribusi normal dengan pre-test eksperimen mendapatkan nilai sig. 0,116 > 0,05, post-test eksperimen memiliki nilai sig. 0,198 > 0,05, pre-test kontrol memiliki nilai sig. 0,465 > 0,05, dan post-test kontrol memiliki nilai 0,358 > 0,05. Sedangkan untuk hasil uji homogenitas dinyatakan bahwa data bersifat homogen dengan pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol menghasilkan nilai sig. 0,343 < 0,05 dan data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig. 0,376 > 0,05. Selanjutnya pada nilai uji *t independent sample t-test* menyatakan bahwa bahwa  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  (4,616 > 2,014) sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Begitupun hasil signifikansi

bernilai  $0,000 < 0,05$  yang menyatakan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Bersumber temuan data riset yang diperoleh peneliti diikhtisarkan jika terdapat terdapat pengaruh signifikan model

## SIMPULAN

Berlandaskan perolehan riset, maka simpulan yang diperoleh yaitu: 1) Hasil belajar kognitif matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar pada kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga, melainkan menggunakan model ceramah, diskusi dan tanya jawab (konvensional) memperoleh nilai pretest dengan rata-rata 43,26 dan setelah mendapatkan perlakuan memperoleh nilai posttest dengan rata-rata 54,35. Sehingga rata-rata hasil belajar mengalami kenaikan sebesar 26%; 2) Hasil belajar kognitif matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga memperoleh rata-rata nilai pretest 45,62 dan setelah mendapatkan perlakuan memperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 75,83. Sehingga nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 66%; 3) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar kognitif matematika materi bangun datar kelas IV sekolah dasar dengan  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  ( $4,616 > 2,014$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).

## DAFTAR RUJUKAN

Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga

pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika bangun datar kelas IV sekolah dasar.

Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>

Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal BSIS: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>

Amalia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Kelas III Sekolah Dasar. *Attadib Journal Of Elementary Education*, 3(2), 123–133. <https://doi.org/10.32507/attadib.v2i2.414>

Ananda, L. J., & Nuraini. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *SEJ (School Education Journal)*, 9(1), 8–16. <http://dx.doi.org/10.24114/sejpsd.v9i1.13683>

Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 85–99. <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i01.91>

7

- Mailani, E. (2021). Pembelajaran Matematika SD Integrasi Kearifan Lokal Sumatera Utara. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(4), 331–343.  
<https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i4.32684>
- Megawati. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Konret Pada Siswa Kelas IIA SD Negeri 064960 Kecamatan Medan Polonia. *ESJ (Elementary School Journal)*, 8(2), 93–100.  
<https://doi.org/10.24114/esjgsd.v8i2.10377>
- Musdalipa, Razak, F., & Alam, A. J. (2022). *Buku Panduan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Seran, E. B., & Ladyawati, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika:Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 115–120.  
<https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v8i2.:1749>
- Shoimin, A. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (2 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tamba, R., & Wahyuni, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Paliraber (Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar) Berbasis Pendekatan Sainifik di Kelas IV SDN 101775 Sampali T.A 2019/2020. *ESJ (Elementary School Journal)*, 10(4), 244–256.  
<http://dx.doi.org/10.24114/esjgsd.v10i4.23702>