Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Ular Tangga untuk Mengukur Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar

Kenny Regan[1], Viktor Pandra[2], Tidi Maharani[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Silampari
Surel: kennyregan29@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the achievement of the average mathematics learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 16 Lubuk Linggau after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by snakes and ladders media on the topic of ordering and comparing whole numbers up to 1,000,000. The method used in this study was an experiment with a Pre-Experimental Design using a One Group Pretest-Posttest design. The research sample consisted of 25 students selected through Cluster Random Sampling. Data were collected using a written test consisting of 10 valid multiple-choice items, then analyzed using descriptive statistics, the chi-square normality test, and a one-sample t-test. The one-sample t-test was used to parametrically verify whether the students' mean posttest score had exceeded the established Learning Objective Mastery Criteria (KKTP) of 70. The analysis showed that the mean learning outcome increased from 54.80 in the pretest to 74.40 in the posttest. Based on the t-test results at a significance level of $\alpha = 0.05$, t_{count} (1.792) > t_{table} (1.711), so H_0 was rejected and H_a was accepted, indicating that the students' mean posttest learning outcome was significantly above the KKTP of 70. It can therefore be concluded that the implementation of the TGT model assisted by snakes and ladders media resulted in mathematics learning achievement among fifth-grade elementary school students that significantly exceeded the established mastery criterion.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, TGT, Snakes and Ladders

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketercapaian rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 16 Lubuk Linggau setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah sampai 1.000.000. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang diambill menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Data dikumpulkan menggunakan tes tertulis berupa 10 butir soal pilihan ganda yang valid, kemudian dianalisis melalui statistik deskriptif, uji normalitas chi-kuadrat, dan uji-t satu sampel. Uji-t satu sampel digunakan untuk membuktikan secara paramertrik apakarah rata-rata skor *posttest* siswa telah melampaui KKTP yang ditetapkan sebesar 70. Hasil analisis menunjukkan rata-rata hasil belajar meningkat dari 54,80 pada *pretest* menjadi 74,40 pada *posttest*. Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikan $a = 0{,}05$ diperoleh t_{hitung} (1,792) > t_{tabel} (1,711) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti rata-rata hasil belajar posttest siswa secara signifikan berada di atas KKTP 70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga menghasilkan ketercapaian hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar yang signifikan melampaui kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, TGT, Ular Tangga

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi, karakter, kecerdasan, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Sejalan dengan hal tersebut, Octavia (2020) menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengasah kemampuan siswa dalam mengembangkan seluruh potensi, keahlian, dan kepribadiannya ke arah yang positif. Di Indonesia, pendidikan sekolah dasar menjadi fondasi utama bagi pembelajaran pada jenjang selanjutnya, dan di dalam kurikulumnya diajarkan berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang menjadi landasan bagi disiplin ilmu lainnya. Pembelajaran matematika sangat erat kaitannya dengan aktivitas berpikir, sehingga berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir siswa. Simamora et al. (2024) berpendapat bahwa pembelajaran matematika sejak sekolah dasar tidak hanya membentuk pola pikir yang tertib dan logis, tetapi juga diharapkan dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik, sehingga konsep-konsep matematika dapat digunakan untuk membantu memecahkan permasalahan sehari-hari.

Namun, pada praktiknya, matematika masih sering dihindari oleh siswa. Menurut Nisa et al., (2021), hal ini terjadi karena siswa sering menganggap matematika kurang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga motivasi dan hasil belajar mereka menurun. Ditambah lagi, siswa yang cemas terhadap matematika biasanya sulit fokus saat mengerjakan soal, karena pikiran mereka lebih banyak terpakai untuk menahan rasa cemas itu ketimbang untuk berpikir. Akibatnya, nilai matematika mereka pun ikut menurun (Tapola et al., 2026). Kondisi ini diperparah oleh pembelajaran konvensional yang hanya menekankan pada keterampilan dasar. Penguasaan fakta dan hafalan rumus adalah pijakan pertama yang mutlak diperlukan dalam pembelajaran. Kendati demikian, pembelajaran yang efektif tidak boleh berhenti di titik tersebut. Kegagalan dalam menjembatani hafalan dasar menuju pemahaman konsep yang utuh akan berdampak langsung pada lemahnya daya nalar dan rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah akademis.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V.A SD Negeri 16 Lubuk Linggau, hasil belajar matematika siswa masih belum optimal. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa, kesulitan dalam pengelolaan kelas, dan terbatasnya sumber belajar. Wawancara dengan guru kelas V mengungkapkan bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal 70 untuk mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil ulangan harian di kelas V.A, hanya 30,77% (8 dari 26 siswa) yang mencapai KKTP, dengan rata-rata nilai sebesar 52,31, sehingga sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Terdapat dua hal penting yang perlu diperhatikan guru agar pembelajaran berjalan efektif, yaitu ketepatan dalam memilih model pembelajaran dan penggunaan media yang menarik. Model pembelajaran

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, terdiri atas empat hingga lima anggota dengan kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang yang beragam. Manasikana et al. (2022) menyatakan bahwa penerapan TGT membuat suasana kelas menjadi lebih bervariasi sehingga dapat mengatasi siswa yang pasif dan hasil belajar yang rendah tanpa mendiskriminasi status sosial. Wang & Huang (2023) berpendapat bahwa kompetisi antar kelompok mendorong niat perilaku dan kinerja siswa lewat dua jalur yaitu rasa senang saat bersaing, dan manfaat yang dirasakan dari kerja sama tim.. Model ini memenuhi kebutuhan individu akan "rasa kompetensi" dan sekaligus memperkuat "rasa keterhubungan" lewat ikatan tim.

Integrasi model TGT dan media ular tangga difokuskan pada tahap *games* dan *tournament* sebagai wadah penerapan pemahaman siswa. Dalam praktiknya, pergerakan bidak tidak sekadar bergantung pada lemparan dadu, melainkan mewajibkan siswa untuk menjawab kartu pertanyaan dengan benar guna mengumpulkan poin *team recognition* (Slavin, 2020). Modifikasi yang menyeimbangkan iklim kompetisi dan kolaborasi ini tidak hanya memastikan bahwa skor akhir mencerminkan tingkat penguasaan materi, tetapi juga menghadirkan pengalaman emosional positif bagi peserta didik. Kegembiraan dan kepuasan yang dirasakan siswa saat bermain mampu meredakan kejenuhan, mendorong tingkat partisipasi aktif di kelas, dan pada akhirnya secara signifikan mendongkrak capaian hasil belajar serta prestasi akademik mereka secara umum (Du et al., 2025).

Untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan, media ular tangga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam permainan kelompok atau turnamen. Munadah et al. (2021) berpendapat bahwa ular tangga, sebagai media bergambar yang menarik, dapat mengakomodasi minat belajar siswa dan efektif untuk memperkuat daya ingat sekaligus memperdalam pemahaman. Karena model TGT memerlukan media pendukung yang dapat menumbuhkan persaingan sehat antarsiswa, media ular tangga dinilai sesuai, karena memiliki tampilan yang menarik dan aturan yang sederhana sehingga cocok untuk memperkuat pemahaman konsep dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 16 Lubuk Linggau setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Menurut Sugiyono (2016), desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diukur dalam dua tahap, yaitu pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, dan posttest untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga.

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

Tabel 1. Desain *One Group Pretest Posttest*

Pretest	*Treatment*	*Posttest*
O_1	X	O_2

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 51 siswa, terdiri atas kelas V.A dan V.B. Sampel ditentukan menggunakan teknik *probability sampling* dengan teknik *cluster random sampling* (metode undian), sehingga diperoleh 25 siswa kelas V.A (12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan) sebagai sampel penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 16 Lubuk Linggau pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian mengikuti tahapan yang berurutan. Uji coba instrumen kepada 24 siswa kelas VI dilaksanakan pada 27 April 2026, guna memperoleh 10 butir soal valid yang digunakan sebagai instrumen pretest dan posttest. *Pretest* kepada siswa kelas V.A dilaksanakan pada 4 Mei 2026. Selanjutnya, perlakuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga diberikan dalam dua pertemuan, yaitu pada 11 Mei dan 18 Mei 2026. *Posttest* dilaksanakan pada 20 Mei 2026 untuk mengukur kemampuan siswa setelah perlakuan.

Data dikumpulkan melalui tes tertulis dan dokumentasi. Tes terdiri atas soal pilihan ganda pada materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah sampai 1.000.000. Sebelum digunakan, 20 butir soal diujicobakan kepada 24 siswa kelas VI; uji validitas menggunakan rumus korelasi *point biserial* Arikunto (2020) menghasilkan 10 butir soal yang valid, yang selanjutnya digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Instrumen tersebut juga diuji reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukarannya.

Teknik analisis data meliputi penentuan rata-rata dan simpangan baku, uji normalitas, serta uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan uji *chi-square* (χ^2) pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$ (Sugiyono, 2017). Karena jumlah sampel tergolong kecil ($n < 30$), pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t satu sampel (*one-sample t-test*) (Riduwan, 2020) dengan kriteria pengujian: jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hipotesis dirumuskan sebagai berikut: H_0: rata-rata hasil belajar matematika kurang dari 70 ($\mu 0 < 70$); dan H_a: rata-rata hasil belajar matematika lebih besar atau sama dengan 70 ($\mu 0 \geq 70$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 16 Lubuk Linggau selama kurang lebih satu bulan, yaitu dari tanggal 24 April sampai dengan 24 Mei 2026, dengan lima kali pertemuan: satu pertemuan untuk uji coba instrumen, satu pertemuan untuk *pretest*, dua pertemuan untuk pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga, dan satu pertemuan untuk *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

Pretest dilaksanakan pada tanggal 4 Mei 2026 dan diikuti oleh 23 dari 25 siswa (2 siswa tidak hadir). Rekapitulasi hasil pretest disajikan pada Tabel 2.

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil *Pretest*

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai Rata-Rata	54.80
2	Simpangan Baku	22.93
3	Nilai Tertinggi	90
4	Nilai Terendah	0
5	Rentang Nilai	90
6	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	16
7	Jumlah Siswa yang Tuntas	9
8	KKTP	70

Berdasarkan Tabel 2, hanya 9 siswa yang dinyatakan telah mencapai KKTP, sedangkan 16 siswa belum mencapai KKTP. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90 dan nilai terendah adalah 0, dengan rata-rata keseluruhan yang masih rendah, yaitu 54,80 dan standar deviasi sebesar 22,93. Secara deskriptif, kemampuan awal siswa masih berada pada kategori belum tercapai, yang merupakan hal yang wajar karena siswa belum mendapatkan perlakuan berupa model TGT berbantuan media ular tangga.

Posttest dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2026 dan diikuti oleh seluruh 25 siswa kelas V.A. Rekapitulasi hasil posttest disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil *Posttest*

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai rata-rata	74.40
2	Simpangan baku	12.27
3	Nilai tertinggi	100
4	Nilai terendah	50
5	Rentang nilai	50
6	Jumlah siswa yang tidak tuntas	5
7	Jumlah siswa yang tuntas	20
8	KKTP	70

Berdasarkan Tabel 3, sebanyak 20 siswa telah mencapai KKTP sebesar 70. Rata-rata posttest secara keseluruhan adalah 74,40 dengan standar deviasi sebesar 12,27, nilai tertinggi adalah 100, dan nilai terendah adalah 50. Perbandingan hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dari 54,80 menjadi 74,40, atau meningkat sebesar 19,60 poin. Uji normalitas menggunakan uji *chi-square* pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$. Hasilnya disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	χ^2 hitung	dk	χ^2 tabel	Kesimpulan
Pretest	8.97	5	11.07	Normal
Posttest	10.67	5	11.07	Normal

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai χ^2 hitung untuk data pretest maupun posttest lebih kecil dibandingkan nilai χ^2 tabel (11,07), sehingga kedua data tersebut dinyatakan berdistribusi normal pada taraf signifikansi $\alpha = 0{,}05$. Selanjutnya, hipotesis diuji menggunakan uji-t satu sampel. Hasilnya disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis Data *Posttest*

Tes	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Posttest	1.792	1.711	$t_{hitung} \geq t_{tabel}$, H_a diterima

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 1,792, dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,711 pada taraf signifikansi 5%. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (1,792 ≥ 1,711), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga mampu mencapai hasil belajar matematika sesuai dengan KKTP

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

yang telah ditetapkan, yaitu 70. Perbandingan data pretest dan posttest, termasuk peningkatan ketuntasan hasil belajar matematika siswa, dapat dilihat lebih jelas pada Diagram 1 berikut.

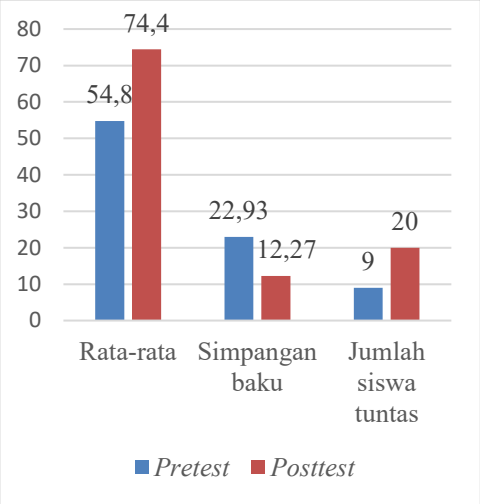


Diagram 1. Data *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Diagram 1, terlihat perbedaan yang jelas antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model TGT berbantuan media ular tangga. Sebelum diberikan perlakuan, rata-rata pretest adalah 54,80 dengan hanya 9 dari 25 siswa yang mencapai KKTP; setelah diberikan perlakuan, rata-rata meningkat menjadi 74,40 dengan 20 dari 25 siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 16 Lubuk Linggau pada materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah sampai 1.000.000.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 16 Lubuk Linggau pada materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah sampai 1.000.000 setelah diterapkan model TGT berbantuan media ular tangga. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah, dengan rata-rata sebesar 54,80 dan hanya 9 dari 25 siswa yang mencapai KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi ketika pembelajaran masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Setelah diberikan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media ular tangga, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 74,40, dengan 20 siswa mencapai ketuntasan, atau meningkat sebesar 19,60 poin.

Peningkatan rata-rata tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis. Karena nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga terbukti dapat mencapai hasil belajar matematika sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 70, sehingga menjawab rumusan masalah penelitian ini.

Pencapaian ini tidak terlepas dari karakteristik model TGT yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Melalui tahapan presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan, siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dan bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya. Suasana kelas yang sebelumnya pasif dan didominasi oleh ceramah, secara bertahap menjadi lebih hidup seiring siswa saling berdiskusi, bertukar pemahaman, dan berkompetisi dalam memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menumbuhkan partisipasi aktif dan tanggung jawab bersama di antara siswa.

Selain model pembelajaran, kehadiran media ular tangga turut memberikan kontribusi yang signifikan

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

terhadap peningkatan hasil belajar. Media ini mengemas soal-soal latihan ke dalam bentuk permainan, sehingga materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah yang semula terasa abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan menyenangkan untuk dipelajari. Srihartanti & Hidayati (2025) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat membangkitkan motivasi sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran karena siswa belajar sambil bermain. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Anisa et al. (2023) serta Lubis & Simbolon (2023), yang menemukan bahwa penggunaan media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hal ini juga sejalan dengan Ghufron et al. (2024), yang menemukan bahwa media pembelajaran konkret berpengaruh positif terhadap prestasi belajar.

Perpaduan antara model TGT dan media ular tangga menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari rutinitas biasanya. Selama dua kali pertemuan perlakuan, antusiasme siswa meningkat dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya; mereka tidak lagi ragu untuk mengemukakan pendapat, lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan saat turnamen berlangsung, serta tetap menjaga kekompakan kelompok meskipun saling berkompetisi. Temuan ini diperkuat dengan hasil penelitian Lubis & Simbolon (2023) serta Yulianti & Witanto (2025), yang memadukan model TGT dengan media ular tangga dan memperoleh pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Demikian pula, Theo et al. (2026) serta Ariza et al. (2024) menemukan bahwa model TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 5 siswa yang belum mencapai KKTP pada *posttest*. Hal ini dapat dipahami karena kemampuan awal setiap siswa berbeda-beda dan tidak semua siswa dapat dengan cepat beradaptasi dengan model pembelajaran yang masih tergolong baru bagi mereka. Perbedaan dalam pemahaman, konsentrasi, dan kesiapan belajar juga turut memengaruhi pencapaian masing-masing individu. Selain itu, penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya hanya melibatkan satu kelas tanpa kelas pembanding dan waktu pelaksanaan yang relatif singkat, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Kelompok heterogen dalam model TGT membantu proses belajar kelima siswa itu, meskipun belum mengantarkan mereka ke KKTP. Setiap kelompok berisi siswa dengan kemampuan akademik beragam, sehingga siswa dengan pemahaman awal rendah tetap belajar dari teman sekelompok yang lebih menguasai materi. Tutor sebaya semacam ini menyampaikan penjelasan dengan bahasa yang lebih sederhana dan dekat dengan cara berpikir siswa, berbeda dari penjelasan guru yang satu arah. Slavin (2020) menegaskan bahwa struktur kelompok heterogen dalam pembelajaran kooperatif membuka ruang bagi siswa berkemampuan rendah untuk belajar lewat interaksi sosial dengan teman sebaya, bukan semata bergantung pada instruksi guru.

Namun kelompok heterogen belum cukup menutup kesenjangan kemampuan awal siswa dalam dua kali pertemuan. Kelima siswa yang belum tuntas kemungkinan butuh pengulangan materi dan pendampingan lebih intensif,

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

karena pemahaman konsep matematika pada siswa berkemampuan awal rendah biasanya terbentuk bertahap, bukan instan. Dinamika kelompok saat turnamen juga bisa menekan siswa yang kurang percaya diri, sehingga kontribusi kelompok tidak selalu terserap merata oleh setiap anggota. Efektivitas kelompok heterogen dalam TGT bergantung pada durasi penerapan dan kesiapan psikologis siswa untuk berkompetisi. Penelitian lanjutan dengan pertemuan lebih banyak perlu melihat dampak jangka panjangnya terhadap siswa berkemampuan rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terbukti menghasilkan ketercapaian hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 16 Lubuk Linggau pada materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah sampai 1.000.000, dengan rata-rata hasil belajar *posttest* mencapai KKTP yang ditetapkan sebesar 70. Guru kelas V yang hendak menerapkan model ini disarankan mengatur durasi lemparan dadu dan alokasi waktu turnamen secara ketat sejak awal pertemuan, misalnya dengan membatasi waktu setiap giliran dan jumlah putaran per kelompok, agar jam pelajaran matematika tidak habis terserap pada fase permainan dan tetap tersisa waktu untuk pembahasan serta penguatan konsep.

DAFTAR RUJUKAN

Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan Pendidikan*, *3*(1), 427–439. https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11936

Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Ariza, Y., Agusdianita, N., & Noperman, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, *7*(3). https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92369

Du, W., Wijaya, T. T., Cao, Y., & Li, X. (2025). What factors influence secondary students' active participation in mathematics classrooms: A theory of planned behavior perspective. *Acta Psychologica*, *253*, 104694. https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2025.104694

Ghufron, S., Rulyansah, A., & Saputri, T. (2024). Effectiveness of Innovative Learning Media in Elementary Schools during the Covid-19 Pandemic. *Pegem Journal of Education and Instruction*, *14*(3), 230–242. https://doi.org/10.47750/pegegog.14.03.22

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

Vol. 10 No. 4 September 2026, hlm 2492-2501
p-ISSN : 2548-883X ||e-ISSN : 2549-1288
https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/76137
: https://doi.org/10.24114/jgk.v10i4.76317

Lubis, S. I., & Simbolon, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, *13*(3), 357–368. https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i3.45099

Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif untuk Guru SMP*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang.

Munadah, R., Rahayu, P. S., Pranandari, E., Jukia, F., & Rosdianti, V. (2021). Penerapan Permainan Ular Tangga dalam Peningkatan Hasil Belajar Geometri Bangun Ruang di Kelas v SD 006 Rambah Samo. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(1), 46–56. https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.1445

Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, *4*(1), 95–105. https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655

Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.

Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. 20 (2003). https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003

Riduwan. (2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

Simamora, F., Nasution, R. H., & Sofiyah, K. (2024). ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN KOOFERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, *4*(1), 22–27. https://doi.org/10.51878/action.v4i1.3057

Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Penerbit Nusa Media.

Srihartanti, N. D., & Hidayati, F. (2025). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga pada Siswa Kelas III SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(8), 10137–10142. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8930

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta.

Tapola, A., Rawlings, A. M., Mononen, R., Tähti, P., & Korhonen, J. (2026). The interplay of cognition and affect in fourth graders' math performance: role of working memory in mediating the effects of math anxiety and math interest on arithmetic fluency. *Cognition and Emotion*, *40*(2), 501–511.

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026

https://doi.org/10.1080/02699931.2025.2516660

Theo, M. Y., Apia, G., & Purwojuono, R. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *8*(1), 65–73. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v8i1.4483

Wang, D.-C., & Huang, Y.-M. (2023). Exploring the influence of competition and collaboration on learning performance in digital game-based learning. *Educational Technology Research and Development*, *71*(4), 1547–1565. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10247-8

Yulianti, D. R., & Witanto, Y. (2025). Keefektifan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, *10*(2), 98. https://doi.org/10.26737/jpdi.v10i2.6786

Diterima pada : 20 Juli 2026 **Disetujui pada** : 04 Agustus 2026 **Dipublikasi pada** : 30 September 2026