

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT MENGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA SEKOLAH DASAR

**Ellysa Permata Islami, Dhina Cahya Rohim, Moh. Aris Prasetyanto, Septina  
Rahmawati, Deki Wibowo**  
Universitas Muhammadiyah Kudus, Kudus, Indonesia

Diterima : 10 November 2024

Disetujui : 5 Desember 2024

Dipublikasikan : Januari 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Grup Pretest-Posttest Design*, dengan subjek penelitian siswa kelas II SD Aisyiyah Multilingual Darussalam Kudus yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes (*pretest* dan *posttest*) dan angket respon siswa. Berdasarkan uji Normalitas, hasil *pretest* menunjukkan nilai signifikansi 0,079 dan hasil *posttest* menunjukkan angka signifikansi 0,315 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Berdasarkan analisis uji *Paired sample T-test* diketahui bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0.00. dikarenakan nilai *sig. (2-tailed)* tersebut kurang dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Respon siswa menunjukkan kategori baik dengan persentase 56,5% dan sangat baik dengan persentase 30,4%.

**Kata Kunci:** TGT, Ular Tangga, Kemampuan Berhitung

### Abstract

This study aims to determine the effect of the TGT cooperative learning model using a snakes and ladders game as a media on elementary school students' numeracy skills. This type of research is quantitative with pre-experimental one group pretest posttest design, with subject being 23 second-grade students from SD Aisyiyah Multilingual Darussalam Kudus. The data collection techniques used in this study were tests (pretest and posttest) and a student response questionnaire. Based on the normality test, the pretest result showed a significance value of 0.079, and the posttest result showed a significance value of 0,315, indicating that the data is normally distributed. Based on the paired sample t-test, the *sig. (2-tailed)* value is 0.00. because the *Sig. (2-tailed)* value is less then 0.05, it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that cooperative learning model of the TGT type using the snakes and ladders media has an effect on elementary school students' numeracy skills. The student response showed a "good" category whith precentage of 56,5% and "very good" with precentage of 30,4%.

**Keyword:** TGT, Snakes and Ladders, Numeracy Skills

### PENDAHULUAN

Matematika merupakan suatu cara berpikir untuk mengembangkan pola berpikir logis, sistematis, kritis, rasional,

dan obyektif yang perlu dibina sejak pendidikan sekolah dasar (Sitohang & Sukmawarti, 2023). Pembelajaran Matematika di sekolah dasar harus

dilaksanakan dengan optimal karena pembelajaran Matematika di sekolah dasar merupakan dasar bagi siswa untuk mengetahui konsep Matematika (Atmoko et al., 2017). Untuk menghadapi kehidupan masa kini dan masa depannya, pemberian bekal kemampuan berhitung kepada anak perlu dikembangkan (Himmah et al., 2021). Salah satu kemampuan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar adalah kemampuan berhitung (Rahmi et al., 2020). Kualitas proses pembelajaran sangat memengaruhi kemampuan berhitung siswa di sekolah dasar (Valentina & Wulandari, 2022).

Salah satu kendala dalam pembelajaran Matematika adalah banyaknya siswa yang kurang menyukai pelajaran Matematika karena sebagian besar siswa menganggap pelajaran Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan (Ayu et al., 2021). Pembelajaran Matematika harus berjalan efektif agar tercapai tujuan pembelajaran Matematika (Nugroho & Listyarini, 2018). Keaktifan siswa merupakan penentu keberhasilan dalam pembelajaran, untuk itu guru perlu membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran (Thalita et al., 2019) Guru memegang peranan penting, terutama dalam pembelajaran Matematika guru harus mempunyai strategi yang tepat dalam mengajar siswa agar siswa dapat memahami penjelasan guru dengan baik (Sitohang & Sukmawarti, 2023). Interaksi yang baik antara guru dan siswa diharuskan dalam pembelajaran, dengan adanya interaksi yang baik tersebut guru dapat menuntun siswa kepada tujuan pembelajaran (Silvia & Bahri, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran matematika, oleh karena itu untuk menumbuhkan minat belajar siswa diperlukan penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat. Menurut (Sitohang & Sukmawarti, 2023) Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran harus memperhatikan

karakteristik siswa yang diajar dan materi pembelajaran. Karakter siswa sekolah dasar adalah suka bermain oleh karena itu model dan media pembelajaran berbasis permainan cocok diterapkan untuk siswa sekolah dasar. Pemilihan metode berbasis permainan dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa (Setianingsih et al., 2021). Salah satu model pembelajaran yang fokus utamanya pembelajaran menggunakan permainan adalah model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Menurut (Febriana et al., 2018), Karakteristik dari *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil, adanya permainan serta turnamen yang dilakukan selama proses pembelajaran, dan pemberian penghargaan kepada kelompok. TGT menggunakan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana siswa bersaing dengan tim lain (Latjompoh et al., 2021). Kegiatan pembelajaran menggunakan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran Kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan lebih santai dengan tetap mengedepankan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan partisipasi belajar (Hasanah & Himami, 2021; Rahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. 2022). Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT adalah pembelajaran ini berfokus pada siswa sehingga dapat meningkatkan semangat dan keaktifan siswa serta dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa karena siswa dilatih untuk saling bekerjasama (Firdaus et al., 2024).

Dalam proses pembelajaran tentunya diperlukan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran mempunyai manfaat bagi siswa, seperti meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik, serta memahami materi

dengan mudah dalam situasi yang menyenangkan (Devi et al., 2023).

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang berbasis *games* atau permainan sehingga diperlukan media permainan untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam model pembelajaran TGT ini adalah permainan ular tangga. Media ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ini berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan menyesuaikan karakteristiknya yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sitohang & Sukmawarti, 2023). Kelebihan permainan Ular Tangga yaitu dapat melatih kemampuan kognitif siswa, mudah dimainkan, serta tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mengajarkan permainan ini kepada siswa karena permainan ular tangga sudah dikenal di lingkungan masyarakat (Yanti et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Aisyiyah Multilingual Darussalam Kudus, terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran Matematika: 1) Minat belajar siswa pada pelajaran Matematika masih rendah, 2) Siswa masih kesulitan dalam pelajaran matematika hal ini dibuktikan dengan hasil STS siswa dimana dari 23 siswa hanya 47% siswa yang nilainya diatas KKTP (65), 3) Dalam pemberian materi guru masih menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu peneliti berharap dengan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga dapat memberikan pengaruh baik terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Aisyiyah Multilingual Darussalam Kudus.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Grup Pretest-Posttest Design*. Subjek dalam penelitian

ini yaitu seluruh siswa kelas II SD Aisyiyah Multilingual Darussalam Kudus yang berjumlah 23 siswa. Pelaksanaan penelitian ini yaitu diawali dengan pemberian soal *pretest* kepada siswa, kemudian siswa diberi perlakuan berupa pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga, dan diakhiri dengan pemberian soal *posttest* kepada siswa untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda serta angket respon siswa yang terdiri dari 15 pertanyaan. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu 1) Pengujian instrumen penelitian yaitu menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya beda soal, 2) Pengujian persyaratan analisis yaitu menggunakan uji Normalitas, 3) Pengujian hipotesis yaitu menggunakan uji *Paired sample T- test*.

#### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal Tahun Ajaran 2024/2025 di kelas II SD Aisyiyah Multilingual Darussalam Kudus dengan siswa yang berjumlah 23. Jumlah butir soal yang disusun peneliti berjumlah 30 soal pilihan ganda, kemudian dilakukan uji coba soal pada siswa kelas II SD 3 Getassrabi dan dilakukan pengujian instrumen penelitian menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya beda soal dan diperoleh hasil bahwa hanya 20 soal yang dinyatakan valid, sehingga hanya 20 soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa. Selain pemberian soal *pretest* dan *posttest*, siswa juga diberi angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa model

pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga dalam upaya meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Berikut adalah hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti:

### Uji Instrumen Penelitian

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	Keterangan	Nomor Soal	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	0,143	0,495	Tidak Valid	16	0,453*	0,023	Valid
2	0,423*	0,035	Valid	17	0,204	0,327	Tidak Valid
3	0,519**	0,008	Valid	18	-0,061	0,771	Tidak Valid
4	0,307	0,136	Tidak Valid	19	0,441*	0,027	Valid
5	0,635**	0,001	Valid	20	0,548**	0,005	Valid
6	0,587**	0,002	Valid	21	0,590**	0,002	Valid
7	0,594**	0,002	Valid	22	0,413*	0,040	Valid
8	0,004	0,985	Tidak Valid	23	0,503*	0,010	Valid
9	0,439*	0,028	Valid	24	0,303	0,141	Tidak Valid
10	0,457*	0,022	Valid	25	0,472*	0,017	Valid
11	0,170	0,417	Tidak Valid	26	0,336	0,101	Tidak Valid
12	0,427*	0,033	Valid	27	0,238	0,252	Tidak Valid
13	0,536**	0,006	Valid	28	0,456*	0,022	Valid
14	0,508**	0,009	Valid	29	0,501*	0,011	Valid
15	0,284	0,169	Tidak Valid	30	0,443*	0,027	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas tersebut dapat diketahui bahwa dari 30 soal yang diuji cobakan di SD 3 Getassrabi, terdapat 20 soal dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid.

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran dari

Tabel 2 Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,850	20

Dari 20 soal yang telah dinyatakan valid, kemudian dilakukan uji Reliabilitas. Berdasarkan hasil analisis data tersebut diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,850 yang artinya soal tersebut reliabel.

### c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal mengacu pada seberapa mudah atau sulit soal tersebut bagi siswa. Tingkat kesukaran soal diukur

### a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji kevalidan suatu instrumen penelitian. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menggunakan *SPSS Statistic 27*, diperoleh hasil sebagai berikut:

suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama (Rukminingsih et al., 2020). Uji Reliabilitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji Cronbach's Alpha. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil berikut:

berdasarkan persentase siswa yang menjawab soal dengan benar. Jika persentase siswa yang menjawab dengan benar tinggi, maka soal tersebut dianggap mudah. Sebaliknya, jika persentase tersebut rendah, maka soal itu dianggap sulit (Cahyani & Putri, 2023). Berdasarkan analisis tingkat kesukaran soal diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Mean	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Mean	Tingkat Kesukaran
Soal2	0,84	Mudah	Soal16	0,80	Mudah
Soal3	0,76	Mudah	Soal19	0,60	Sedang
Soal5	0,60	Sedang	Soal20	0,64	Sedang
Soal6	0,76	Mudah	Soal21	0,60	Sedang
Soal7	0,64	Sedang	Soal22	0,48	Sedang
Soal9	0,44	Sedang	Soal23	0,56	Sedang
Soal10	0,12	Sukar	Soal25	0,64	Sedang
Soal12	0,64	Sedang	Soal28	0,60	Sedang
Soal13	0,76	Mudah	Soal29	0,60	Sedang
Soal14	0,68	Sedang	Soal30	0,48	Sedang

Berdasarkan hasil uji tingkat kesukaran soal yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa 5 soal masuk dalam kategori mudah, 16 soal masuk dalam kategori sedang, dan 1 soal masuk kedalam kategori sukar.

#### d. Uji Daya Bada Soal

Menurut Arikunto dalam (Solichin, 2017) Daya pembeda soal merujuk pada Tabel 4. Uji Daya Bada Soal

Nomor Soal	Corrected Item-Total Correlation	Kategori Daya Pembeda	Nomor Soal	Corrected Item-Total Correlation	Kategori Daya Pembeda
Soal2	0,422	Baik	Soal16	0,401	Baik
Soal3	0,433	Baik	Soal19	0,388	Cukup
Soal5	0,600	Baik	Soal20	0,473	Baik
Soal6	0,586	Baik	Soal21	0,502	Baik
Soal7	0,612	Baik	Soal22	0,279	Cukup
Soal9	0,398	Cukup	Soal23	0,366	Cukup
Soal10	0,393	Cukup	Soal25	0,357	Cukup
Soal12	0,338	Cukup	Soal28	0,369	Cukup
Soal13	0,564	Baik	Soal29	0,445	Baik
Soal14	0,468	Baik	Soal30	0,334	Cukup

Berdasarkan uji daya pembeda soal yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa 11 soal masuk dalam kategori daya pembeda baik dan 9 soal masuk dalam kategori daya pembeda cukup.

#### Uji Persyaratan Analisis

##### a. Uji Normalitas

kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Berikut merupakan hasil uji daya beda soal menggunakan *SPSS Statistic 27*.

Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen berdistribusi normal atau tidak. (Sahir, 2022). Dikarenakan jumlah sampel kurang dari 50 sampel maka uji normalitas yang digunakan adalah Shapiro-Wilk.. Berikut adalah hasil olah data menggunakan *SPSS Statistic 27*.

Tabel 5. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,185	23	,041	,924	23	,079
Posttest	,118	23	,200*	,952	23	,315

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat diketahui nilai signifikansi *pretest* adalah 0.079 dan nilai signifikansi data *posttest* adalah 0.315, sehingga data nilai *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

**Uji Hipotesis**

Statistik uji yang digunakan dalam pengujian hipotesis ini adalah *Paired Sample T test*. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu hipotesis Nol ( $H_0$ ): Model

Tabel 6. *Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	65,00	23	23,789	4,960
	Posttest	81,09	23	12,056	2,514

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 65,00 dan rata-rata nilai *posttest* siswa sebesar 81,09. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat

Tabel 7. Uji *Paired Sample T test*

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-16,087	13,139	2,74	-5,872	22	0,000

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dikarenakan nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular tangga terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

**Analisis Angket Respon Siswa**

Tabel 8. Analisis Angket Respon Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
49 - 60	Sangat Baik	7	30,4
38 - 48	Baik	13	56,5
27 - 37	Cukup Baik	3	13,0
15 - 26	Kurang Baik	0	0,0
Total		23	100,0

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat diketahui bahwa 30,4% siswa menunjukkan respon “Sangat Baik”,

pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

peningkatan rata-rata nilai siswa setelah mendapat perlakuan berupa model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga.

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga yang telah diimplementasikan dalam pembelajaran matematika. Angket terdiri dari 15 pertanyaan dan menggunakan skala Likert dengan 4 Kategori yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil sebagai berikut:

56,5% siswa menunjukkan respon “Baik”, dan 13% siswa menunjukkan respon “Cukup Baik”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil yang signifikan setelah siswa diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga, hal ini dapat terlihat dari peningkatan rata-rata hasil *pretest* sebesar 65,00 menjadi 81,09 pada rata-rata hasil *posttest*.

Selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga, siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat dari antusias siswa dalam memainkan ular tangga. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan kerjasama, siswa saling membantu dan berdiskusi untuk memecahkan soal-soal yang diberikan dalam permainan ular tangga, hal ini tentunya berdampak pada peningkatan kemampuan berhitung siswa dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan media ular tangga yang berukuran besar yaitu 3 x 2 meter dan kotak ular tangga yang berjumlah 40 kotak yang terdiri dari 1) kotak ambil soal yang memuat soal isian singkat, 2) kotak misi rahasia yang memuat soal cerita, dan 3) kotak tantangan yang memuat bendera tantangan yang harus dilakukan oleh siswa, pemberian tantangan ini bertujuan agar siswa tidak merasa jenuh dengan hanya mengerjakan soal saja.

Penelitian yang telah dilakukan peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Herlita Andriani Sitohang dan Sukmawarti (Sitohang & Sukmawarti, 2023) yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT menggunakan media ular tangga mendapatkan rata-rata hasil *posttest* sebesar

74,26 sedangkan kelas kontrol yaitu siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional mendapatkan rata-rata hasil *posttest* sebesar 61,2 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas yang mendapat pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT menggunakan media ular tangga dengan kelas yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Senada dengan penelitian lain yang dilakukan oleh Ahmad Kurniawan dan Titis Setyabudi (Kurniawan & Setyabudi, 2024) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika Siswa. Hal ini ditunjukkan oleh terdapatnya peningkatan rata-rata nilai dari 50,83 pada pra siklus menjadi 70,83 pada siklus I dan 89,17 pada siklus II.

Penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ida Yanti, Lalu Hamdian Affandi, dan Awal Nur Khalifatur Rosyidah (Yanti et al., 2021) yang menyimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa, hal ini terlihat dengan peningkatan nilai hasil *pretest* dan *posttest* pada hasil *posttest* dengan kategori *N-gain* tinggi berjumlah 5 siswa, sedang 19 siswa, dan rendah 4 siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Dikarenakan nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular tangga terhadap kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

Rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 65,00 dan rata-rata nilai *posttest* siswa sebesar 81,09. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media

ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa sekolah dasar.

Dengan demikian Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga terbukti memberikan pengaruh baik terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Aisyiyah Multilingual Darussalam Kudus, oleh karena itu peneliti berharap model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan media ular tangga dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119–128.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622.
- Cahyani, M. I., & Putri, Z. P. (2023). Analisis Kesukaran Soal ( Difficulty Level ) Matematika pada Modul Efektif Tema 4 Kelas 2 Terbitan CV Bumi Pustaka. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 127–134.
- Devi, S., Ardi, K., & Dessty, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>
- Febriana, S. G., Mawardi, & Astuti, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 222–228.
- Firdaus, Kadir, A., & Musdalifah. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Global Science Education Journal*, 6(1), 10–20.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Himmah, K., Makmur, J., & Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 57–68.
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143–151.
- Latjompoh, M., Odja, A. H., & Toonawu, N. (2021). Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT ) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*, 9(3), 1–5.
- Nugroho, I. R., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(3), 236–245.
- Rahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. (2022, December). Improving the Problem-Solving Ability of Prospective Elementary School Teacher Candidates Through Blended Project-Based Learning. In *1st UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2022)* (pp. 227-234). Atlantis Press.

- Rahmi, H., Saputra, J., & Desriati, W. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Dengan Menggunakan Sempoa Aritmatika Di Sekolah Dasar. *Madani : Indonesian Journal Of Civil Society*, 2(2), 50–56. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.148>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Erhaka Utama.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Silvia, L., & Bahri, S. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Kartu Flash Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Di Kelas IV SD Swasta Amalia Islamic School Medan Denai. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 37–48.
- Sitohang, H. A., & Sukmawarti. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 1535–1543.
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal, Taraf Kesukaran, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes dan Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *DIRĀSĀT: Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Valentina, A., & Wulandari, M. D. (2022). Media MABETA (Magnet Berhitung Matematika) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 601–610.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516.