

**SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA  
ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 WONOMULYO**



**Oleh :  
RAHMAWATI  
NIM H0221017**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk  
mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT  
2025**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA  
ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 WONOMULYO**

**RAHMAWATI**

**H0221017**

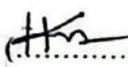
Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tanggal: 20 Juni 2025

**PANITIA UJIAN**

Ketua Sidang : Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Pd. (.....)

Sekretaris Sidang : Dr. Herna, M.Pd. (.....)

Pembimbing I : Fauziah Hakim, S.Pd., M.Pd. (.....)

Pembimbing II : Sitti Inaya Masrura, S.Pd., M.Pd. (.....)

Penguji I : Dr. Herna, M.Pd. (.....)

Penguji II : Aprisal, S.Pd., M.Pd. (.....)

Majene, 20 Juni 2025  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sulawesi Barat

  
Prof. Dr. H. Kuslan, M.Pd.  
NIP. 196312311990031028

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Rahmawati  
NIM : H0221017  
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Polewali Mandar, 20 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Rahmawati  
H0221017

## ABSTRAK

**RAHMAWATI:** Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga lebih tinggi di dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain *nonequivalent control group design*. Penentuan sampel menggunakan sampling jenuh dimana seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo dijadikan sampel. Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar. Hasil analisis deskriptif untuk kelas eksperimen sebesar 74,21 tergolong kategori sedang, pada kelas kontrol sebesar 60,96 tergolong kategori sedang. Hasil analisis uji hipotesis dengan menggunakan uji-t (*Independent sample t-test*) dengan nilai signifikan sebesar  $0,0045 < 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung berbantuan media buku paket.

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

## ABSTRACT

**RAHMAWATI:** The Effect of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) Assisted by Snakes and Ladders Media on Mathematics Learning Outcomes of Eighth Grade Students at SMP Negeri 7 Wonomulyo. **Thesis. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

The purpose of this study is to determine whether the mathematics learning outcomes of eighth-grade students at SMP Negeri 7 Wonomulyo taught using the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) assisted by a snakes and ladders media are higher than those taught using the direct instruction model. This study is a quantitative research with a nonequivalent control group design. The sample was determined using saturated sampling, in which all eighth-grade students at SMP Negeri 7 Wonomulyo were included as the sample. The data were collected using research instruments in the form of teacher lesson implementation observation sheets, student activity observation sheets, and mathematics learning outcome tests. The descriptive analysis results show that the average score in the experimental class was 74.21, which falls into the moderate category, while the control class scored 60.96, also in the moderate category. The hypothesis testing using the independent sample t-test showed a significance value of  $0.0045 < 0.05$ , indicating that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Therefore, it can be concluded that the mathematics learning outcomes of students taught using the cooperative learning model of Teams Games Tournament assisted by the snakes and ladders media are higher than those of students taught using the direct instruction model assisted by textbook media.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Snakes and Ladders, Learning Outcomes.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan sangat penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) agar mampu menghadapi perkembangan dan kemajuan dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam mencapai tujuan pendidikan, proses belajar menjadi unsur yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari pendidikan itu sendiri. Berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah memerlukan metode penyampaian dan pengajaran yang beragam di dalam kelas (Aturrohmah, 2023). Salah satu mata pelajaran tersebut adalah matematika.

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari tentang besaran, struktur, bangun ruang dan perubahan. Dalam bahasa Yunani matematika yaitu *mathematikos* yang berarti ilmu yang pasti. Dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* yang berarti ilmu tentang belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan bilangan dan segala hal yang berkaitan dengannya yang mencakup segala bentuk prosedur operasional untuk menyelesaikan masalah terkait bilangan. Seorang yang ahli dalam matematika disebut sebagai matematikawan atau *matematikus*. Segala hal yang berkaitan dengan matematika disebut matematis, yang juga dapat menggambarkan sesuatu yang pasti dan akurat. Selain itu, matematika merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu matematika memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan dan perlu diajarkan di sekolah, baik pada tingkat sekolah dasar, sekolah menengah, sekolah menengah atas dan bahkan di perguruan tinggi untuk melatih para pelajar dalam berpikir kritis, logis dan sistematis (Sugiyanti, 2018).

Pentingnya mempelajari matematika sangat erat kaitannya dengan perannya dalam berbagai aspek kehidupan. Pelajaran matematika tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan siswa, tetapi juga untuk membentuk karakter dan keterampilan siswa. Dalam pembelajaran matematika, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, logis, rasional,

dan sistematis, serta dapat berkolaborasi dengan lingkungan secara efektif (Aturrohmah, 2023). Namun kenyataannya, seringkali siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan, membosankan dan sulit dipahami. Karena hal tersebutlah siswa kurang meminati pelajaran matematika yang dimana berdampak pada hasil belajarnya.

Menurut Somayana (2020) hasil belajar siswa merupakan pencapaian akademis yang diraih melalui ujian, tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan menjawab yang turut mendukung pencapaian tersebut. Di kalangan akademis, sering muncul pandangan bahwa keberhasilan pendidikan tidak semata-mata ditentukan oleh nilai yang tercantum di rapor atau ijazah. Namun, untuk mengukur keberhasilan dalam ranah kognitif, hal tersebut dapat diketahui melalui hasil belajar siswa. Menurut Nana Sudjana (Somayana, 2020) bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Selaian itu hasil belajar matematika umumnya dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti keadaan jasmani dan rohani, faktor eksternal yaitu yang terjadi dari keadaan lingkungan siswa, seperti keadaan sekolah dan keluarga, serta faktor struktural, yaitu pendekatan pembelajaran yang mencakup strategi dan metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar (Tafonao & Zega, 2023).

Berbicara mengenai hasil belajar matematika, posisi Indonesia masih dibawah standar nasional. Hasil survei *Programme For International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 yang dirilis pada 5 Desember 2023 menunjukkan penurunan performa belajar secara internasional akibat pandemi, terutama dalam kemampuan pemecahan masalah matematika. Rata-rata skor matematika Indonesia turun 13 poin, dari 379 menjadi 366. Penurunan ini mengindikasikan adanya kesulitan siswa dalam mengintegrasikan pemahaman teoritis matematika ke dalam penyelesaian masalah praktis (Kemendikbudristek, 2023). Data lain menurut hasil survei dari pusat statistik internasional untuk pendidikan menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-39 di bawah Thailand dan Uruguay ditinjau dari kemampuan matematika siswa (Nurdiana & Kirana, 2018). Data UNESCO berdasarkan penelitian *Trends in International Mathematics and Science Study*

(TIMSS) mengenai hasil belajar matematika siswa di Indonesia pada tahun 1999 menempatkan Indonesia berada di peringkat ke 34 dari 38 negara, tahun 2003 berada pada peringkat 35 dari 46 negara, dan tahun 2007 berada pada peringkat 36 dari 49 negara (TIMSS & PIRLS, 2011).

Pada tanggal 29 Oktober 2024, peneliti melakukan observasi awal di SMP Negeri 7 Wonomulyo. yang mana kelas VIII terdiri dari VIII A dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa dan VIII B dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru disimpulkan bahwa rata-rata nilai ulangan siswa untuk mata pelajaran matematika tidak mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Berdasarkan data terlampir kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo rata-rata nilai ulangan harian untuk kelas VIII A yaitu 47.14, sedangkan kelas VIII B yaitu rata-rata 43.5 yang masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar siswa telah menjadi perhatian berbagai pihak, termasuk siswa dan guru. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya guru menggunakan media pembelajaran, yang sering kali hanya memberikan soal-soal yang membuat siswa merasa bosan. Selain itu, siswa juga terlihat kurang aktif karena pembelajaran hanya berpusat pada guru serta tidak ada variasi aktivitas yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran yang efektif perlu diterapkan, dengan tujuan membantu meningkatkan keterlibatan dan memperbaiki hasil belajar matematika siswa. Adapun model pembelajaran yang efektif yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau disingkat TGT.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengatur siswa dalam kelompok-kelompok kecil, biasanya terdiri dari lima orang dengan beragam tingkat prestasi akademik (tinggi, sedang, dan rendah), jenis kelamin, serta latar belakang suku atau budaya yang berbeda. Tujuannya adalah agar setiap anggota saling membantu dan bekerja sama dalam mempelajari materi pelajaran sehingga seluruh anggota kelompok dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif yang memadukan aktivitas belajar kelompok dengan kompetisi antar kelompok. Aktivitas pembelajaran melalui permainan yang dirancang dalam model TGT memungkinkan siswa belajar lebih

santai, sambil menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, serta meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar (Simamora et al., 2024). Agar pembelajaran lebih efektif dan efisien penggunaan model pembelajaran TGT dibantu dengan media.

Menurut Sadiman (Daniyati et al., 2023) media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media ini berfungsi untuk merangsang pemikiran, perasaan, dan motivasi siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang efektif.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu atau menyampaikan sesuatu dengan mudah dan efisien. Adapun media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu ular tangga. Menurut Putra et al. (2023) istilah ular tangga mengacu pada susunan tangga atau anak tangga yang berurutan dan teratur. Dalam konteks pendidikan, media ular tangga sering dimanfaatkan untuk menyampaikan materi secara bertahap dan sistematis, sehingga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Misalnya, media ini bisa digunakan untuk menjelaskan konsep matematika seperti urutan bilangan, operasi hitung, atau bentuk-bentuk geometris.

Media ular tangga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, dapat digunakan bermain sambil belajar, serta merangsang perkembangan otak kanan dan otak kiri siswa. Media ular tangga ini terdiri dari beberapa elemen, termasuk dadu, bidak, dan papan ular tangga yang memiliki kotak-kotak bergambar. Dadu digunakan untuk menentukan langkah yang diambil oleh pemain, sedangkan bidak berfungsi sebagai penanda posisi pemain. Papan ular tangga dilengkapi dengan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari di setiap kotak. Setiap kotak berisi soal, jawaban, dan konsekuensi bagi pemain jika menjawab salah, sehingga menambah tantangan dan mendorong siswa untuk memberikan jawaban yang tepat (Anisa et al., 2023).

Adapun beberapa keistimewaan dari media ular tangga yaitu; Pertama, media ini sudah familiar bagi siswa. Kedua, media ular tangga mudah diakses, dibuat, dan

dikembangkan. Ketiga, media ini juga menyenangkan sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar sambil bermain. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berbagai penelitian telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Anjella et al. (2023) dengan judul *Pengaruh Strategi Brain Based Learning dengan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Swasta al-Ulum*, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ma'rifatul Hoirol (2020) yang berjudul *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) melalui Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII MTs Negeri 8 Jember*, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas VII MTs negeri 8 Jember. Tidak hanya itu, penelitian juga dilakukan oleh Irsal (2021) dengan judul penelitian *Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Ma'ruf Bauh Gunung Sari* yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut, terbukti mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa bukan hanya dipengaruhi oleh faktor tunggal, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor lain. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, dan permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VIII SMPN 7 Wonomulyo peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMP Negeri 7 Wonomulyo.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, berikut masalah yang diidentifikasi:

1. Rendahnya hasil belajar matematika siswa di kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai ulangan harian kelas VIII A sebesar 47.14 dan kelas VIII B sebesar 43.5, dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton, hanya berpusat pada guru, dan membuat siswa merasa bosan.
3. Kurangnya strategi pembelajaran interaktif di kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo

### **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

Agar penelitian ini terarah, maka penulis membatasi permasalahan hanya pada:

1. Objek  
Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo
2. Subjek Penelitian  
Subjek dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga
3. Parameter  
Parameter pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo
4. Materi  
Materi yang akan di teliti dalam penelitian ini adalah Statistika

Berdasarkan identifikasi masalah dan Batasan masalah yang diuraikan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media buku paket?

3. Apakah hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga lebih tinggi di bandingkan dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media buku paket?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media buku paket.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular Tangga lebih tinggi di bandingkan dengan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo yang diajar menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media buku paket.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menambah bukti empiris mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga serta penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan sebagai upaya memperkaya khasanah keilmuan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar matematika siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik dalam belajar matematika, sehingga hasil belajar matematika siswa meningkat.

b. Bagi pendidik

Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi berharga bagi para guru dalam memilih dan menggunakan model dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat mengambil manfaat dari hasil penelitian ini untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di kelas VIII SMP Negeri 7 Wonomulyo dalam mengatasi masalah pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi yang berharga bagi peneliti lain yang tertarik pada bidang pembelajaran dan media. Penelitian ini dapat memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya, membantu peneliti lain dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih baik, dan terus berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data deskriptif dan inferensial yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga termasuk dalam kategori rendah. Berbeda jauh setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga yang mengalami peningkatan, dimana mayoritas siswa memperoleh nilai dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga.
2. Rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan buku paket tangga termasuk dalam kategori rendah. Berbeda setelah menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan buku paket yang mengalami peningkatan, dimana mayoritas siswa memperoleh nilai dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan buku paket lebih tinggi dibandingkan hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan buku paket.
3. Berdasarkan pengujian hipotesis dari nilai peningkatan *N-Gain Score*, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berarti bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga lebih tinggi

dibandingkan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbantuan media buku paket.

## **B. SARAN**

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan, saran yang diajukan peneliti adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Sekolah**

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar sekolah dapat memfasilitasi guru sehingga guru dapat menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar guna untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### **2. Bagi Pendidik**

Pendidik disarankan dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* serta dapat menerapkan media pembelajaran interaktif salah satunya media ular tangga pada pembelajaran matematika sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik siswa untuk belajar dan menyenangkan guna untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

### **3. Bagi Peneliti**

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat direkomendasikan peneliti sebagai berikut:

- 1) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian ini pada mata pelajaran ataupun materi yang lainnya sehingga model pembelajaran dan media pembelajaran ini dapat bermanfaat baik pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lain.
- 2) Pada saat penelitian ditemukan hambatan pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga. Pengelolaan kelas dalam proses pembelajaran perlu diperhatikan terlebih pada tahap pembentukan kelompok agar tidak menimbulkan kegaduhan dikarenakan ada sebagian siswa yang susah berpartisipasi dalam kelompok yang telah ditetapkan karena tidak sesuai dengan kelompok atau teman yang diinginkan.

- 3) Setelah penerapan media ular tangga dalam pembelajaran, disarankan agar pengelola kelas melaksanakan diskusi atau pembahasan soal bersama siswa. Kegiatan ini penting dilakukan untuk memastikan bahwa siswa benar-benar memahami materi yang telah dipelajari melalui media tersebut.
- 4) Selama proses turnamen berlangsung, pengelola kelas perlu memberikan perhatian khusus terhadap pengaturan waktu/aturan pada saat pelemparan dadu. Pengaturan yang efektif dapat mencegah penggunaan waktu yang berlebihan dan menjaga efisiensi jalannya kegiatan pembelajaran.
- 5) Disarankan agar pengelola kelas membagikan papan permainan ular tangga kepada setiap kelompok secara langsung. Hal ini bertujuan untuk menciptakan interaksi yang lebih intens antara guru dan siswa serta memperkuat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.
- 6) Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ular tangga ke dalam bentuk digital atau berbasis teknologi. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran matematika.

### JADWAL PENELITIAN

No	Kegiatan	Bulan							
		Okt	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
<b>1</b>	<b>Persiapan Penelitian</b>								
	a. Pengajuan dan penyusunan proposal								
	b. Seminar dan revisi proposal								
	c. Melakukan uji validitas instrument								
	d. Menganalisis hasil uji validitas intrumen								
	e. Mengurus perizinan penelitian								
<b>2</b>	<b>Pelaksanaan Penelitian</b>								
	a. Pelaksanaan pre-test								
	b. Pelaksanaan eksperimen								
	c. Pelaksanaan post-test								
	d. Analisis data								
<b>3</b>	<b>Penyusunan Skripsi</b>								
	a. Penyusunan draf								
	b. Pengetikan skripsi								
<b>4</b>	<b>Pelaksanaan Ujian Skripsi dan Revisi</b>								

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, I. (2021). Pembelajaran kooperatif dalam pengajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264.
- Alkalah, C. (2016). Hubungan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran matematika kelas V Mi Zumrotul Wildan Ngabul Jepara. IAIN Kudus.
- Amalia, M. (2024). Pengaruh model team games tournament (tgt) berbantuan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Ringinpitu. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Andriani, A., & Suhandi, A. (2022). Pengembangan buku ajar berbasis media gambar pada tema 7 subtema 1 di kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(1), 67–87. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i1.19618>
- 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>
- Anjella, S., Febriani, H., & Siregar, L. N. K. (2023). Pengaruh strategi brain based learning dengan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa di SMP Swasta al-Ulum. *Jurnal Mu'allim*, 5(2), 312–319.
- Arikunto. (2017). Penelitian tindakan kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aturrohman, U. (2023). Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III MI Ma'arif Bauh Gunung Sari (Doctoral dissertation) IAIN Metro.
- Bilqisti, Q., Suardi, H., & Diandita, E. R. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 37-44.
- B, N. S. R. (2019). Pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pemahaman murid kelas V SD Negeri Sungguminasa 3 Kabupaten Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darma, B. (2021). Statistika penelitian menggunakan spss (uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji f, R2). Guepedia.

- Dewi, I. A. K. S. P. (2020). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media video terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di Gugus VI kecamatan Seririt tahun pelajaran 2019/2020. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Ferryka, Z. P. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.
- Gulo, F., Harefa, A. O., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis hasil belajar matematika ditinjau dari gaya kognitif berdasarkan revisi taksonomi bloom pada peserta didik di SMK Negeri 1 Mandrehe. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 625–636. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1365>
- Hoiroh, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (tgt) melalui media ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas VII MTs Negeri 8 Jember. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam.
- Irsal. (2021). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SD INP 12/79 Polewali Kecamatan Liibureng Kabupaten Bone. Universitas Negeri Makassar.
- Kemendikbudristek. (2023). Literasi membaca, peringkat Indonesia di pisa 2022. *Laporan Pisa Kemendikbudristek*, 1–25.
- Khofifah, T. H. (2022). Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran problem solving pada pelajaran ekonomi. (Doctoral dissertation) Universitas Siliwangi.
- 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. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i02.737>
- Kurniawan, D. (2018). Pengaruh media pembelajaran teknologi (power point) terhadap motivasi belajar PPKN siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tamalatea Kabupaten Jenepento. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Munfaati, D. (2019). Penerapan metode demonstrasi dengan media tulang napier untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II materi operasi hitung perkalian di MI Futuhiyyah 02 Semarang. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Nurdiana, A. & Kirana, A. R. (2018). Pengaruh strategi prediction guide terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Utama 3 Bandar Lampung. *Epsilon*, 2(1), 9-16.

- Prasela, N., Witarsa, R., & Ahmadi, D. (2020). Kajian literatur tentang hasil belajar kognitif menggunakan model pembelajaran langsung siswa Sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 3(2), 209–216. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1218>
- Putra, E. D., Sullystiawati, L. H., & Sari, Y. I. (2023). Pendampingan inovasi pembelajaran matematika SMP melalui permainan ular tangga berbasis etnomatematika. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 119–128. <https://doi.org/10.31537/dedication.v7i1.1034>
- Ramadhan, I. (2023). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) berbantuan media wordwall terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Argopuri 1 tahun ajaran 2022/2023. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Rusdianti. (2024). Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Sari, E., Syamsurizal, S., & Asrial, A. (2016). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (lkipd) berbasis karakter pada mata pelajaran kimia SMA. *Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(2).
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjuntak, T. A., Immanuel D. B. Silitonga., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). Model pembelajaran kooperatif. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., Bukidz, D. P., & Pasaribu, A. N. (2023). Metodologi penelitian kuantitatif. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa melalui metode pakem. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Sugiono, & Noerdjanah, A. W. (2020). Uji validitas dan reliabilitas alat ukur sg posture evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Sugiyanti, S. (2018). Peningkatan hasil belajar membuat sketsa grafik fungsi aljabar sederhana pada sistem koordinat kartesius melalui metode kooperatif learning jigsaw pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo semester 1 tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 175–186. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.195>
- Sutisna, I. (2020). Statistika penelitian: Teknik analisis data penelitian kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15.

- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 132-138
- Tafonao, N., & Zega, Y. (2023). Analisis hasil belajar matematika siswa di SMK Negeri 1 Umbunasi. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 845–852. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.361>
- TIMSS & PIRLS. (2011). Development completed – into the field. TIMSS & PIRLS International study center, lynch school of education, boston college. IEA.
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohad, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif. Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi.
- Warti, E. (2016). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 177–185. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.394>