



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR**

Afrizal¹, Ika Ratih Sulistiani², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³

¹²³ Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22101013024@unisma.ac.id, ²ika.ratih@unisma.ac.id,

³lia.nur@unisma.ac.id

Abstract

This study examines the effect of the cooperative learning model of the team games tournament (TGT) type assisted by snakes and ladders game media on the motivation to learn mathematics of class II students of SD Islam Bani Hasyim Singosari. The background of the problem is the low motivation to learn mathematics of class II students of elementary school in mathematics. This study focuses on investigating whether the application of the cooperative learning model of team games tournament (TGT) combined with snakes and ladders media can improve the motivation to learn mathematics of class II students at SD Islam Bani Hasyim Singosari. The method used is quantitative with an experimental approach, using questionnaires, interviews, observations and documentation. The results of the study showed that there was a significant influence on students' learning motivation in Mathematics before and after using the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by snakes and ladders learning media. This is proven by the results of the average value of the mathematics learning motivation questionnaire for the control class of 2.51 and the experimental class of 3.22, and the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model with the snakes and ladders game media has the most influence on the intrinsic motivational aspects of students in learning mathematics, especially in increasing their activeness and enthusiasm for learning.

Keywords: *Cooperative Learning Model Team Games Tournament Type, Snakes and Ladders Playing Media, and Mathematics Learning Motivation.*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses terorganisir yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui proses belajar mengajar, baik dalam suasana formal di sekolah dan universitas maupun secara informal melalui pengalaman sehari-hari. Proses ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter, nilai moral dan sikap positif yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Pendidikan mempersiapkan individu untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi terhadap kemajuan sosial, ekonomi,

dan budaya. Hal ini berkaitan dengan kualitas pendidikan yang diberikan anggota masyarakat kepada siswa. Selain itu, pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi pembangunan manusia. Karena pendidikan mengembangkan kreativitas dan potensi peserta didik, yang pada akhirnya mengantarkan mereka mencapai tujuan yang sebenarnya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara. Sejak masa perjuangan kemerdekaan, para pejuang dan perintis kemerdekaan menyadari bahwa pendidikan merupakan elemen krusial dalam upaya mereka mencerdaskan dan membebaskan kehidupan berbangsa dari belenggu kolonialisme (Yanuarti, 2017). Pendidikan dijadikan media untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan salah satu jembatan yang dilalui oleh sebagian manusia dalam menentukan arah kehidupannya. Pendidikan diharapkan mampu mengarahkan kehidupan anak nantinya di masyarakat yang dinamis.

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar penting karena menjadi dasar perkembangan kognitif, emosional dan sosial anak. Pada tingkat ini, siswa memperoleh keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan matematika yang menjadi dasar pembelajaran selanjutnya. Selain itu, siswa akan mempelajari nilai-nilai moral, disiplin, dan tanggung jawab, yang penting untuk pengembangan karakter. Lingkungan sekolah yang aman dan mendukung membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan pemecahan masalah, serta menemukan dan mengembangkan minat dan bakat mereka. Semua aspek ini mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan masa depan di sekolah dan kehidupan.

Matematika adalah program pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif dalam penguasaan pengetahuan dan informasi. Di Indonesia, matematika adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Idrawati (2019), menyatakan matematika adalah ilmu yang rumit, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang dan rumus yang sulit dan membingungkan.

Agustang & Mutiara (2021), menyatakan dunia pendidikan saat ini menghadapi permasalahan lemahnya pengajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini juga selaras dengan pendapat Masdar dkk (2024), yang menyatakan bahawa dalam proses pembelajaran, siswa tidak didorong lebih lanjut untuk mengembangkan keterampilannya,

proses pembelajaran di kelas terfokus pada kemampuan anak dalam memahami informasi yang disajikan, namun pembelajaran di kelas kurang menarik perhatian siswa sehingga tidak mampu memahami isi yang disajikan. Fenomena ini menimpa hampir semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran matematika. Hal ini menurunkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya tidak membawa keberhasilan belajar.

Dari hasil observasi peneliti selama pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK), terungkap bahwa motivasi belajar siswa mengenai mata pelajaran matematika di SD Islam Bani Hasyim Singosari tergolong rendah. Khusus di kelas II, kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode tradisional, berupa metode ceramah. Hasil dari model pembelajaran ini dapat dilihat dalam proses belajar mengajar matematika. Siswa kurang memperhatikan pembelajaran, terutama disebabkan rendahnya minat belajar siswa dan rendahnya motivasi belajar. Siswa pasif dan malu untuk bertanya selama pelajaran. Terdapat siswa yang asyik berbicara dengan temannya, ada pula yang mendengarkan tetapi lesu dan bosan, melamun atau bermain sendiri. Ketika ditanya apakah mereka paham, mereka masih bingung dan terlihat kurang aktif mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, pendidikan matematika di SD Islam Bani Hashim Singosari memerlukan metode pembelajaran baru untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif metode yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keinginan belajar adalah dengan memilih model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Ada lima komponen utama dalam kooperatif tipe *team games tournament* yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok (team), 3) Game, 4) Turnamen, dan 5) Team recognize (penghargaan kelompok) (Prastika, 2021).

Oleh karena itu, hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat secara signifikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dapat diatasi dengan membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Hasil belajar matematika peserta didik meningkat dengan media pembelajaran tersebut, dan peserta didik juga merasa lebih nyaman dengan kelas mereka (Dwijayani, 2019).

Permainan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan (Sarjana, 2020). Sebab ada masalah yang harus diselesaikan dengan cepat, peran permainan dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sikap atletik, dan kemampuan memecahkan masalah. Penulis akan menggunakan media pembelajaran dengan permainan ular tangga.

Permainan ular tangga yang dimainkan di kelas matematika akan menarik dan berkesan bagi siswa. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak lama. Media permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis siswa. Media permainan ular tangga merupakan

media yang memadukan unsur permainan menyenangkan dan pembelajaran dengan penyajian materi dan latihan untuk membantu siswa memfokuskan tenaganya dalam belajar. Kegiatan yang menyenangkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep, prinsip, dan prosedur matematika serta meninggalkan kesan mendalam dalam waktu yang relatif lama (Suciati, 2020). Media permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan diri. Seperti yang dikatakan Aziz (2018), Anak-anak pada umumnya menyukai hal-hal yang berhubungan dengan permainan, sehingga media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Kusumadewi (2019), ketika permainan digunakan sebagai media untuk mengajar matematika, peserta didik akan merasa termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Apabila permainan ular tangga diterapkan sebagai media pembelajaran matematika diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Konsep permainan yang menyenangkan dan interaktif bertujuan untuk membantu siswa lebih mudah memahami konsep matematika yang sering dianggap sulit. Selain itu, diharapkan melalui tantangan dan rintangan yang ada dalam permainan, siswa dapat lebih melatih kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik meneliti terkait "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Bermain Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari".

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : 1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional?; 2) Aspek motivasi belajar matematika manakah yang paling dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga?

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan penelitian Kuantitatif berbentuk eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono 2019). Adapun rancangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan penelitian *Intact-Group Comparision*. Pupulasi dan sampel dalam

penelitian ini adalah kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari yang terdiri dari 2 kelas masing-masing 26 siswa, 26 kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga dan 26 kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Anket untuk mengukur motivasi belajar siswa, wawancara untuk menayakan terkait motivasi belajar siswa, dan observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung terkait dengan motivasi belajar siswa, data tambahan juga diperoleh melalui dokumentasi, seperti foto kegiatan dan regulasi tertulis kegiatan belajar siswa untuk melengkapi angket, wawancara, dan observasi. Dengan keempat teknik ini, peneliti berupaya memperoleh data yang komprehensif dan mendalam untuk mengetahui terkait motivasi belajar siswa kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari penelitian ini diperoleh data motivasi belajar matematika siswa. Dengan menggunakan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga (kelas eksperimen) dan model pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Berikut ini data motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari.

Tabel 1. Jawaban Responden Kelas Kontrol

No pertanyaan angket	Skor Jawaban Responden				Sd	Mean
	1 STS	2 TS	3 S	4 SS		
1	0	12	13	1	0,578	2,58
2	0	15	11	0	0,504	2,42
3	0	16	10	0	0,496	2,38
4	0	9	17	0	0,485	2,65
5	1	13	12	0	0,578	2,42
6	1	14	9	2	0,706	2,46
7	0	11	15	0	0,504	2,58
8	0	14	12	0	0,508	2,46
9	1	12	13	0	0,582	2,46
10	0	14	12	0	0,508	2,46
11	0	15	10	1	0,582	2,46

12	2	8	16	0	0,647	2,54
13	0	10	14	2	0,618	2,69
14	0	15	10	1	0,582	2,46
15	1	13	9	3	0,761	2,54
16	0	11	15	0	0,504	2,58
17	1	14	11	0	0,571	2,38
18	0	12	14	0	0,508	2,54
19	1	9	15	1	0,637	2,62
20	0	17	9	0	0,485	2,35
21	0	10	16	0	0,496	2,62
22	1	15	9	1	0,637	2,38
23	3	13	10	0	0,667	2,27
24	0	10	14	2	0,618	2,69
25	0	13	11	2	0,643	2,58
26	0	14	12	0	0,508	2,46
27	2	11	13	0	0,643	2,42
28	0	15	11	0	0,504	2,42
29	0	11	14	1	0,571	2,62
30	0	10	14	2	0,618	2,69
Jumlah Mean Keseluruhan						2,51

Pada kelas eksperimen ini peneliti menggunakan sebanyak 30 item pernyataan dengan alternatif jawaban “Sangat tidak setuju (STS), Tidak setuju (TS), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS)”. Item tersebut disebarikan pada 26 siswa sebagai respondennya. Berdasarkan data di atas maka diperoleh skor tertinggi SD sebesar 0,761 dan skor terendah sebesar 0,485 dan untuk rata-rata keseluruhan jawaban siswa adalah 2,51.

Tabel 2. Jawaban Responden Kelas Eksperimen

No pertanyaan angket	Skor Jawaban Responden				Sd	Mean
	1 STS	2 TS	3 S	4 SS		
1	0	0	22	4	0,368	3,15
2	0	3	18	5	0,560	3,08
3	0	0	23	3	0,326	3,12
4	0	1	18	7	0,514	3,23
5	0	0	24	2	0,272	3,08
6	0	2	19	5	0,516	3,12
7	0	0	19	7	0,452	3,27
8	0	0	20	6	0,430	3,23
9	0	0	23	3	0,326	3,12
10	0	1	17	8	0,533	3,27
11	0	0	20	6	0,430	3,23
12	0	2	14	10	0,618	3,31

13	0	0	19	7	0,452	3,27
14	0	1	19	6	0,491	3,19
15	0	0	20	6	0,430	3,23
16	0	3	15	8	0,634	3,19
17	0	0	20	6	0,430	3,23
18	0	3	21	2	0,445	2,96
19	0	0	19	7	0,452	3,27
20	0	0	19	7	0,452	3,27
21	0	1	17	8	0,533	3,27
22	0	1	19	6	0,491	3,19
23	0	1	16	9	0,549	3,31
24	0	0	21	5	0,402	3,19
25	0	0	15	11	0,504	3,42
26	0	0	20	6	0,430	3,23
27	0	2	15	9	0,604	3,27
28	0	0	19	7	0,452	3,27
29	0	0	17	9	0,485	3,35
30	0	1	17	8	0,533	3,27
Jumlah Mean Keseluruhan						3,22

Pada kelas eksperimen ini peneliti menggunakan sebanyak 30 item pernyataan dengan alternatif jawaban “Sangat tidak setuju (STS), Tidak setuju (TS), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS)”. Item tersebut disebarkan pada 26 siswa sebagai respondennya. Berdasarkan data di atas maka diperoleh skor tertinggi SD sebesar 0,634 dan skor terendah sebesar 0,272 dan untuk rata-rata keseluruhan jawaban siswa adalah 3,22.

Table 3 Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Hasil Kontrol	,160	26	,087	,931	26	,084
	Eksperimen	,185	26	,022	,953	26	,270

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil output tabel 3 menunjukkan bahwa data telah berdistribusi normal. Hal tersebut di tunjukkan dengan melihat nilai sig kelas kontrol sebesar $0,84 > 0,05$ dan kelas eksperimen sebesar $0,270 > 0,05$ sehingga bisa dikatakan data terdistribusi normal. Karna hasil uji normalitas telah memenuhi syarat, maka data dalam penelitian ini layak untuk digunakan pada pengujian selanjutnya.

Table 4. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	3,508	1	50	,067
	Based on Median	,423	1	50	,519
	Based on Median and with adjusted df	,423	1	41,047	,519
	Based on trimmed mean	3,082	1	50	,085

Berdasarkan hasil output tabel 4.4 menunjukkan bahwa data telah berdistribusi normal. Hal tersebut di tunjukkan dengan melihat nilai sig *Based on Mean* sebesar 0,067 > 0,05, nilai *Based on Median* sebesar 0,519 > 0,05, nilai *Based on Median and with adjusted df* sebesar 0,519 > 0,05 dan *Based on trimmed mean* sebesar 0,085 > 0,05 sehingga bisa dikatakan data terdistribusi normal.

Table 5. Uji Paired Sample T-Test

Paired Differences									
		Mean	td. Dev iation	td. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	f ig. (2- tailed)			
					Lower Upper				
air 1	P ntrol Eksperime n	Ko - 21,385	- ,28 1	840	- 23,114 19,6 25,4 56 71	5	000		

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa nilai signifikan pada penelitian ini sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a = terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games*

Tournamen (TGT) bernatuan media pembelajaran ular tangga, sehingga hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini sejalan dengan hipotesis yang telah dirumuskan pada bab sebelumnya.

Berdasarkan usaha-usaha yang dilakukan peneliti didapatkan hasil temuan peneliti bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) bernatuan media pembelajaran ular tangga. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari nilai rata-rata angket motivasi belajar matematika kelas kontrol sebesar 2,51 dan kelas eksperimen 3,22, dan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dengan media permainan ular tangga paling berpengaruh pada aspek motivasi intrinsik siswa dalam belajar matematika, khususnya pada peningkatan keaktifan dan semangat belajar.

2. Pembahasan

a. Perbandingan Motivasi Belajar Matematika Siswa antara Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Permainan Ular Tangga dan Model Konvensional

Hasil penelitian yang didapatkan berdasarkan angket motivasi belajar siswa menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 3,22. Sementara itu, rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol adalah 2,51. Data angket motivasi belajar siswa digunakan dalam pengujian prasyarat dan hasil analisis menunjukkan bahwa data angket motivasi belajar kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians data yang homogen. Kemudian, berdasarkan hasil uji hipotesis paired sampel t-test data anget motivasi belajar siswa nilai Sig. yang didapatkan lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a = terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) bernatuan media pembelajaran ular tangga. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih baik setelah diberikan treatment menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan oleh guru matematika di sekolah tersebut.

Siswa yang belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan (Sitohang 2023) yang menyatakan kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan

media permainan ular tangga memiliki nilai rata-rata motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan TGT mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu memahami materi, dan berkompetisi secara sehat melalui permainan edukatif. Permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan soal-soal matematika membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih efektif terhadap pelajaran matematika karena merasa bahwa belajar dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan belajar mengajar terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Kurniawan & Setyabudi, 2024).

Sebaliknya, siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih rendah (Kurniawan & Setyabudi, 2024). Dalam pembelajaran konvensional yang didominasi oleh ceramah dan tugas individual, siswa cenderung pasif dan kurang tertarik untuk terlibat secara aktif. Suasana kelas terasa monoton, sehingga siswa lebih mudah merasa bosan dan tidak termotivasi untuk memahami materi. Mereka belajar semata-mata karena kewajiban, bukan karena dorongan dari dalam diri. Perbedaan pendekatan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti TGT dengan bantuan media permainan ular tangga, lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.

Hasil senada ditegaskan oleh peneliti Sitohang (2023), yang mendapatkan perolehan hasil perhitungan uji hipotesis posttest melalui uji-t pada taraf signifikansi 0,05 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,30 > 1,67655$). Hasil ini diperkuat dengan perolehan rata-rata nilai siswa pada kelas pembelajaran Konvensional dengan nilai 61,2 sedangkan pada kelas pembelajaran *Teams Games Tournament* memperoleh nilai 74,3. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas kegiatan siswa pada pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik.

Hasil senada juga ditegaskan oleh peneliti Kurniawan & Setyabudi (2024), yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Torunament* (TGT) dengan dukungan media permainan ular tangga berhasil meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas II SDN Ngadirejo 4 Kartasura dalam topik operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Hal ini terbukti dari peningkatan nilai rata-rata siswa yang awalnya 50,83 dan setelah menerapkan model TGT dengan dukungan media permainan ular tangga menjadi 89,17. Peningkatan ini terjadi karena model TGT mendorong siswa menjadi lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran, yang berkontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Sedangkan peneliti Afifah & Hartatik (2019), mendapatkan hasil motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media permainan ular tangga sebesar 53,09% dengan kriteria kurang dan hasil motivasi belajar siswa setelah diterapkan media permainan ular tangga sebesar 75% dengan kriteria baik. Jadi motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan ada pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar siswa.

b. *Motivasi Belajar Matematika yang Paling Dipengaruhi oleh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Permainan Ular Tangga*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas dua sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan motivasi belajar pada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media bermain dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Peningkatan ini tampak pada beberapa indikator utama motivasi belajar menurut teori Sardiman (2018), yaitu sebagai berikut: (1) Keinginan untuk berhasil (2) Dorongan dan kebutuhan belajar (3) Harapan dan cita-cita (4) Minat dalam belajar (5) Penghargaan dalam belajar.

Siswa dalam kelas eksperimen menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan kegembiraan selama proses belajar. Ini membuktikan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pendekatan TGT mampu merangsang motivasi intrinsik siswa, yaitu dorongan belajar yang muncul dari dalam diri siswa tanpa harus dipaksa.

Berdasarkan analisis data dan observasi, ditemukan bahwa aspek motivasi intrinsik adalah yang paling berpengaruh dalam penerapan model TGT berbantuan media bermain. Motivasi intrinsik yang paling dominan mencakup suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton meningkatkan minat siswa. Hal ini diperkuat oleh Putri & Saputra (2020) yang menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis TGT memicu kesenangan siswa dan mengurangi kejenuhan belajar matematika. Dalam TGT, siswa bertanding dalam suasana yang positif. Ini mendorong siswa untuk belajar lebih giat demi memperoleh kemenangan. Penelitian Sani et al. (2022) dalam *Journal of Educational Psychology Studies* menyatakan bahwa kompetisi ringan dalam kelompok dapat meningkatkan *achievement motivation* dan keberanian dalam mencoba menyelesaikan soal. Model TGT yang berbasis kelompok membentuk interaksi sosial yang memperkuat kepercayaan diri siswa. Menurut Arifah & Setyaningrum (2021), siswa lebih percaya diri saat bekerja dalam kelompok kecil dan termotivasi ketika mendapatkan dukungan dari teman sekelompoknya.

Hasil penelitian ini mendukung teori motivasi belajar oleh McClelland yang menyebutkan bahwa kebutuhan akan pencapaian (*need of achievement*), kebutuhan akan afiliasi (*need of affiliation*), dan kebutuhan akan kekuasaan (*need of power*) dapat

mendorong perilaku belajar siswa. Dalam konteks ini, model TGT memberikan: (1) Pencapaian melalui sistem skor (2) Afiliasi melalui kerja sama kelompok (3) Rasa pengaruh melalui penghargaan bagi siswa yang unggul.

Model TGT juga selaras dengan teori belajar konstruktivistik oleh Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Media ular tangga yang digunakan menjadi stimulus untuk membuat pembelajaran matematika lebih kontekstual dan menyenangkan bagi siswa kelas dua SD yang berada dalam tahap berpikir operasional konkret (Piaget).

Penelitian ini juga senada dengan hasil-hasil studi sebelumnya, Wahyuni (2019), yang mengungkapkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD hingga 80% karena memanfaatkan kekuatan kerja kelompok dan permainan. Marlina & Surya (2019), Model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa SMP dalam pembelajaran matematika. Sedangkan Putri & Saputra (2020), penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran matematika membuat siswa lebih aktif dan fokus selama proses belajar. Dalam penelitian internasional, ditemukan bahwa model TGT berbasis permainan dapat memperkuat motivasi intrinsik seperti keberanian bertanya, antusiasme menjawab soal, dan ketekunan belajar (Sani et al. 2022).

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari penjelasan yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga terhadap motivasi belajar Matematika siswa Kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh dari data angket motivasi belajar siswa. Pada nilai angket motivasi belajar siswa kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 2,51 sedangkan nilai angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 3,22. Hal itu juga diperkuat dengan adanya hasil uji paired sample t-test, dimana nilai pada lower yaitu -23,114 dan nilai upper adalah -19.656, dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0.05, maka hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan adanya data yang diperoleh maka terjadi pengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari.
2. Berdasarkan analisis data dan observasi, ditemukan bahwa aspek motivasi intrinsik adalah yang paling berpengaruh dalam penerapan model TGT berbantuan media bermain. Motivasi intrinsik yang paling dominan mencakup suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton meningkatkan minat siswa.

Daftar Rujukan

- Agustang, A., & Mutiara, I. A. (2021). Masalah Pendidikan di Indonesia.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arifah, N., & Setyaningrum, R. (2021). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 22–29.
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 96-103.
- Dwijayani, N. M., Putra, I. A. G. S., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2019). Peningkatan keterampilan pembuatan media pembelajaran di SD NO. 1 KAPAL. SELAPARANG: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 64-70.
- Indrawati, F. (2019). Hambatan Dalam Pembelajaran Matematika. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1), 62–69.
- 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.
- Kusumadewi, R. F., Ulia, N., & Ristanti, N. (2019). Efektivitas model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan literasi matematika di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 11-16.
- Marlina, T., & Surya, E. (2019). The Effect of TGT Cooperative Learning Model on Mathematics Learning Motivation. *Journal of Education and Practice*, 10(18), 1–7.
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76-85.
- Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI Pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2286-2294.
- Putri, N. R., & Saputra, H. (2020). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 573–585.

- Sani, M. I., Rahim, R., & Yunita, M. (2022). Using Team Game Tournament to Improve Motivation in Mathematics: A Game-Based Approach. *Journal of Educational Psychology Studies*, 4(2), 134–145.
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sarjana, K. S., Baidowi, B., Arjudin, A., & Hapiipi, H. (2020). Perancangan Media Peraga dan Pedoman Operasionalnya Kepada Para Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 229-233.
- Sitohang, H. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1535-1543.
- Suciati, I. (2020). Penggunaan Metode “Perang Mental Matematika” Dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 35-42.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd. ALFABETA, cv.
- Wahyuni, S. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT di Kelas Rendah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 110–117.
- Yanuarti, E. (2017). Pemikiran pendidikan ki. Hajar dewantara dan relevansinya dengan kurikulum 13. *Jurnal penelitian*, 11(2), 237-265.