PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 14 BONTO-BONTO KECAMATAN MA'RANG KABUPATEN PANGKEP

S K R I P S I

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) STKIP Andi Matappa Pangkep.

Oleh :

MUSDALIPA

918862060039

ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2022

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul	: PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA ULAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 14 BONTO-BONTO KECAMATAN MA'RANG KABUPATEN PANGKEP
Atas Nama Saudari	:
Nama	: Musdalipa
NIM	: 918862060039
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkejene, 2022

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.	**A. JAYA ALAM, SH., MM.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	**FIRDA RAZAK, S.Pd., M.Pd.**

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Disahkan Oleh:

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa Pangkep

A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., MH

Dengan susunan Panitia Ujian sebagai berikut:

Ketua : FIRDA RAZAK, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekertaris : A. JAYA ALAM, SH., MM (.....)

Penguji : 1. Dr. H. A. AMINULLAH ALAM, M.Si (.....)

2. AMRULLAH MAHMUD, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. FIRDA RAZAK, S.Pd., M.Pd (.....)

2. A. JAYA ALAM, SH., MM (.....)

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Musdalipa

NPM : 918862060039

Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggungjawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, September 2022

Yang membuat pernyataan,

MUSDALIPA
NPM.918862060039

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

MOTTO

"Siapapun Bisa Jadi Apapun"

Skripsi ini di dedikasikan untuk Bapak Muh Darwis R & Ibu Munira,
yang menjadi alasan untuk terus kuat dan berusaha.
Semoga sehat selalu dan terima kasih atas segalanya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

ABSTRAK

Musdalipa, 2022. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep. Skripsi Dibimbing oleh Firda Razak dan A. Jaya Alam, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini membahas mengenai Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto. Masalah utama pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan Pra Eksperimen desain *One Group Sample Pre Test-Post Test* terhadap 30 subjek penelitian dengan menggunakan instrument tes hasil belajar dan observasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji *Paired Sample T Test* dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menujukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto.

Kata Kunci : Kooperatif TGT, Ular tangga, Matematika, Hasil Belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 14 BONTO-BONTO KECAMATAN MA'RANG KABUPATEN PANGKEP"**. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan doa yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

2. Hj. Zaorah Zapan, S. Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, DH selaku Ketua STKIP Andi Matappa.
4. Hasbahuddin, S. Pd., M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
5. Firda Razak, S. Pd., M. Pd dan A. Jaya Alam, SH., MM masing-masing sebagai pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap keluarga besar SD Negeri 14 Bonto-Bonto atas kesempatannya mengizinkan penulis melakukan penelitian dan ikut berpartisi dalam skripsi ini.
7. Segenap staf Tata Usaha dan Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
8. Para sahabat, keluarga dan teman terdekat yang ikut membantu dalam memberikan semangat, masukan berupa saran dan selalu menemani baik selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi ini.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari proposal penelitian ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

Pangkajene, September 2022

MUSDALIPA

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....**i**

HALAMAN JUDUL.....**ii**

LEMBAR PENGESAHAN.....**iii**

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI.....**iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....**v**

MOTTO.....**vi**

ABSTRAK.....**vii**

ABSTRACT.....**viii**

KATA PENGANTAR.....**ix**

DAFTAR ISI.....**xii**

DAFTAR TABEL.....**xv**

DAFTAR GAMBAR.....**xvi**

BAB I PENDAHULUAN.....**1**

A. Latar Belakang.....1

B. Rumusan Masalah.....8

C. Tujuan Penelitian.....8

D. Manfaat Penelitian.....8

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR & HIPOTESIS TINDAKAN.....10

A. Kajian Pustaka.....10

1. Model pembelajaran.....10

2. Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT).....17

3. Media ular tangga.....21

4. Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbasis media ular tangga.....24

5. Hasil belajar.....26

6. Penelitian Relevan.....28

B. Kerangka Berpikir.....30

C. Hipotesis Tindakan.....34

BAB III METODE PENELITIAN.....42

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....42

B. Variabel dan Desain Penelitian.....42

C. Definisi Operasional Variabel.....43

D. Lokasi dan Waktu Penelitian.....44

E. Populasi dan Sampel.....44

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....45

G. Teknik Analisis Data.....46

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

BAB IV HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN.....49

A. Hasil Penelitian.....49

B. Pembahasan.....56

BAB V KESIMPULAN & SARAN.....62

A. Kesimpulan.....62

B. Saran.....62

DAFTAR PUSTAKA.....64

LAMPIRAN

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

DAFTAR TABEL

Nomor **Judul** **Halaman**

Tabel 3.1 Desain Penelitian 43

Tabel 3.2 Kriteria hasil belajar 46

Tabel 3.4 Kriteria Uji N-Gain 48

Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif *Pre Test* 50

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Pre Test* 50

Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif *Post Test* 51

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Post Test* 52

Tabel 4.5 Uji Normalitas 53

Tabel 4.6 Uji Homogenitas 54

Tabel 4.7 Uji *Paired Sample T Test* 55

Tabel 4.8 Uji N-Gain 56

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

DAFTAR GAMBAR

Nomor **Judul** **Halaman**

Gambar 2.1 Kerangka Pikir 33

Gambar 3.1 Variabel Penelitian 43

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan program pendidikan yang digunakan sebagai petunjuk atau pedoman dalam penerapan kegiatan pembelajaran yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Mengingat pada saat ini pembelajaran di sekolah menerapkan Kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang identik dengan menuntut pengembangan keaktifan murid dalam pembelajaran. Sehingga penerapan salah satu strategi pembelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif dapat menjadi dasar penerapan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif yaitu konsep pembelajaran yang menggunakan sistem belajar kelompok. Model pembelajaran kooperatif mengarahkan murid melakukan kegiatan belajar mulai dari memahami materi dan melatih pemahaman materi secara berdiskusi dengan murid lain dalam kelompok dan kemudian dievalusi untuk mengetahui pemahaman murid tentang materi yang telah dipelajari. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif, murid dituntut untuk aktif dalam belajar yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi dan kepercayaan diri murid dalam menyampaikan pendapat saat berdiskusi. Sedangkan tugas seorang guru adalah sebagai pengarah dan pembimbing proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

Pembelajaran adalah upaya guru dalam memberikan kesempatan kepada murid dalam memperoleh haknya untuk belajar dan mendapatkan ilmu dengan maksud mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan pembelajaran identik dengan kegiatan belajar dan mengajar. Belajar adalah proses yang dilakukan murid sebagai pelajar untuk memperoleh keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain itu belajar memiliki arti sebagai upaya untuk mengetahui sesuatu yang belum pernah diketahui sebelumnya. Belajar tidak hanya untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru, tetapi juga untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki sebelumnya. Sedangkan mengajar adalah tindakan sebagai wujud memenuhi kewajiban seorang pendidik dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada murid. Tidak hanya mentransfer ilmu, mengajar juga upaya membimbing murid dalam mengembangkan keterampilan dan minat belajarnya.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik minat, motivasi dan hasil belajar murid dengan maksud untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk mendapatkan itu semua seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan rancangan pembelajaran dengan menerapkan strategi dalam pembelajaran seperti penggunaan model, metode, media maupun pendekatan pembelajaran yang menjadi pendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan melibatkan model maupun media pembelajaran yang dinilai efektif dalam menarik minat dan motivasi murid dalam belajar. Tetapi dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara tepat. Sebab

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

apabila guru tidak mampu menerapkannya dengan tepat, maka dapat berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar murid. Sehingga dapat dikatakan bahwa guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran dan ditekankan untuk memiliki kemampuan pedagogik sebab dengan kemampuan tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu pembelajaran yang memerlukan proses pembelajaran yang berkualitas yaitu mata pelajaran matematika. Matematika merupakan pelajaran yang kegiatannya berupa pemecahan masalah yang memerlukan kemampuan aktivitas daya pikir. Matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan daya pikir murid menjadi berkembang, terasah dan peka (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017). Selain itu, setelah pembelajaran matematika murid diharapkan mampu memecahkan permasalahan di lingkungan sekitar yang memerlukan analisis matematika.

Melihat dari realita yang terjadi, Matematika di sekolah dasar dinilai murid sebagai mata pelajaran yang cukup sulit. Rasa sulit yang dialami murid disebabkan oleh berbagai faktor baik dari guru maupun dari murid itu sendiri. Faktor tersebut adalah kurangnya perhatian murid dalam pembelajaran matematika dan bentuk penyampaian materi dari guru yang kurang bervariasi tanpa penggunaan model pembelajaran maupun media pembelajaran. Hal tersebut dapat terjadi karena berbagai faktor mulai dari kurangnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran dalam sekolah tersebut, kurangnya biaya untuk menggunakan model dan media pembelajaran, dan anggapan penggunaan model dan media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka ditemukan rumusan masalah yang akan dikaji:

"Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto kecamatan Ma'rang kabupaten Pangkep?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar Matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma'rang kabupaten Pangkep.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat. Adapun manfaat yang diperoleh melalui penelitian ini yaitu dari segi teoritis dan segi praktis.

1. Segi Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi pemikiran dalam bidang pendidikan dasar terutama dalam menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran dalam mata pelajaran Matematika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat acuan bagi pembaca untuk melakukan penelitian selanjutnya untuk mengembangkan pembelajaran mata pelajaran Matematika khususnya di sekolah dasar.

2. Segi Praktis

a. Sekolah

Penelitian penerapan model pembelajaran berbasis media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah varian pembelajaran sehingga mampu meningkatkan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna yang berdampak pada prestasi murid.

b. Guru

Penelitian penerapan model berbasis media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman guru tentang pembelajaran yang inovatif yang dapat diimplementasikan pada mata pelajaran Matematika maupun mata pelajaran lainnya.

c. Murid

Dengan penelitian penerapan model berbasis media pembelajaran ini murid dapat lebih aktif dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi murid dalam belajar pada mata pelajaran Matematika maupun mata pelajaran lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR & HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Handayani, dkk., 2020). Sejalan dengan menurut Isjoni (2012), model pembelajaran merupakan prosedur yang diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkat motivasi, minat, keterampilan murid sekaligus upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Sundari, 2015).

Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan langkah atau cara yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yang sifatnya sistematis, mengandung berbagai unsur dan terbentuk berdasarkan landasan teori tertentu yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Karakteristik model pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri, sebagai berikut (Sundari, 2015):

1) Pengembangan model pembelajaran berdasarkan atas teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
2) Mempunyai tujuan yang ingin dicapai.
3) Menjadi langkah yang dapat ditempuh terhadap permasalahan yang terjadi saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

4) Mempunyai sintak, prinsip, sistem sosial dan sistem pendukung.

5) Memiliki pengaruh sebagai akibat penerapan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

6) Menyebabkan persiapan mengajar menjadi lebih jelas arahnya.

Model pembelajaran dalam pembelajaran memiliki berbagai jenis model. Sehingga karakteristik yang dimiliki oleh setiap model pembelajaran memiliki perbedaan. Perbedaan karakteristik yang dimiliki setiap model pembelajaran yaitu terletak pada langkah dan tujuan dari penggunaan model pembelajaran tersebut.

c. Jenis-jenis model pembelajaran

1) Model pembelajaran kontekstual

Model pembelajaran kontekstual *(contekstual teaching and learning)* merupakan model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan murid dalam memahami materi dengan melibatkan kehidupan nyata (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Maksud dari melibatkan kehidupan dunia nyata dalam materi pembelajaran yaitu diharapkan memberikan dampak meningkatkan kemampuan murid dalam memahami hubungan antara materi atau pengetahuan yang dipelajari dan dimilikinya dengan kaitannya di kehidupan nyata. Model pembelajaran ini menggunakan pendekatan yang berfokus pada keaktifan guru dibanding dengan keaktifan murid. Langkah-langkah model pembelajaran kontekstual yaitu:

a) Guru mengarahkan murid untuk mengamati gambar atau video.

b) Guru merangsang murid untuk menemukan suatu fenomena dan mengarahkan murid untuk mencari penyebab fenomena tersebut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

c) Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu.

d) Guru mengarahkan murid untuk membentuk kelompok dan melakukan diskusi.

e) Guru menyampaikan gambaran materi.

f) Guru dan murid melakukan refleksi.

g) Guru melakukan penilaian.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang melibatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan dalam dunia nyata sebab dalam sistem pembelajaran model pembelajaran kontekstual guru menyampaikan materi menggunakan hal-hal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

2) Model pembelajaran konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran dengan sistem satu arah dimana guru merupakan unsur terpenting dalam menyampaikan materi dan murid hanya menyimak materi yang disampaikan guru (Delisda & Sofyan, 2014). Sejalan dengan langkah-langkah model pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada murid.

b) Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah.

c) Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya akan hal yang belum dipahami.

d) Guru memberikan tugas untuk mengecak kemampuan pemahaman murid.

Model pembelajaran ini menggunakan pendekatan yang berfokus pada keaktifan guru dibanding keaktifan murid. Dalam artian model pembelajaran

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

pecahan sederhana dapat memberikan motivasi belajar murid khususnya pada pelajaran Matematika (Ariyanto dkk., 2020)

Persamaan dalam penelitian ini yaitu menguji penggunaan media ular tangga terhadap pembelajaran Matematika. Perbedaannya yaitu penggunaan metode penelitian yang berbeda, materi mata pelajaran dan subyek dalam penelitian yaitu kelas III.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menjadi bagian terpenting dari upaya guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk mendapatkan itu semua seorang guru harus dapat menciptakan rancangan pembelajaran dengan melibatkan strategi pembelajaran baik model maupun media pembelajaran dinilai efektif dalam menarik minat dan motivasi murid dalam belajar.

Permasalahan dalam pembelajaran matematika turut terjadi di SD Negeri 14 Bonto-Bonto. SD Negeri 14 Bonto-Bonto merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum 2013. Sekolah ini mampu menyediakan guru kelas untuk setiap kelas yang juga merangkap sebagai guru matematika. Berdasarkan pada hasil wawancara dan observasi yang dilakukan baik dengan guru matematika dan murid kelas V masih ditemukan suatu masalah yang mengganggu proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Masalah tersebut yaitu masih terdapat murid yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena murid merasa bahwa mata pelajaran matematika memiliki materi yang sulit dipahami penjelasannya. Selain

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

itu, kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran pada pembelajaran Matematika oleh guru. Keadaan ini terjadi disebabkan karena kesulitan yang dihadapi guru dalam memadukan model atau media pembelajaran dengan materi matematika pada setiap pembelajaran dan kurangnya penyediaan media pembelajaran Matematika. Keadaan atau permasalahan tersebut memberikan dampak kepada beberapa murid yang memperoleh hasil belajar yang berada di bawah nilai KKM 70.

Dari permasalahan tersebut diberikan sebuah solusi yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran dengan unsur games yang bersifat kooperatif dan memiliki ciri khas yaitu unsur kompetisi antar kelompok. Media pembelajaran ular tangga merupakan permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran sehingga mengandung unsur edukasi.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan. Dalam pelaksanaannya, model pembelajaran TGT ini terdiri atas penyajian kelas, pembentukan kelompok belajar, melakukan permainan, melakukan pertandingan, dan pemberian hadiah pada kelompok dengan poin tertinggi.

Penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membentuk murid untuk saling bekerja sama, tolong menolong, dan aktif dalam menjawab tantangan yang telah diberikan. Selain itu, penggunaan media ular tangga sebagai

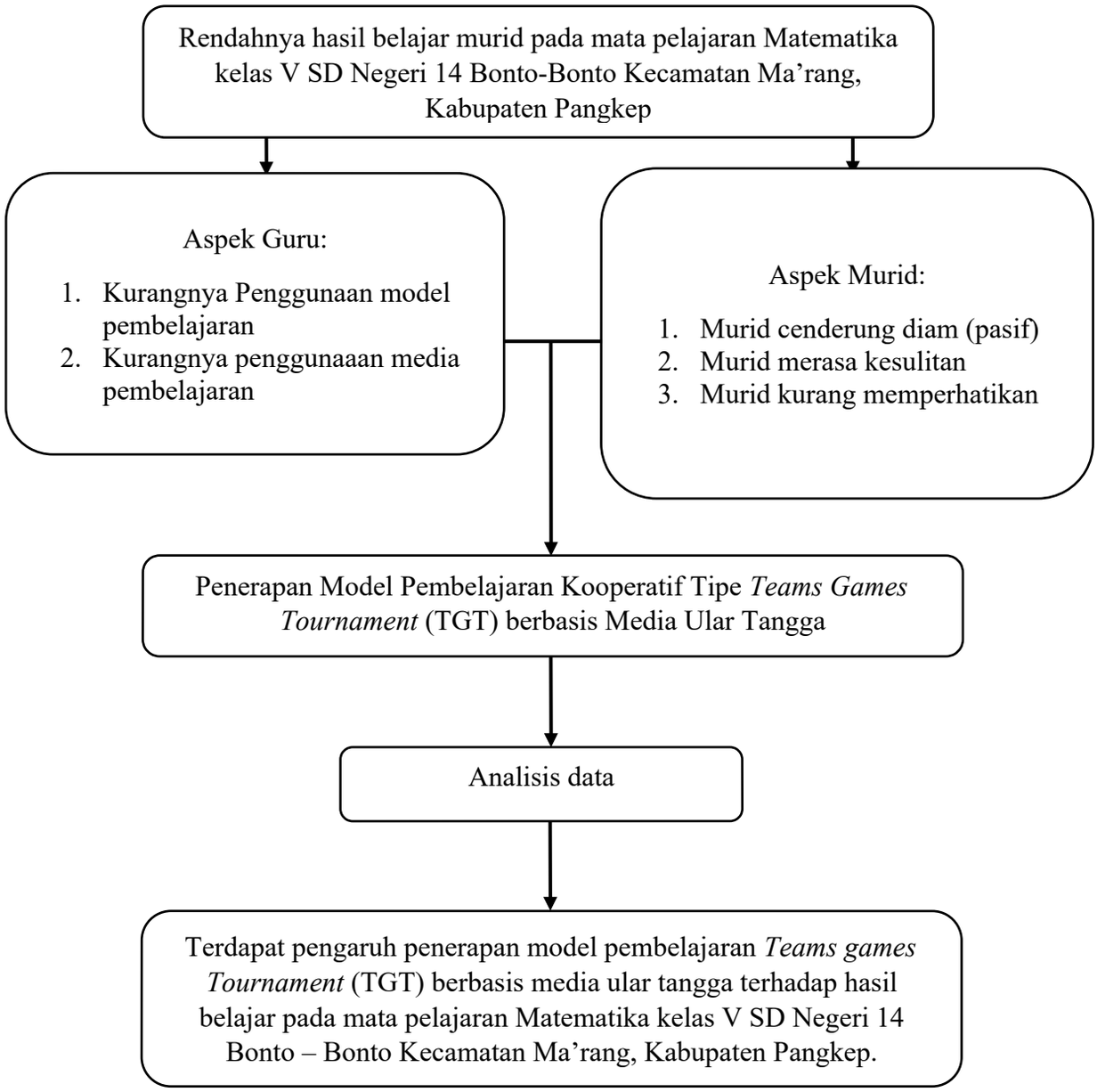
Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

media pembelajaran pada dasarnya sama dengan permainan ular tangga pada umumnya namun terdapat unsur edukasi di dalamnya. Media ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan keaktifan murid.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga dinilai dapat membuat keadaan kelas jadi lebih menyenangkan. Model pembelajaran berbasis media ini dapat menarik minat dan motivasi belajar murid yang kemudian akan berdampak pada hasil belajar Matematika.

Model pembelajaran TGT berbasis media ular tangga ini sejalan dengan teori belajar behavioristik. Pemberian perlakukan berupa penerapan model pembelajaran berbasis media ular tangga sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang merupakan respon murid atas pemberian perlakuan. Hal tersebut terjadi atas pengaruh kegiatan pembelajaran model TGT berbasis media ular tangga yang berbentuk permainan dan pertandingan yang kemudian mengarah pada pemberian soal-soal kepada murid melalui media ular tangga yang harus dapat dijawab dengan tepat. Dari pemberian perlakuan tersebut memberikan pengaruh pada meningkatnya hasil belajar. Hasil belajar ini diperoleh karena pengaruh dari munculnya minat dan motivasi murid dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi karena adanya permainan, pertandingan dan pemberian penghargaan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

C. Hipotesis Tindakan

1. Hipotesis penelitian

Hipotesis dalam penelitian yang akan dilakukan adalah “Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto, Kecamatan Ma’rang, Kabupaten Pangkep”.

2. Hipotesis statistik

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma’rang, Kabupaten Pangkep.

H_1 = Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma’rang, Kabupaten Pangkep.

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan:

$\mu 1$ = Hasil belajar Matematika sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga (*Pre Test*).

$\mu 2$ = Hasil belajar Matematika setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga (*Post Test*).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menuntut penggunaan angka dan statistik dalam pengujian hipotesis (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan penelitian Pra Eksperimen. Penelitian Pra Eksperimen merupakan penelitian dimana variabel dependen tidak hanya dipengaruhi oleh variabel independen tetapi dipengaruhi juga oleh pengaruh lain sebab tidak adanya variabel kontrol dalam penelitian (Sugiyono, 2016). Penggunaan penelitian jenis eksperimen ini bertujuan untuk mengukur apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matemtika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel

Variabel penelitian merupakan unsur tertentu yang digunakan peneliti untuk diteliti dan menentukan hasilnya dalam bentuk kesimpulan (Sugiyono, 2016). Variabel dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas (*Independen*) dan variabel terikat (*Dependen*). Variabel bebas (*Independen*) merupakan variabel yang menjadi penyebab perubahan variabel terikat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

(*Independen*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga (X). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil

belajar Matematika(Y).

Gambar 3.1 Variabel Penelitian

Keterangan :

X : Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga

Y : Hasil belajar Matematika

2. Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pre Test-Post Test Design*. Desain penelitian ini merupakan desain dimana suatu kelompok belajar dilakukan evaluasi awal (*Pre Test*) kemudian kelompok tersebut diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi dan ditentukan hasilnya (*Post Test*).

Pre Test	***Treatment***	***Post Test***
O1	**X**	**O2**

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One Group Pre Test – Post Test Design*

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel bebas (*Independen*) (X)

Variabel terikat (*Dependen*) (Y)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

Adapun definisi operasional dari variabel yang ada pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournament* (TGT) berbasis media ular tangga adalah merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan pertandingan dan menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajarannya. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis media ini yaitu melakukan penyajian kelas, mengarahkan murid membentuk kelompok belajar, melakukan permainan dengan menggunakan media ular tangga, melakukan pertandingan, memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang.
2. Hasil belajar adalah gambaran atau tolak ukur keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran yang diperoleh melalui penilaian pada suatu mata pelajaran tertentu yang berdasar pada nilai KKM.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 14 Bonto-Bonto, Kelurahan Bonto-Bonto, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkep. Waktu penelitian yaitu pada tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei – Juni 2022.

E. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan subyek dalam penelitian yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan dipelajari dan kemudian hasilnya berupa kesimpulan (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah murid SD Negeri 14 Bonto-Bonto.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

Sampel merupakan bagian dari yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini menggunakan *sampling purposive*. *Sampling purposive* merupakan pengambilan sampel dengan pertimbangan atau tujuan tertentu (Sugiyono, 2016). Sampel dalam penelitian ini yaitu murid kelas V yang berjumlah 30 orang.

F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik dan prosedur pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan untuk menemukan informasi berupa data yang dapat menunjang hasil penelitian. Teknik dan prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes. Adapun teknik tes dan nontes yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan bentuk pengambilan data dengan cara mengamati dan mencatat segala sesuatu yang diamati langsung pada objek penelitian. Teknik pengumpulan data observasi ini ditujukan untuk melihat keadaan kelas selama proses pembelajaran. Pengumpulan data ini menggunakan instrumen berupa pedoman observasi.

2. Tes

Teknik pengumpulan data dengan tes ini yaitu tes tertulis. Tes akan dilakukan di awal sebelum perlakuan (*Pre Test*) dan setelah perlakuan (*Post Test*) yang soalnya telah diuji validitas dan reabilitasnya. Tujuan dari pelaksanaan *Pre Test* yaitu untuk mengukur kemampuan awal sampel penelitian. Sedangkan tujuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

dilakukannya *Post Test* yaitu untuk mengukur kemampuan sampel setelah dilakukannya perlakuan (*treatment*).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang menggunakan cara mendeskriptifkan data dalam tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk digeneralisasikan (Sugiyono, 2016). Analisis deskriptif digunakan untuk mencari rata-rata (mean) hasil belajar murid baik sebelum maupun setelah perlakuan. Adapun kriteria nilai tes hasil belajar sebagai berikut:

Nilai	Kriteria
0-40	Sangat Rendah
41-60	Rendah
61-75	Sedang
76-90	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Tabel 3.2 Kriteria Hasil Belajar (Barumbum, 2021)

2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang berlaku untuk digeneralisasikan (Sugiyono, 2016).

a. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat untuk memenuhi asumsi kenormalan dalam analisis data statistik parametrik yang dilakukan untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

BAB IV

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Pada bab ini dikemukakan hasil dari analisis data yang terdiri atas analisis deskriptif dan analisis data inferensial. Hasil analisis data ini diperoleh melalui data *Pre-Test* dan *Post-Test*. *Pre-Test* adalah data yang diperoleh sebelum penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga. *Post-Test* merupakan data yang diperoleh setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga. Hasil analisis deskriptif meliputi distribusi frekuensi, mean (rata-rata), nilai minimum dan nilai maksimum. Hasil analisis inferensial meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang terbagi menjadi dua yaitu uji *Paired Sampel T Test* dan uji N-Gain.

Analisis dengan uji *Paired Sampel T Test* digunakan sebagai uji untuk mengukur adanya perbedaan antar variabel dan uji N-Gain digunakan dengan maksud untuk mengukur besarnya pengaruh antar variabel.

A. Hasil Penelitian

1. Analisis deskriptif data penelitian

Hasil analisis deskriptif dicantumkan setelah melalui proses analisis data menggunakan SPSS sebagai berikut:

a. Gambaran hasil belajar *Pre-Test*

Tes hasil belajar dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur hasil belajar murid. Tes ini dilakukan secara tertulis berupa soal essay. Dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

pelaksanaan diterapkan tes hasil belajar *Pre-Test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal murid. Berikut adalah hasil analisis deskriptif hasil belajar *Pre-Test* murid kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto yaitu sebagai berikut:

Nilai	Frekuensi
Ukuran Sampel	30
Rata-rata	65,85
Nilai Tengah	65,00
Standar Deviasi	5,840
Nilai Minimum	54
Nilai Maksimum	73
Rentang Skor	19

Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan pada Tabel 4.1 menujukkan bahwa besar rata-rata nilai murid yang berjumlah 30 pada tes hasil belajar *Pre-Test* sebesar 65,85 dengan nilai tengah 65,00, nilai terendah 54 dan nilai tertinggi 73 serta standar deviasi 5,840. Berikut rincian dari tes hasil belajar *Pre-Test*, dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Presentasi (%)
1	0-40	0	Sangat Rendah	0%
2	41-60	8	Rendah	27%
3	61-75	22	Sedang	73%
4	76-90	0	Tinggi	0%
5	90-100	0	Sangat Tinggi	0%

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi *Pre-Test*

Berdasar pada Tabel 4.2 bahwa tingkat nilai dengan kategori rendah sebanyak 8 dengan tingkat presentasi 27%. Nilai dengan kategori sedang sebanyak 22 dengan tingkat presentasi 73% dan nilai dengan kategori sangat rendah, tinggi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

dan sangat tinggi memiliki tingkat presentasi 0%. Adapun murid yang memperoleh nilai > 70 sebanyak 12 orang dan < 70 sebanyak 18 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemerolehan nilai tes hasil belajar *Pre*-Test, didominasi oleh murid dengan nilai di bawah 70 sebagai syarat nilai KKM.

b. Gambaran tes hasil belajar *Post-Test*

Tes hasil belajar *Post-Test* merupakan tes hasil belajar yang mengukur tingkat pengetahuan murid setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games tournament* (TGT) berbasis media ular tangga pada matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto. Berikut hasil analisis data deskriptif tes hasil belajar *Post-Test*, yaitu:

Nilai	Frekuensi
Ukuran Sampel	30
Rata-rata	77,17
Nilai Tengah	78,00
Standar Deviasi	6,529
Nilai Minimum	65
Nilai Maksimum	92
Rentang Skor	27

Tabel 4.3 Hasil Analisis Deskriptif

Pada Tabel 4.3 pada tes hasil belajar *Post-Test* dengan jumlah murid 30 memiliki rata-rata sebesar 77,17 dengan nilai tengah 78,00, nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 92 serta standar deviasi 6,529. Dari analisis data pada tes hasil belajar *Post-Test* diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut:

No	Skor	Frekuensi	Kategori	Presentasi (%)
1	0-40	0	Sangat Rendah	0%
2	41-60	0	Rendah	0%

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

3	61-75	8	Sedang	27%
4	76-90	21	Tinggi	70%
5	90-100	1	Sangat Tinggi	3%

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi *Post-Test*

Berdasar pada Tabel 4.4 bahwa tes dengan hasil kategori rendah dan sangat rendah memiliki tingkat presentasi 0% dan kategori sedang sebanyak 8 dengan presentasi 27%. Nilai dengan kategori tinggi sebanyak 21 dengan presentasi 70% dan kategori sangat tinggi sebanyak 1 dengan presentasi 3%.

Adapun murid yang memperoleh nilai > 70 sebanyak 24 orang dan < 70 sebanyak 6 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemerolehan nilai tes hasil belajar *Post-Test*, didominasi oleh murid dengan nilai tes hasil belajar yang memenuhi standar KKM.

1. Analisis inferensial

a. Hasil Uji Prasyarat Hipotesis

1) Uji Normalitas

Analisis data pada penelitian ini adalah uji normalitas yang bertujuan untuk mengukur tes hasil belajar dalam bentuk *Pre-Test* dan *Post-Test* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk*.Perumusan hipotesis pada uji normalitas pada penelitian ini sebagai berikut:

H_0 = sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 = sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Adapun kriteria pengujian hipotesis yaitu jika signifikan > 0,05 maka H_0 diterima. Jika signifikan < 0,05 maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Pengujian normalitas tersebut dilakukan secara SPSS dan diperoleh data sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.202	30	.003	.922	30	.031
Post Test	.162	30	.042	.952	30	.187

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 4. 5 Uji Normalitas

Hasil uji normalitas yang tercantum di atas diperoleh nilai signifikan dari *Pre-Test* bernilai 0,031 > 0,05 dan *Post-test* bernilai 0,187 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keduannya memiliki nilai signifikan > 0,05, maka H_0 diterima dalam artian keduanya merupakan sampel yang berasal dari pupolasi berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Analisis data dengan uji homogenitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui data dari sampel yang di analisis homogen atau tidak. Perumusan hipotesis pada uji homogenitas sebagai berikut:

H_0 = sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang homogen

H_1 = sampel berasal dari populasi dengan varian yang tidak homogen

Adapun kriteria pengujian hipotesis uji homogenitas yaitu jika signifikan > 0,05 maka H_0 diterima. Jika nilai signifikan < 0,05 maka H_0 ditolah dan H_1 diterima. Uji homogenitas ini telah dilakukan secara SPSS dan diperoleh data sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata nilai hasil belajar *Pre Test* adalah 65,85 dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga rata-rata nilai hasil belajar *Post-Test* adalah 77,17. Hal tersebut menujukkan bahwa nilai tes hasil belajar *Post Test* meningkat daripada nilai hasil belajar *Pre Test*. Selain itu, diperoleh rata-rata hasil uji N-Gain adalah 0,3465 dalam kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga terhadap hasil belajar matematika kelas V SD Negeri 14 Bonto-Bonto Kecamatan Ma'rang Kabupaten Pangkep.

B. Saran

Adapun saran yang disampaikan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- Guru: Berdasarkan pada hasil penelitian, guru diharapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga dalam pembelajaran matematika. Penerapan model penelitian berbasis media ini memberikan pengaruh pada hasil belajar matematika karena penerapan model pembelajaran berkelompok, *games* dan *tournament* ini dapat meningkatkan minat dan keaktifan murid.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

- Kepala Sekolah : Berdasarkan pada penelitian, kepala sekolah disarankan dapat memberikan sumbangsih sarana dan prasarana yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kualitas proses belajar mengajar di dalam kelas.
- Murid. Saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media ular tangga, murid sebaiknya lebih memperhatikan guru, memahami serta menggali materi dengan baik.
- Mahasiswa. Berdasar pada hasil penelitian, mahasiswa dapat menjadikan penelitian ini sebagai refensi untuk penelitian mendatang. Mahasiswa diharapkan pada saat melaksanakan penelitian mampu memanfaatkan waktu dan memaksimalkan penelitian dengan sebaik-baiknya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

DAFTAR PUSTAKA

Ariyanto, B., dkk. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(1), 85–99.

Barumbum, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) Dengan Menggunakan Media Ular Tangga Bangun Datar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Nalar Pendidikan*, *9*(2), 100–107. https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.25107

Delisda, D., & Sofyan, D. (2014). Perbandingan Prestasi Belajar Siswa Antara Yang Mendapatkan Model Pembelajaran Snowball Throwing Dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *3*(2), 75–84.

Dewi, T. L., dkk. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Junal Pena Ilmiah*, *2*(1), 2091–2100.

Dewiyanti, N. K., dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1). https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977

Febriana, S. G., dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(2), 222–228. https://doi.org/10.23887/jipp.v2i2.15414

Handayani, S., dkk. (2020). *Buku Ajar Pembelajaran Model-model*. Edulitera.

Hayati, S. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kooperatif*. Graha Cendekia.

Kurniasih, R. (2014). Media Ular tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, *5*(2), 119–125. https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505

Mudiyanto, H. (2017). Differences Of Effectiveness Of Cooperative Learning Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) And Group Working On Learning Result At Elemntary School. *Primaryedu: Jurnal of Primary Education*, *1*(1), 25–36.

Nugroho, I. R., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tannga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*, *2*(3), 236–245.

Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Nizamia Learning Center.

Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *1*(3), 163–170.

Rustiyarso, & Wijaya, T. (2020). *Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*. Noktah.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

Sahimin, dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo. *Edu Religia : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, *1*(2), 152–164.

Sari, L. S. P., & Rahadi, M. (2014). Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(3), 143–150.

Septiyanto, N. H., & N, E. Z. (2021). Media Ular Tangga Pada pembelajaran IPS. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, *14*(1), 1–4.

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

Sundari, H. (2015). Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jurnal Punjangga*, *1*(2), 106–117.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.

Taniredja, T, dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta.

Usmarani, U., & Kurniawan, M. R. (2018). Penerapan Metode Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Pada Siswa Kelas V SD Muhammadiyah. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, *1*(2), 106–112.

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran Dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja (AURA).

Yusuf, S., & Sugandhi, N. M. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Pt Rajagrafindo Persada.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw



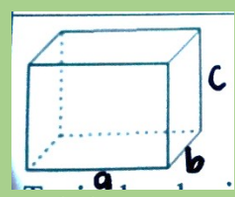
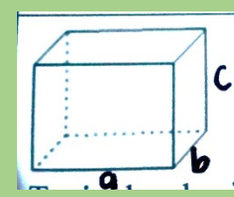
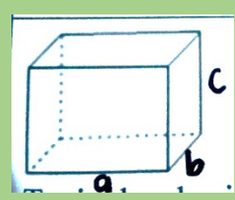
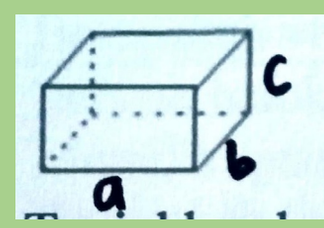
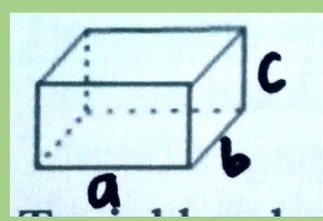
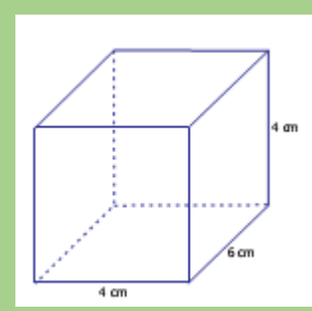
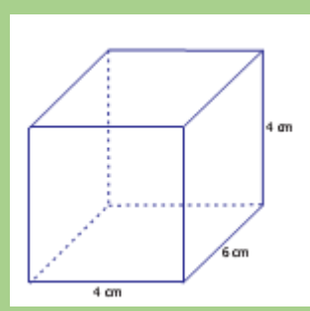
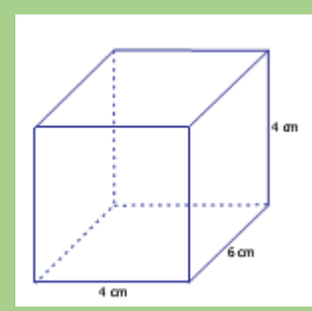
Keterangan :

1. Kolom yang hanya berisikan angka, berisi soal matematika yang berada di kartu soal.
2. Dalam setiap pertemuan memiliki kartu soal yang berbeda bentuk soalnya.
3. Kartu soal untuk *games* dan *tournament* memiliki isi yang berbeda

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

KARTU SOAL (*GAMES*)

Pertemuan : 2

No.2  Bagian manakah yang menunjukkan panjang balok?	**No.4**  Bagian manakah yang menunjukkan tinggi balok?
No.5  Bagian manakah yang menunjukkan balok?	**No.7**  Bagian manakah yang menunjukkan panjang balok?
No.10  Bagian manakah yang menunjukkan tinggi balok?	**No.12**  Berapakah panjang dari balok di atas?
No.14  	**No.16** 

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

TES HASIL BELAJAR (*Pre Test*)

Sekolah : SD Negeri 19 Bonto-Bonto

Mata Pelajaran : **Matematika**

Kelas/Semester : **V/2**

Waktu Pengerjaan :

NAMA : MUH. [illegible]

PETUNJUK:

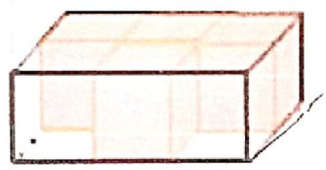
1. Tulislah nama pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
3. Dilarang bekerja sama maupun membuka buku.
4. Cermati tiap soal, dan telitilah dalam menjawab.

SOAL :

Jawablah soal dibawah ini dengan tepat!

1. Tentukanlah banyak satuan kubus pada bangun ruang balok di bawah ini!

6

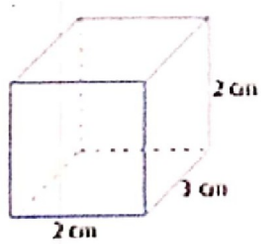


P = 3
L = 2
T = 1

3 X 2 X 1 = 6 cm³

2. Hitunglah volume dari balok dibawah ini?

6

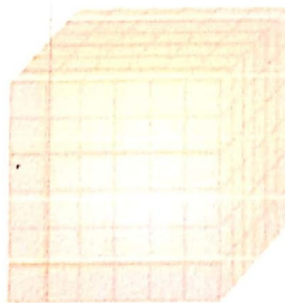


P = 2 cm
L = 3 cm
T = 2 cm

2 X 3 X 2 = 12 cm³

3. Tentukan besar volume pada bangun ruang kubus di bawah ini!

2



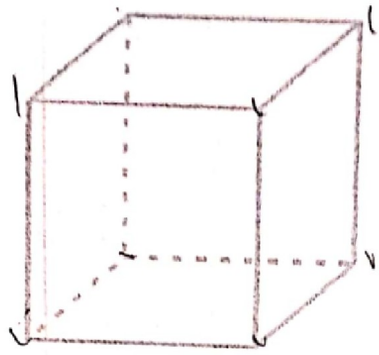
P = 6
L = 6
T = 6

6 X 6 X 6 = 36 cm³

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

4.



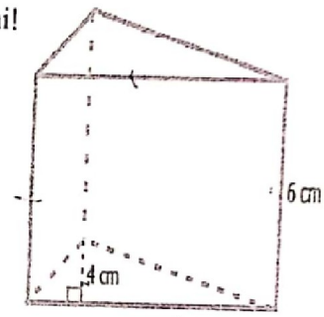
10 cm

Tentukan Volume dari bangun ruang kubus tersebut!

4

10X10X10=1000 CM 1000 cm^3

5. Hitunglah volume prisma segitiga disamping ini!



2

1

t : 12m

t : 4m

t : 6cm

4X12X6 = 6cm

Dipindai dengan CamScanner

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Musdalipa, lahir di Bontang, Kalimantan Timur pada tanggal 27 Maret 2000. Anak tunggal dari Bapak Muh. Darwis R dan Ibu Munira. Beralamatkan di Laikang, Kelurahan Talaka, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan, Sulawesi Selatan.

Pernah menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 004 Bontang Barat tahun 2006-2012, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Bontang tahun 2012-2015, Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Bontang tahun 2015 di semester ganjil kemudian melanjutkan semester genap hingga tamat di MAN Pangkep tahun 2016-2018. Saat ini sedang menempuh pendidikan S1 di STKIP Andi Matappa, dengan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/9FuKYB2YPbzAF3UBGuWqtw