

Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar

Siska Wulandari

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Zulqoidi R. Habibie

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Reni Guswita

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 60/II Muara Bungo yang ditunjukkan dari nilai ulangan harian yang masih rendah. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan belum sesuai dengan karakteristik siswa sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa melalui kegiatan belajar sambil bermain dan kompetisi akademik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan model TGT dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, dengan subjek penelitian sebanyak 19 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi data kualitatif berupa lembar observasi keterlaksanaan model TGT serta data kuantitatif berupa persentase keterlaksanaan dan hasil belajar siswa. proses belajar siswa melalui penerapan model teams games tournament pada pada materi luas bangun datar dengan nilai rata-rata persentase proses pembelajaran pendidik mencapai 90,47% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 100% pada siklus kedua dan presentase pembelajaran peserta didik mencapai 68,42% selanjutnya meningkat menjadi 89,47% di siklus kedua dengan kategori sangat baik. Penerapan model teams games tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. 2) hasil belajar siswa pada materi luas bangun datar setiap siklus mengalami peningkatan di atas nilai KKM yaitu 75%, setelah diterapkan model teams games tournament. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 57,89%. Hasil belajar siswa pada siklus II adalah 89,47% . Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II

Keywords:

Teams games tournament; Media Ular tangga; hasil belajar; proses belajar; matematika; sekolah dasar

Article History

Recived: 18 April 2026

Revised: 22 Juli 2026

Accepted: 03 Agustus 2026

©2025 Siska Wulandari, Zulqoidi R. Habibie, Reni Guswita; Published by CV. Master Literasi Indonesia.

How to cite:

Wulandari, S., Habibie, Z. R. ., & Guswita, R. (2026). Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Master of Action Research in Mathematics Classroom*, 2(1), 30-38. <https://doi.org/10.63461/math-action.v21.327>

1 Introduction

Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan secara sadar untuk terciptanya lingkup belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik bisa secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya untuk mendapatkan kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengontrol diri, karakter, kecerdasan, moralitas yang baik, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, komunitas, dan bangsa. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka diperlukan perencanaan pendidikan yang terarah dan sistematis agar proses belajar dapat berjalan dengan optimal.

Dalam bidang pendidikan, kurikulum menjadi landasan yang kuat bagi pendidik untuk mengarahkan dan mengajar siswa sesuai dengan kebutuhan mereka. Upaya peningkatan mutu pendidikan menuntut adanya keberanian untuk melakukan perubahan atau inovasi terhadap kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang dikembangkan harus bersifat inovatif serta mampu menjawab tuntutan dan kebutuhan perkembangan zaman (Daimah & Suparni, 2023).

Sementara itu, Matematika dalam Kurikulum Merdeka menuntut partisipasi aktif dari peserta didik didalam proses belajar, dengan proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Matematika adalah salah satu mata pelajaran intrakurikuler yang tercantum dalam Kurikulum Merdeka serta memiliki peranan yang sangat penting, sebab matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang fundamental dalam berbagai aspek kehidupan manusia (Lutfiana, 2022).

Matematika juga dapat diartikan sebagai bidang studi yang sangat penting untuk dipelajari dipelajari karena tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa memiliki kemampuan dalam memahami konsep-konsep matematika, menggunakan logika, mampu menyelesaikan soal matematika, menghargai manfaat matematika dalam kehidupan, serta dapat menyampaikan gagasan melalui simbol, tabel, dan lainnya menurut (Kholil & Zulfiani, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan di kelas V SDN 60/II Muara Bungo pada tanggal 16 Oktober 2025, 23 Oktober 2025 khususnya pada mata pelajaran Matematika ada beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu seringkali tujuan pembelajaran tidak dijelaskan diawal membuat peserta didik kurang memahami arah dan fokus kegiatan pembelajaran, proses pembelajaran belum sesuai dengan tujuan dari Kurikulum Merdeka metode ceramah adalah metode yang banyak digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan pembelajaran lebih terfokus pada pendidik.

Menyebabkan peserta didik masih banyak yang belum aktif sedangkan kurikulum merdeka menekankan pembelajaran harus lebih banyak berpusat pada peserta didik, pada proses pembelajaran berlangsung pendidik menggunakan media gambar pada saat menjelaskan media tersebut peserta didik nampak kurang fokus dan kurang tertarik hal ini dapat membuat suasana pembelajaran kurang menyenangkan bagi peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu mencari upaya kreatif agar bisa membantu proses dan hasil belajar Matematika menjadi lebih aktif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran. Penelitian sebelumnya dengan judul pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar, model ini terbukti cukup efektif meningkatnya proses dan hasil belajar peserta didik (Fauzi dkk., 2024 ; Alfira & Syofyan, 2022).

Model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang mudah untuk diimplementasikan, melibatkan semua peserta didik tanpa memandang latar belakang dan jenis kelamin, aktivitas belajar yang dirancang dalam model pertandingan permainan tim memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang menarik sambil

mengembangkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar (Nasruddin, 2016).

Berdasarkan rumusan masalah, sehingga dapat dirumuskan tujuan dalam penelitian ini adalah Mendeskripsikan peningkatan proses dan hasil pembelajaran matematika menggunakan model *Teams Games Tournament* pada Peserta Didik kelas V SDN 60/II Muara Bungo.

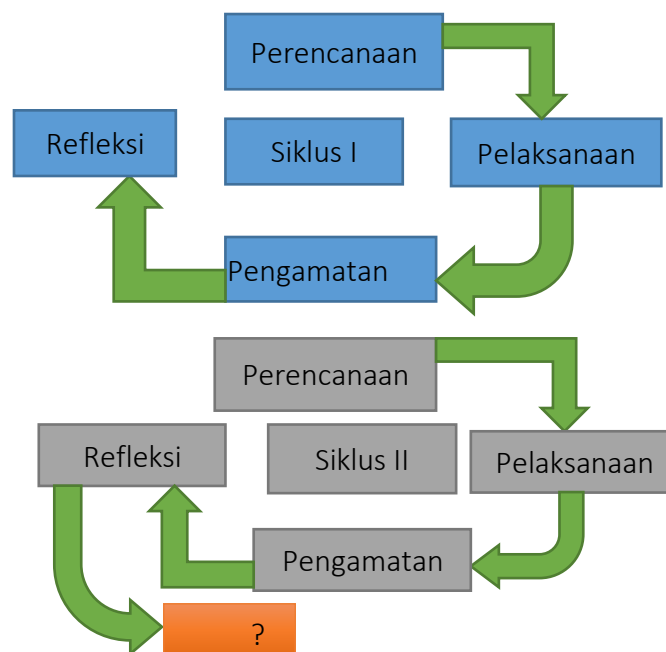
2 Method

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, menurut (Arikunto, 2015), penelitian tindakan kelas juga bisa diartikan sebagai bentuk penelitian yang menguraikan hubungan sebab dan akibat dari suatu tindakan yang diberikan, sekaligus menjelaskan berbagai peristiwa yang terjadi selama tindakan tersebut dilaksanakan. Selain itu, penelitian ini memaparkan seluruh rangkaian proses sejak tindakan awal diberikan hingga munculnya dampak dari tindakan tersebut.

Sejalan dengan itu, (Susilowati, 2019), juga menjelaskan penelitian tindakan kelas merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk tindakan yang hasilnya bisa dilihat, dirasakan, dan dipahami. Pertanyaan yang muncul adalah apakah metode pembelajaran yang telah diaplikasikan selama ini menunjukkan efektivitas yang tinggi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang menitikberatkan pada pemaparan proses dan hasil secara menyeluruh dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Ada 4 tahapan penelitian tindakan kelas menurut pendapat (Arikunto, 2015), 1) perencanaan 2) pelaksanaan 3) pengamatan 4) refleksi. Adapun langkahnya adalah seperti gambar 1 dibawah:



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Tahap perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan modul, media pembelajaran menyiapkan lembar observasi siswa dan guru, dan menentukan strategi pembelajaran yang sejalan dengan model dan alat yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan, peneliti akan

melaksanakan model pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan model dan media ini adalah 1) Kegiatan pendahuluan 2)Kegiatan inti 3) Kegiatan Penutup. Tahap pengamatan, peneliti dibantu oleh wali kelas sebagai observer peneliti dan teman sejawat sebagai observer siswa untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Tahap refleksi, peneliti Berdasarkan hasil refleksi, peneliti, pengamat, dan guru kelas sepakat tentang cara untuk memperbaiki dan menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran di siklus yang akan datang. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 60/II Muara Bungo. Peserta didik yang berjumlah sebanyak 19 peserta didik yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 10 orang perempuan.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) Observasi 2) Tes hasil belajar 3) Dokumentasi. Adapun instrument dalam penelitian ini adalah lembar observasi siswa,lembar observasi guru dan soal tes tipe objektif. Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peningkatan aktivitas belajar antara pendidik dan peserta didik yang berada pada kategori baik. Selanjutnya, jika hasil belajar peserta didik mencapai angka minimal 75%, Maka penelitian ini dapat dikatakan sukses dan penilaian yang dicapai oleh peserta didik sudah memenuhi standar KKTP 75%.

Tabel 1

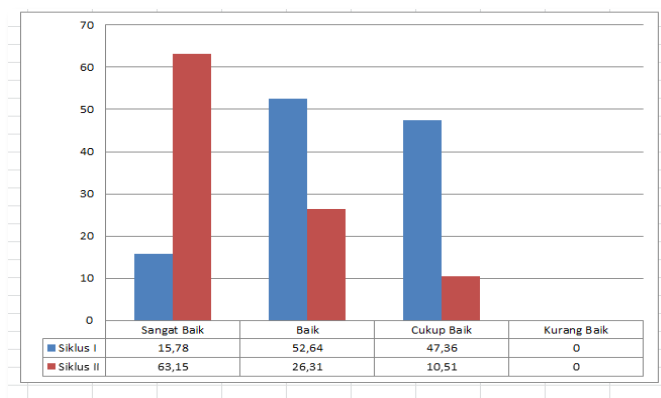
Kriteria Penilaian observasi dan hasil belajar guru dan siswa

Rentang Nilai	Kategori
≤ 60	Kurang Baik
61-74	Cukup Baik
75-80	Baik
81-100	Sangat Baik

3 Results and Discussion

3.1 Results

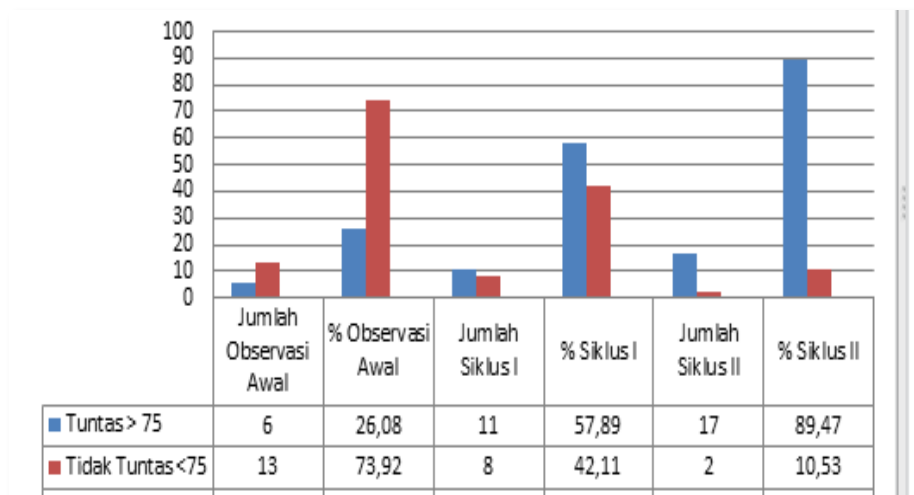
Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SD Negeri 60/II Muara Bungo dengan melibatkan peserta didik sebagai subjek dalam studi ini. Data yang diperoleh dalam penelitian ini mencakup empat aspek utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan temuan dari peneliti, penggunaan model teams games tournament dalam pembelajaran matematika di SDN 60/II Muara Bungo terbukti dapat meningkatkan Baik proses maupun hasil belajar peserta didik. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat pada rekapitulasi pada gambar 2 berikut:



Gambar 2. Rekapitulasi hasil observasi peserta didik siklus I dan II

Berdasarkan gambar 2 nilai persentase rekapitulasi hasil observasi peserta didik pada siklus I pertemuan, yaitu peserta didik dengan kategori sangat baik mencapai 15,78%, peserta didik kategori baik mencapai kategori 52,64%, peserta didik kategori cukup baik mencapai kategori 47,37%, dan peserta didik kurang baik mencapai kategori 5,26%. Pada siklus II peserta didik dengan kategori sangat baik mencapai 63,15%, peserta didik kategori baik menurun menjadi 26,31%, peserta didik kategori cukup baik menurun menjadi kategori 10,51%, dan peserta didik kurang baik mencapai kategori 0%. Dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan tersebut terjadinya peningkatan dari siklus I 68,42% meningkat pada siklus II menjadi 89,46% dan terjadi peningkatan sebesar 21,04%.

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan dalam dua siklus, penerapan metode pembelajaran turnamen permainan tim juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa secara signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari gambar 3 berikut ini:



Gambar 3 Perbandingan secara klasikal observasi awal dan hasil tes siklus I,II

Berdasarkan gambar 3, terlihat adanya peningkatan dari observasi awal ke siklus II, pada observasi awal presentase tuntas 26,08% dan meningkat ke siklus II menjadi 89,87%, sehingga adanya peningkatan sebesar 63,38%. Selanjutnya presentase tidak tuntas pada observasi awal 73,92% menurun pada siklus II sebanyak 63,39%. Artinya, dari 19 peserta didik yang mengikuti pelajaran hanya ada 2 peserta didik yang nilainya dibawah kriteria ketuntasan minimum >75 17 diantaranya sudah mendapatkan nilai dengan ketuntasan garis indikator keberhasilan >75 .

Discussion

1. Peningkatan Proses Belajar Matematika melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga mampu meningkatkan proses belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 60/II Muara Bungo. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh persentase aktivitas peserta didik yang meningkat dari 68,42% pada siklus I menjadi 89,47% pada siklus II. Selain itu, aktivitas pendidik juga mengalami peningkatan dari 90,47% menjadi 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* tidak hanya meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Peningkatan proses belajar tersebut menunjukkan bahwa karakteristik model *Teams Games*

Tournament mampu menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada peserta didik melalui tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, pelaksanaan permainan (games), turnamen (tournament), dan pemberian penghargaan (team recognition), peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pemahamannya melalui interaksi sosial, diskusi kelompok, dan kompetisi akademik yang sehat (Fadly, 2022). Kondisi tersebut memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar tidak lagi didominasi oleh pendidik.

Temuan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menempatkan interaksi antarpeserta didik sebagai salah satu faktor penting dalam membangun pengetahuan. Menurut Faizah dan Kamal (2024), proses pembelajaran yang efektif ditandai oleh keterlibatan aktif peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sudirman dkk. (2023) yang menyatakan bahwa proses belajar merupakan serangkaian aktivitas yang menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi aktif antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, dan memecahkan masalah secara kolaboratif berpotensi meningkatkan kualitas proses belajar.

Hasil penelitian ini sama dengan penelitian Alfira dan Syofyan (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik. Penelitian Fauzi dkk. (2024) juga menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran karena peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama. Selain itu, Hasyim dkk. (2025) menemukan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui kegiatan permainan dan penghargaan kelompok yang mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran.

Selain dipengaruhi oleh model pembelajaran, peningkatan proses belajar pada penelitian ini juga didukung oleh penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran. Media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena soal-soal matematika diintegrasikan ke dalam aktivitas permainan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang terstruktur. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Apriliya dkk. (2025) yang menyatakan bahwa integrasi media permainan dalam model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena pembelajaran berlangsung secara interaktif dan menyenangkan.

Menurut analisis peneliti, peningkatan proses belajar pada penelitian ini terjadi karena adanya sinergi antara karakteristik model *Teams Games Tournament* dan media ular tangga. Model *Teams Games Tournament* mendorong terbentuknya interaksi sosial yang positif melalui kerja sama kelompok, sedangkan media ular tangga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Perbaikan tindakan pada siklus II, seperti pembentukan kelompok yang lebih heterogen dan pengambilan kartu soal secara acak, juga memberikan kesempatan belajar yang lebih merata kepada seluruh peserta didik. Perubahan tersebut berdampak pada meningkatnya keaktifan, tanggung jawab, dan kerja sama peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan proses belajar matematika peserta didik karena mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

2. Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 60/II

Muara Bungo. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 26,08% pada kondisi awal menjadi 57,89% pada siklus I dan mencapai 89,47% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang diberikan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian dan mampu meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi luas bangun datar gabungan.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu memfasilitasi peserta didik dalam membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempelajari materi melalui berbagai aktivitas pembelajaran, mulai dari penyajian materi oleh pendidik, diskusi kelompok, permainan edukatif, hingga turnamen akademik. Rangkaian aktivitas tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh penguatan konsep secara berulang sehingga pemahaman terhadap materi luas bangun datar gabungan menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi oleh pendidik (Sutrayani & Widiyono, 2021).

Secara teoritis, hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh selama proses pembelajaran (Nurhasnah dkk., 2023). Proses pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar. Rahman (2021) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar karena peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan partisipasi yang lebih baik selama pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitriani dkk. (2024) yang menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar matematika melalui aktivitas diskusi kelompok, permainan, dan kompetisi akademik. Hasil penelitian Fauzi dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar secara kolaboratif dan saling membantu dalam memahami materi. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Setianingsih dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kegiatan belajar kooperatif yang dipadukan dengan permainan dan turnamen. Selanjutnya, Apriliya dkk. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Menurut analisis peneliti, peningkatan hasil belajar pada penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh penerapan model *Teams Games Tournament*, tetapi juga oleh kualitas perbaikan tindakan pada setiap siklus. Pada siklus I masih ditemukan peserta didik yang belum mampu bekerja sama secara optimal dalam kelompok serta belum terbiasa mengikuti mekanisme permainan dan turnamen. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui pembentukan kelompok yang lebih proporsional, pemberian bimbingan yang lebih intensif, serta pengambilan kartu soal secara acak, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam keaktifan berdiskusi, keberanian mengemukakan pendapat, dan kemampuan menyelesaikan soal secara mandiri. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep sehingga persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan yang signifikan.

Penggunaan media ular tangga juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar karena media tersebut mampu mengubah proses latihan soal menjadi aktivitas belajar yang menarik dan menantang. Peserta didik tidak hanya berlatih menyelesaikan soal, tetapi juga belajar melalui pengalaman bermain yang tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Indrawati (2022) serta Yolanda dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik karena menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta

didik. Peningkatan tersebut dipengaruhi oleh keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran, interaksi antarpeserta didik dalam kelompok, kompetisi akademik yang sehat, serta penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika.

4 Conclusions

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus pada siswa kelas V SDN 60/II Muara Bungo, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar matematika siswa. Peningkatan proses pembelajaran ditunjukkan melalui hasil observasi aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari 68,42% pada siklus I menjadi 89,46% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model *teams games tournament* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kerja sama kelompok dan aktivitas permainan yang edukatif. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa juga terlihat secara signifikan, di mana persentase ketuntasan belajar meningkat dari 57,89% pada siklus I menjadi 89,47% pada siklus II. Capaian tersebut telah melampaui KKTP yang ditetapkan, yaitu 75%, sehingga menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa. Hasil ini diperkuat oleh penelitian terdahulu yang relevan, sehingga model ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

5 References

- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Kehidupan Hewan Siswa SD. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 177–183. <https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Apriliya, M., Nurdiansyah, N., & Caturiasari, J. (2025). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ips Siswa Kelas IV Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 261–273. <https://doi.org//10.23969/jp.v10i02.26244>
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daimah, U. S., & Suparni. (2023). Pembelajaran Matematika pada Kurikulum Merdeka dalam Mempersiapkan Peserta Didik di Era Society 5 . O. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 04(02), 131–139. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i1>
- Fadly, W. (2022). Model-model pembelajaran Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka.mplementasi Kurikulum Merdeka Bening Pustaka Puri Permata: Sorobayan No.1 Argomulyo Sedayu Bantul.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–467. <https://doi.org//10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fauzi, A., Masrupah, & Syiraful. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fitriani, Y. I., Mursidik, E. M., & Teguh. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Soal Kelas V Sd Negeri 1 Tinatar. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 1–13. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/download/14803/4856>

- Hasyim, A. W., Mufidah, N., & Muyassaroh, H. F. (2025). Implemetasi Model Pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dan Pilar Anti Kekerasan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 19(1), 28–38. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Indrawati, T. (2022). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Berbantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas Iii Sdn Mojorejo 02 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 1(4), 21–41. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Kholil, M., & Zulfiani, S. (2020). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(2), 151–168. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>
- Lutfiana, D. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4), 310–319. <https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1752>
- Nasruddin. (2016). Penerapan Metode TGT (*Teams Games Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.51>
- Nurhasnah, Remiswal, & Sabri, A. (2023). Jurnal Ranah Kognitif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28204–28220. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14808>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 289–302. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/psnpd/article/view/1076>
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Sudirman, Nasrianty, Kurniawati, N., Kartini, K. S., Widiyarti, G., Sukmawati, R., Vonnisye, Safitri, P. T., Silka, Lisnasari, S. F., Amaliah, R., Taubah, R., Agetania, N. L. P., & Marlinda, N. L. P. M. (2023). *Proses Belajar dan Pembelajaran*. CV. Media Sains Indonesia.
- Susilowati, D. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. In *Jurnal Dinamika Pendidikan* (Vol. 12, Issue 1). <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Sutrayani, W., & Widiyono, A. (2021). *Konsep Dasar Matematika*. Jepara : UNISNI Press.
- Yolanda, T., Idris, M., & Suryani, I. (2022). Penerapan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V Sd Negeri 32 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 8(2), 139–144. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v8i2.1071>

Corresponding author

Siska Wulandari can be contacted at: siskawulandari301004@gmail.com

