



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A [Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar

Dyah Rahmah Yulianti¹✉, Yuli Witanto²

¹) Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

E-mail: dyahrahmahyulianti77@students.unnes.ac.id

²) Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

E-mail: yuliw64@mail.unnes.ac.id

✉ Correspondence Author

Article Information:

Received 03 12, 2025

Revised 04 09, 2025

Accepted 04 16, 2025

Keywords: *Teams Games Tournament model, Mission-based Snakes and Ladders media, Learning Motivation, Learning Outcomes.*

© **Copyright:** 2025. Authors retain copyright and grant the JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia) right of first publication with the work simultaneously licensed under a [Creative Commons Attribution License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

This study aims to 1) test the difference in learning motivation between learning using the TGT model assisted by mission-based snakes and ladders media and learning using the PBL model assisted by learning video media; 2) test the difference in learning outcomes between learning using the TGT model assisted by mission-based snakes and ladders media and learning using the PBL model assisted by learning video media; 3) test the effectiveness of using the TGT model assisted by mission-based snakes and ladders media on learning motivation; 4) test the effectiveness of using the TGT model assisted by mission-based snakes and ladders media on learning outcomes. The method used in this research is quantitative with the type of research Quasi-Experimental Design with Posttest-Only Control Group Design. This research was conducted on third grade students of SDN Sadeng 01 and SDN Sadeng 03. The research sample consisted of 51 students, 29 in the experimental class and 22 in the control class. Data collection used observation, interviews, motivation questionnaires, and tests. Data analysis techniques used independent sample t-test and one sample t-test. The independent sample t-test test data for motivation shows $t_{count} > t_{table}$, namely $2.770 > 2.010$ and learning outcomes show $t_{count} > t_{table}$, namely $3.182 > 2.010$. One sample t-test test data for learning motivation shows $t_{count} > t_{table}$, namely $7,166 > 2,048$ and learning outcomes $t_{count} > t_{table}$, namely $8,120 > 2,048$. Therefore, it can be said that the experimental and control groups averages is different and the teams games tournament model supported by mission-based snakes and ladders media is useful for increasing student motivation and learning outcomes.

How to cite: Yulianti, D., & Witanto, Y. (2025). Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 10(2), 98-108. doi:<http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v10i2.6786>

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan kunci dalam pembentukan suatu bangsa, karena dengan pendidikan dapat meningkatkan kualitas diri seseorang yang mampu bersaing dalam skala lokal maupun dunia

melalui akal pikiran yang cerdas dan sehat dilandaskan ilmu pengetahuan. Manusia berhak memperoleh pendidikan sejak usia dini. Pendidikan juga diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dalam Pasal 1 Ayat 1 yaitu, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Adapun upaya pemerintah dalam mewujudkan tujuan pendidikan dalam Pasal 13 Ayat 1 yang menyebutkan “Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya”

Pendidikan tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang diberikan sejak usia dini. Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah proses bagi seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan menjadi inti dari sebuah proses pendidikan secara keseluruhan. Pemegang peran utama dalam proses belajar mengajar adalah guru. Dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator yang menyajikan pembelajaran yang berkualitas terhadap peserta didik (Lubis, 2023). Dalam proses pembelajaran interaksi antara guru dan siswa perlu dibangun. Guru memiliki peran yang sangat penting bagi siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Peran aktif guru yang sangat berpengaruh yaitu terkait cara guru memberi perhatian kepada siswa dalam menjelaskan materi pelajaran agar terlihat hidup dan menarik bagi siswa, khususnya pada usia sekolah dasar. Peran guru bukan hanya sebagai sumber belajar, tetapi cara guru menciptakan pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Latifah, 2023). Khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru memiliki peran yang lebih besar dalam memberikan pemahaman serta contoh kepada peserta didiknya, sebab usia sekolah dasar merupakan usia anak yang sedang berkembang sehingga perilaku guru menjadi contoh bagi siswanya. Salah satu pelajaran yang perlu dibimbing oleh guru dengan baik mulai dari pendidikan dasar hingga tinggi yaitu matematika.

Matematika memiliki keterkaitan yang erat dengan penerapan di kehidupan nyata. Matematika memiliki peran yang besar untuk perkembangan pola pikir manusia, sehingga penting diajarkan dari pendidikan sekolah dasar (Sitohang, 2023). Matematika menjadi pelajaran yang penting dalam pendidikan karena selain memberikan pemahaman logis tetapi matematika juga mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Indriyani, 2024). Matematika memiliki cakupan materi yang luas, yang dalam proses pengajarannya memerlukan tahapan-tahapan dari yang mudah hingga tingkat yang sulit. Permasalahan yang sering dialami yaitu tidak semua siswa suka akan pelajaran matematika. Bahkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika tergolong rendah. Mata pelajaran matematika terkadang terlihat membosankan dan tidak menarik karena banyak menggunakan angka-angka. Matematika memang sering dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan susah dipahami, hal ini sering menjadi asumsi siswa terhadap mata pelajaran matematika (Aurelia & Witanto, 2024). Sehingga, dengan asumsi siswa yang buruk terhadap mata pelajaran matematika menjadikan motivasi belajar siswa rendah, padahal pada kenyataannya motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi menjadi dasar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal (Fernando et al., 2024).

Proses pembelajaran yang baik, akan diterima oleh siswa dengan baik apabila siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Rendahnya motivasi dalam belajar menjadikan siswa sulit mencapai kesuksesan dalam belajar (Aulia et al., 2020). Dalam kurikulum merdeka, siswa sangat

mempengaruhi proses pembelajaran, karena pembelajaran berpusat pada siswa. Pada kurikulum merdeka siswa dituntut aktif untuk mengikuti proses pembelajaran (Hendra & Rahayu, 2020). Sehingga, sangat penting bagi siswa untuk memiliki motivasi yang tinggi agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan aktif. Motivasi belajar merupakan energi yang merangsang semangat dan menjadi roda penggerak diri siswa untuk bertahan dalam proses pembelajaran (Safna & Asriati, 2023). Permasalahan-permasalahan mengenai rendahnya motivasi belajar banyak terjadi di kalangan sekolah dasar.

Berdasarkan observasi wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III SD Negeri Sadeng 03 Kota Semarang diperoleh informasi bahwa siswa mengalami beberapa kendala khususnya dalam pembelajaran matematika yaitu rendahnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga menjadikan siswa kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam memahami pembelajaran matematika materi sudut di kelas III, dan potensi model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika belum dieksplorasi secara maksimal di kelas III SD Negeri Sadeng 03. Ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran tentunya dapat ditunjang dengan adanya model, metode, dan media yang dapat memberikan kesan yang menarik bagi siswa, khususnya pada siswa kelas III, karena pada usia sekolah dasar kelas III siswa lebih suka bermain sambil belajar. Usia anak sekolah dasar senang diajak bermain, bergerak, bekerja bersama kelompok, dan senang bereksperimen. (Aminah et al., 2022). Kegiatan bermain merupakan kegiatan hiburan bagi anak usia sekolah dasar, dengan bermain sambil belajar anak tidak akan merasa bosan dalam belajar sehingga dapat memunculkan ide-ide kreatif (Sahudi et al., 2021). Sehingga proses pembelajaran yang dipadukan dengan permainan akan dapat memicu minat anak dalam belajar. Bermain dapat menjadi proses belajar untuk membangkitkan rasa keingintahuan anak, membangun pengetahuan, dan keterampilan anak (Damayanti et al., 2020). Sistem pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran membuat siswa semakin semangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar tentunya juga memerlukan perangkat pembelajaran, diantaranya terdapat model, metode, dan media pembelajaran. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan model yang mengintegrasikan permainan dengan belajar. Model *teams games tournament* adalah paradigma kooperatif yang penyampaianya berbentuk permainan dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang setiap kelompoknya terdiri dari siswa yang berbeda-beda (heterogen) dan semua siswa dapat terlibat dalam pembelajaran (Sa'adilla et al., 2022). Kelebihan pembelajaran kooperatif adalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya dan aktif dalam belajar kerjasama dalam kelompok (Yulia et al., 2020). Keberhasilan suatu pembelajaran tentunya tidak terlepas dari media pembelajaran, apalagi di kalangan siswa SD, kegunaan media bagi siswa yaitu untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi yang dijelaskan oleh guru. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat, membangkitkan motivasi, dan memberikan rangsangan yang baik pada siswa. Media pembelajaran dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Widiyanto et al., 2021). Media pembelajaran sebagai perantara pemberian pemahaman yang lebih mendalam dari guru kepada siswa. Media pembelajaran menjadi perantara penyampaian informasi dari guru kepada siswa (Saleh & Syahrudin, 2023).

Permainan ular tangga dapat berguna untuk membantu stimulus anak yang sulit belajar (Raraswaty, 2020). Permainan ular tangga yang menyenangkan dapat menarik siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran (Wati, 2021). Media permainan ular tangga berbasis misi merupakan media pembelajaran konkret yang berupa permainan berbasis misi yang harus diselesaikan oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada dapat diketahui bahwa perlu adanya inovasi pembelajaran yang dipadukan dengan bermain, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Upaya peneliti untuk mengatasinya yaitu dengan memadukan model pembelajaran TGT dengan permainan ular tangga berbasis misi. Model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga berbasis misi dapat menjadi alternatif solusi yang baik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena dengan model dan media tersebut dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan tanpa menghilangkan esensi belajar. Untuk membuktikan hal tersebut peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk 1) menguji perbedaan motivasi belajar antara pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga berbasis misi dengan pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media video pembelajaran; 2) menguji perbedaan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga berbasis misi dengan pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan media video pembelajaran; 3) menguji efektivitas penggunaan model TGT berbantuan media ular tangga berbasis misi terhadap motivasi belajar; 4) menguji efektivitas penggunaan model TGT berbantuan media ular tangga berbasis misi terhadap hasil belajar.

METHODS

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan yaitu *Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian ini difokuskan pada hasil *posttest* untuk melihat perbedaan motivasi dan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Lokasi penelitian yaitu berada di SD Negeri Sadeng 01 dan SD Negeri Sadeng 03 yang berada di Kelurahan Sadeng, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Sadeng 01 sebagai kelompok kontrol dan SD Negeri Sadeng 03 sebagai kelompok eksperimen tahun pelajaran 2024/2025 pada semester genap. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu teknik *nonprobability sampling* tepatnya *sampling jenuh*. Teknik pengambilan *sampling jenuh* dapat digunakan apabila populasi penelitian jumlah elemennya sangat terbatas (kurang dari 30) (Hutahean & Perdini, 2023:36). Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *sampling jenuh* karena jumlah siswa SD Negeri Sadeng 01 adalah 22 siswa dan SD Negeri Sadeng 03 berjumlah 29 siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik observasi, wawancara, kuisioner motivasi, dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuisioner untuk memperoleh variabel motivasi belajar siswa dan instrumen tes untuk memperoleh variabel hasil belajar siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan secara bertahap. Tahap 1) Tahap pra penelitian yaitu dengan menguji validitas dan reliabilitas kuisioner dan instrumen tes. Tahap 2) Tahap prasyarat analisis penelitian dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas data kuisioner dan tes, uji hipotesis dengan menggunakan uji statistik parametrik, yaitu *uji independent sample t-test* dan

uji efektivitas model TGT berbantuan media permainan ular tangga berbasis misi dengan menggunakan uji *one sample t-test* menggunakan program SPSS versi 23.

RESULT AND DISCUSSION

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Uji coba instrument penelitian dilakukan di kelas III SD Negeri Sadeng 02 Kelurahan Sadeng, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Setelah melakukan uji coba data soal dan kuisiomer, data diolah dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS 23. Intrumen soal dan motivasi akan dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Jumlah siswa di SD Negeri Sadeng 02 yaitu 24 siswa, maka r_{tabel} yaitu 0,404.

a) Uji Validitas dan Reliabilitas Kuisiomer Motivasi

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 23, maka diperoleh hasil bahwa dari 40 pernyataan yang diberikan terdapat 20 pernyataan yang valid ($r_{hitung} > 0,404$) dan 20 pernyataan yang tidak valid ($r_{hitung} < 0,404$).

Tabel 1. Uji Reliabilitas Kuisiomer Motivasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
.907	20

Berdasarkan dari tabel 1 pengujian reliabilitas dilakukan pada pernyataan yang valid. Perhitungan menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,907 > 0,60$. Sehingga dapat dikatakan bahwa item pernyataan yang diujikan reliabel.

b) Uji Validitas dan Reliabilitas Soal Tes

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS 23, diperoleh hasil bahwa dari 40 soal uji coba yang diberikan terdapat 23 item soal yang dinyatakan valid ($r_{hitung} > 0,404$) dan 17 soal dinyatakan tidak valid ($r_{hitung} < 0,404$).

Tabel 2. Uji Reliabilitas Soal Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
.930	23

Berdasarkan tabel 2 pengujian reliabilitas dilakukan pada soal yang valid. Perhitungan menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,930 > 0,60$. Sehingga dapat dikatakan bahwa item soal tes yang diujikan reliabel.

2. Analisis Data Sesudah Perlakuan

a) Uji Prasyarat Analisis Penelitian

Uji persyaratan analisis dilakukan untuk menguji normalitas dan homogenitas data kuisiomer dan tes. Apabila data yang diuji dinyatakan normal dan homogen maka dapat dilakukan pengujian selanjutnya yang berupa uji *independent sample t-test* dan *one sample t-test*. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *Levene statistic*. Untuk mengujinya menggunakan SPSS 23.

b) Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai Posttest Kuisisioner Motivasi

Tabel 3. Uji Normalitas Nilai Posttest Kuisisioner Motivasi

Shapiro Wilk			
Kelas	Statistic	df	Sig.
Kelompok Eksperimen	.971	29	.595
Kelompok Kontrol	.917	22	.066

Berdasarkan uji normalitas yang dihitung menggunakan SPSS 23 memperoleh hasil bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen $0,595 > 0,05$ serta kelompok kontrol $0,66 > 0,05$. Hal ini berarti varian data nilai kuisisioner motivasi terbukti berdistribusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Nilai Posttest Kuisisioner Motivasi

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.368	1	49	.248

Berdasarkan uji homogenitas yang dihitung menggunakan SPSS 23 menunjukkan signifikansi $0,248$. Signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $0,05$ yang berarti kedua kelas bersifat homogen.

c) Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai Posttest Soal Tes

Tabel 5. Uji Normalitas Nilai Posttest Soal Tes

Shapiro Wilk			
Kelas	Statistic	df	Sig.
Kelompok Eksperimen	.942	29	.110
Kelompok Kontrol	.950	22	.315

Berdasarkan uji normalitas yang dihitung menggunakan SPSS 23 memperoleh hasil yaitu kelompok eksperimen memiliki signifikansi $0,110 > 0,05$ serta kelompok kontrol $0,315 > 0,05$. Hal ini berarti varian data nilai soal tes terbukti berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Homogenitas Nilai Posttest Soal Tes

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.630	1	49	.111

Berdasarkan uji homogenitas yang dihitung menggunakan SPSS 23 menunjukkan signifikansi $0,111$. Signifikansi yang diperoleh lebih besar dari $0,05$. Maka dapat dinyatakan bahwa kedua kelas bersifat homogen.

3. Perbandingan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Perbandingan motivasi dan hasil belajar siswa pada setiap kelompok dapat dilihat dengan menggunakan uji *independent sample t-test*.

**Tabel 7. Uji Independent Sample t-test Nilai Motivasi Belajar
t-test for Equality of Means**

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	2.770	49	.008	6.429
Equal variances not assumed	2.623	34.508	.013	6.429

Berdasarkan uji *independent sample t-test* nilai motivasi belajar pada bagian *equal variances assumed* diketahui t hitung 2.770 dan t tabel df 49 = 2.010 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.770 > 2.010$. Nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$, maka dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 8. Uji Independent Sample t-test Nilai Hasil Belajar

	t-test for Equality of Means			
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	3.182	49	.003	2.485
Equal variances not assumed	3.034	35.905	.004	2.606

Berdasarkan uji *independent sample t-test* nilai hasil belajar pada bagian *equal variances assumed* diketahui t hitung 3.182 dan t tabel df 49 = 2.010 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.182 > 2.010$. Nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbandingan yang signifikan antara motivasi belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji *independent sample t-test* yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.770 > 2.010$. Nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbandingan yang signifikan terjadi karena pada kegiatan belajar mengajar menggunakan model dan media yang diberikan memungkinkan siswa untuk menyelesaikan misi-misi dengan berlomba bersama kelompok lain. Rasa ingin memperoleh kemenangan yang dimiliki oleh siswa memicu siswa untuk terus bermain agar dapat menyelesaikan permainan dengan menyelesaikan misi soal yang ada pada permainan ular tangga, sehingga tanpa siswa merasa bosan, hal tersebut dapat menambah pengetahuan bagi siswa mengenai materi sudut. Sehingga, ketika diberikan soal tes mengenai materi sudut siswa dapat mengerjakannya. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji *independent sample t-test* hasil belajar yang menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3.182 > 2.010$. Nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,003 < 0,05$, maka dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara motivasi dan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga berbasis misi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan model PBL berbantuan media video pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Suryani (2022) pada hasil uji *independent sample t-test* diperoleh hasil sebesar $0,008 < 0,05$, yang berarti bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model TGT media ular tangga dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

4. Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Berbasis Misi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Efektivitas model TGT berbantuan media ular tangga berbasis misi terhadap motivasi dan hasil belajar dapat diketahui dengan uji *one sample t-test*.

a) Motivasi Belajar

Tabel 9. Uji One Sample t-test Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

One-Sample Test					
Test Value = 70					
95% Confidence Interval of the Difference					
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
7.166	28	.000	8.796	6.28	11.31

Tabel 10. Uji One Sample t-test Motivasi Belajar Kelompok Kontrol

One-Sample Test					
Test Value = 70					
95% Confidence Interval of the Difference					
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
1.114	21	.278	2.364	-2.05	6.78

Berdasarkan uji *one sample t-test* pada kelompok eksperimen diketahui bahwa nilai t hitung 7.166 dan t tabel df 28 = 2.048 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7.166 > 2.048$. Nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan uji *one sample t-test* pada kelompok kontrol diketahui bahwa nilai t hitung 1.114 dan t tabel df 21 = 2.080 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1.114 < 2.080$. Nilai sig (2-tailed) $0,278 > 0,05$. Hal itu berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

b) Hasil Belajar

Tabel 11. Uji One Sample t-test Hasil Belajar Kelompok Eksperimen

One-Sample Test					
Test Value = 70					
95% Confidence Interval of the Difference					
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
8.120	28	.000	11.379	8.51	14.25

Tabel 12. Uji One Sample t-test Hasil Belajar Kelompok Kontrol

One-Sample Test					
Test Value = 70					
95% Confidence Interval of the Difference					
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
1.329	21	.198	2.955	-1.67	7.58

Berdasarkan uji *one sample t-test* pada kelompok eksperimen diketahui bahwa nilai t hitung 8.120 dan t tabel df 28 = 2.048 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8.120 > 2.048$. Nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan uji *one sample t-test* pada kelompok kontrol diketahui bahwa nilai t hitung 1.329 dan t tabel df 21 = 2.080 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1.329 < 2.080$. Nilai sig (2-tailed) $0,198 > 0,05$. Hal itu berarti H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penggunaan model TGT berbantuan media permainan ular tangga berbasis misi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.. Hal ini dapat dilihat dari uji *one sample t-test* motivasi pada kelas eksperimen menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7.166 > 2.048$ sedangkan pada kelas kontrol $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1.114 < 2.080$. Nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti kelompok yang diberikan perlakuan mengalami peningkatan motivasi lebih tinggi dibandingkan kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif tentunya dapat menambah semangat siswa untuk belajar. Penggunaan model TGT yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar dengan menyenangkan dan mengasyikkan, sehingga membuat siswa tidak mudah bosan. Faktor permainan yang membuat siswa terlibat aktif dan termotivasi untuk belajar tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji *one sample t-test* hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8.120 > 2.048$ sedangkan pada kelas kontrol $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $1.329 < 2.080$. Nilai sig (2-tailed) $0,198 > 0,05$. Hal itu berarti H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan penggunaan model TGT berbantuan media ular tangga berbasis misi lebih efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media video pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuraini (2024) menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena hasil dari uji *one sample t-test* diperoleh rata-rata siswa kelas eksperimen lebih dari KKTP yaitu $85,56 > 80$.

CONCLUSIONS

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai motivasi dan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model *teams games tournament* berbantuan media ular tangga berbasis misi dengan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan, serta penggunaan model *teams games tournament* berbantuan ular tangga berbasis misi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

CONFLICTS OF INTEREST STATEMENT

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan yang terkait dengan isi naskah ini. Semua penulis bersama telah meninjau dan menyetujui versi akhir naskah. Lebih jauh, penulis menegaskan bahwa tidak ada kepentingan finansial yang perlu diungkapkan. Naskah ini asli dan belum pernah diajukan untuk dipublikasikan di tempat lain.

AUTHOR CONTRIBUTIONS

Dyah Rahmah Yulianti mengonseptualisasikan ide penelitian, mengembangkan kerangka teoritis dan bertanggung jawab atas pengumpulan data dan analisis awal. Yuli Witanto memberikan bimbingan ahli, berkontribusi dalam penulisan dan penyempurnaan naskah akhir.

REFERENCES

Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022).

- Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/SICEDU.V1I2.66>
- Aulia, D., Syaiful, & Kuntarto, E. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Team, Game, Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Matematis Paedagogic*, IV(2), 163–174.
- Aurelia, E. S., & Witanto, Y. (2024). Keefektifan Penggunaan Papan Desimal terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Mranggen 4 Kabupaten Demak. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14372–14380. <https://doi.org/10.54371/JIIP.V7I12.6838>
- Damayanti, E., Yuspiyani, Y., Rejeki, N. I. T., Agusriani, A., & Nurhasanah, N. (2020). Metode Bermain Berperan dalam Perkembangan Moral Anak. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 90–100. <https://doi.org/10.24252/NANANEKE.V3I2.17096>
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness of Teams Games Tournament (TGT) and Make A Match Learning Models on Collaboration Ability in Science Learning - Meta-Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 510–518. <https://doi.org/10.23887/IJEE.V4I4.30205>
- Hutahean, E. S. H., & Perdini, T. A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: untuk Mahasiswa Psikologi*. PT. Peenda Persada Kerta Utama.
- Indriyani, D. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning Berbantuan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika*. <http://repository.unpas.ac.id/72475/>
- Latifah, D. N. (2023). Analisis Gaya Belajar Siswa untuk Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 68–75. <https://doi.org/10.51878/LEARNING.V3I1.2067>
- Lubis, S. I. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/56905>
- Nuraini, S. (2024). *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Platform Genially Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Berpangkat Siswa Kelas VIII SMP Islam Sudirman Ambarawa Tahun Pelajaran 2024/2025*.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12038>
- Raraswaty, D. P. (2020). *Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D di RA Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande Kabupaten Serang Provinsi Banten)*.
- Sa'adilla, S., Sofiyani, S., & Fadilah, F. (2022). Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(1), 28–

35. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v3i1.1688>

- Safna, A., & Asriati, W. W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Motivasi Belajar Siswa dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Kelas VIII di SMP Negeri 43 Medan. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 23–29. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/mtk/article/view/910>
- Sahudi, J Udi, Priyono, A., & Saputra, Y. M. (2021). Effects of Ular Tangga Games on the Development of Locomotor Skills in Elementary School. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(4A), 119–124. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.091320>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sitohang, H. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 1535–1543. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9641>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (n.d.).
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <http://dx.doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiyanto, B., Abdul, M., Sidiq, H., & Darwis, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Children Learning In Science (CLIS) Berbantu Media Audio Visual. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 59–74. <https://doi.org/10.54471/BIDAYATUNA.V4I1.878>
- Yulia, A., Juwandani, E., & Maulidya, D. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan an Multi Disiplin*, 3(0). <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/31>