

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE*
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
SDN TANJUNG SELAMAT ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**RIZKA MUTIA
NIM. 200209161**



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
2025 M/1446 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE*
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
SDN TANJUNG SELAMAT ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

Rizka Mutia
NIM. 200209161

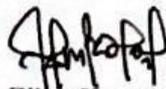
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

جامعة الرانيري

Disetujui Oleh:

AR - RANIRY

Pembimbing



Zikra Ilayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III
SDN TANJUNG SELAMAT ACEH BESAR**

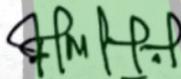
SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal : Juma'at 25 April 2025 M
26 Syawal 1446 H

Panitia Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Zikra Hayati, M.Pd
NIP. 198410012015032005

Penguji I,



Daniah, S.Si., M.Pd
NIP. 197907162007102002

Penguji II,



Nida Jarnita, M.Pd
NIP. 198402232011012009

Penguji III,



Mulia, M.Ed
NIP. 197810132014111001

AR - RANIRY

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrudin Mulya, S.Ag., M.A., M. Ed., ph. D
NIP. 19301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Mutia
NIM : 200209161
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi data dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 April 2025

Yang menyatakan,


Rizka Mutia
NIM. 200209161

AR-RANIRY
METERAI TEMPEL
091A2AMX181230870

ABSTRAK

Nama : Rizka Mutia
NIM : 200209161
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar
Pembimbing : Zikra Hayati, M.Pd.
Kata Kunci : *Team Game Tournament*, Media Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Tanjung Selamat ditemukan permasalahan terkait hasil belajar siswa yang rendah khususnya pada mata pelajaran matematika dengan nilai rata-rata siswa banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Hal ini dikarenakan saat proses pembelajaran berlangsung penggunaan model dan media belum diaplikasikan sehingga proses pembelajaran menjadi tidak menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas III yang berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Penelitian terdiri dari tiga siklus pada setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan. KKM yang telah ditetapkan 70 dengan ketuntasan klasikal 75%. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase 58% dengan kategori cukup, pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 79% kategori baik. Pada siklus III lebih meningkat dengan persentase 95% pada kategori baik sekali. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan persiklusnya, pada siklus I persentase yang diperoleh adalah 42%, pada siklus II dengan persentase 58,33% dan meningkat pada siklus III dengan persentase 83,33%. Hasil post tes menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa tergolong pada kriteria baik sekali dengan persentase 91,66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *team game tournament* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun datar di kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

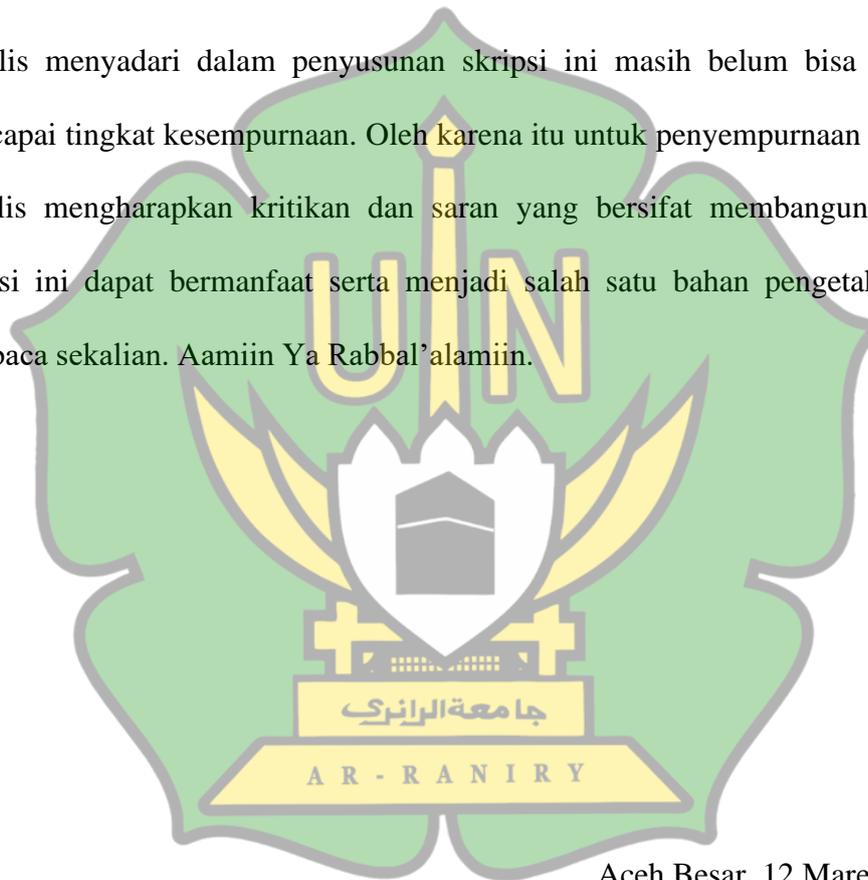
Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang serta puji syukur atas segala nikmat dan kemudahan yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar”. Shalawat beserta salam senantiasa dihadiahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad Sallallahu A’laihi Wasallam dimana tempat kita mengharapkan syafaatnya di hari akhirat kelak.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini tak lepas atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu tak lupa pula ucapan terima kasih penulis tunjukan khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, seluruh dosen beserta stafnya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd selaku mantan ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah mempermudah masa sulit penulis, semoga Allah membalas dan mempermudah segala urusan beliau sebagaimana beliau telah mempermudah urusan penulis.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag selaku ketua prodi PGMI.
4. Ibu Daniah, S.Si., M.Pd selaku dosen wali sekaligus pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing penulisan pertama penulis.

5. Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak bersabar dan mengarahkan penulis hingga skripsi ini selesai.
6. Bapak Azmil Hasan Lubis, M.Pd sebagai validator instrumen.
7. Kepala SDN Tanjung Selamat Aceh Besar dan wali kelas III yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih belum bisa dikatakan mencapai tingkat kesempurnaan. Oleh karena itu untuk penyempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menjadi salah satu bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian. Aamiin Ya Rabbal'alamiin.



Aceh Besar, 12 Maret 2025
Penulis,

Rizka Mutia

UCAPAN TERIMA KASIH

Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT, untuk karya yang sederhana ini penulis mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada orang-orang tercinta yang turut membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini khususnya kepada:

1. Orang tua tercinta. Pahlawanku ayah Muktaruddin dan untuk surgaku ibunda Wardiani tersayang. Kedua pahlawan yang selalu menjadi penyemangat sebagai sandaran penulis menjalani kehidupan. Yang tiada henti mendo'akan, memfasilitasi, memberikan kasih sayang, ide dan saran ketika penulis menyusun skripsi. Terimakasih segala do'a, keridhaan juga telah memperjuangkan setiap hal yang terbaik untuk anakmu. Sehat selalu surgaku tetaplah berada disisiku, hiduplah lebih lama agar dapat kebersamai setiap proses pencapaian hidup penulis. Terima kasih ya allah keberuntungan telah memberikan orang tua seperti mereka di dalam kehidupan yang sekali ini.
2. Cinta kasih adik-adikku tersayang, terima kasih ide-ide dan bantuannya terhadap proses penyelesaian skripsi penulis.
3. Serta teman-teman setia terima kasih atas pertemanan tulus dan bermakna yang tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga kalian senantiasa di dalam lindungannya.
4. Terakhir, terima kasih tak terhingga untuk diri sendiri Rizka Mutia yang telah berusaha dan mampu menyelesaikan apa yang telah di mulai.

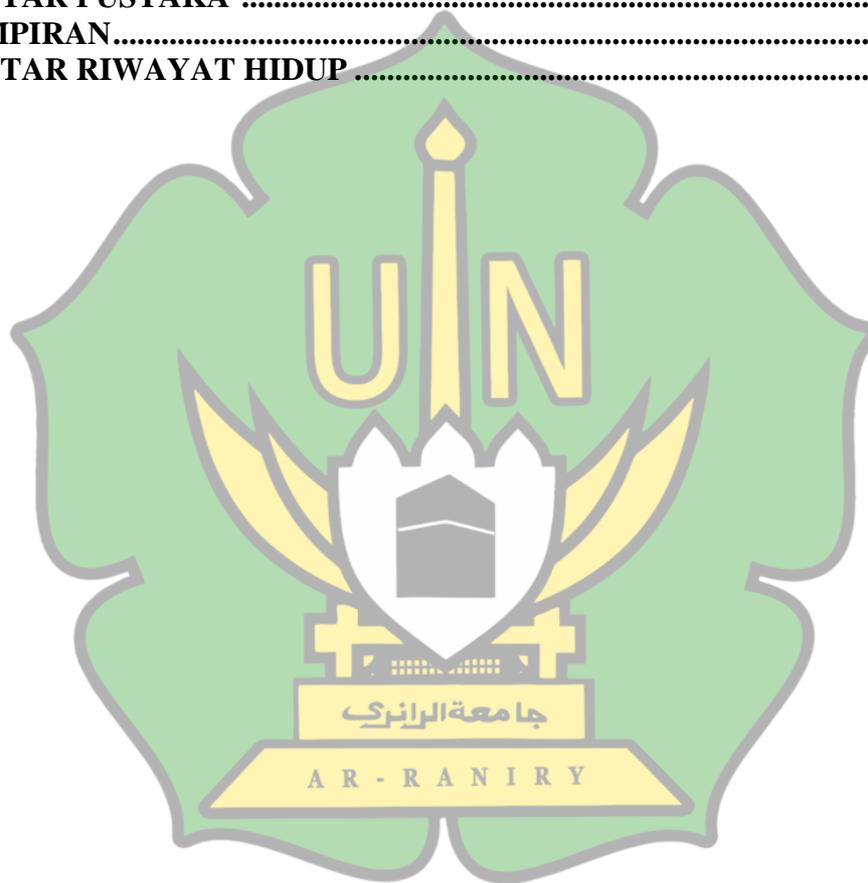
Terima kasih untuk tetap kuat melewati berbagai rintangan semasa kuliah hingga sampai pada tahap ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPEL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan penulisan	9
D. Manfaat penelitian	9
E. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	14
1. Langkah-langkah Penerapan Model <i>Teams Games Tournament</i>	18
2. Keunggulan dan Kelemahan Model <i>Teams Games Tournament</i>	19
B. Media Permainan Ular Tangga.....	21
1. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga.....	26
2. Keunggulan dan Kelemahan Media Permainan Ular Tangga.....	28
C. Hasil Belajar	30
D. Materi Bangun Datar	31
1. Unsur-Unsur Bangun Datar.....	33
2. Macam-macam Bangun Datar dan Sifat-sifatnya	35
E. Penelitian Yang Relevan	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian	43
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	48
C. Instrumen Penelitian	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi Hasil Penelitian	55
1. Siklus I.....	58
2. Siklus II.....	76

3. Siklus III.....	93
B. Pembahasan Hasil Penelitian	108
1. Analisis Aktivitas Guru	109
2. Analisis Aktivitas Siswa	110
3. Analisis Hasil Belajar Siswa	112
BAB V PENUTUP	113
A. KESIMPULAN	113
B. SARAN.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	235



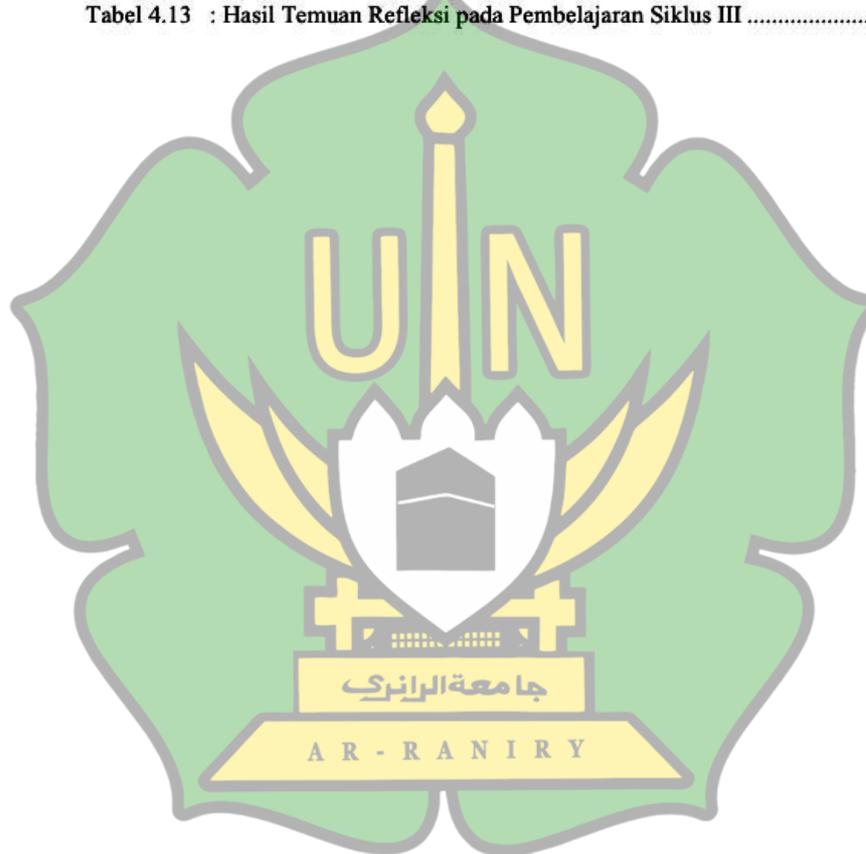
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Media Permainan Ular Tangga	26
Gambar 3.1	: Model Kemmis and Mc Taggart	45
Gambar 4.1	: Diagram Persentase Aktivitas Guru	109
Gambar 4.2	: Diagram Persentase Aktivitas Siswa.....	110
Gambar 4.3	: Diagram Persentase Hasil Belajar.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Kriteria Penilaian Aktivitas Guru	52
Tabel 3.2	: Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	53
Tabel 4.1	: Jadwal Penelitian di SDN Tanjung Selamat Aceh Besar.....	55
Tabel 4.2	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus.....	163
Tabel 4.3	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus	167
Tabel 4.4	: Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus.....	171
Tabel 4.5	: Hasil Temuan Refleksi pada Pembelajaran Siklus I.....	72
Tabel 4.6	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II	81
Tabel 4.7	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	85
Tabel 4.8	: Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus II	89
Tabel 4.9	: Hasil Temuan Refleksi pada Pembelajaran Siklus II.....	90
Tabel 4.10	: Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus III.....	96
Tabel 4.11	: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III	100
Tabel 4.12	: Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	104
Tabel 4.13	: Hasil Temuan Refleksi pada Pembelajaran Siklus III	105



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.....	120
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Mengikuti Penelitian dari SDN Tanjung Selamat.....	122
Lampiran 4	: Surat Pengantar Validasi Instrumen Penelitian.....	123
Lampiran 5	: Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	124
Lampiran 6	: Modul Ajar Siklus I.....	125
Lampiran 7	: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I.....	135
Lampiran 8	: Soal Tes Siklus I.....	138
Lampiran 9	: Kunci Jawaban Soal Tes Siklus I.....	142
Lampiran 10	: Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	147
Lampiran 11	: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	151
Lampiran 12	: Modul Pembelajaran Siklus II.....	155
Lampiran 13	: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II.....	167
Lampiran 14	: Soal Tes Siklus II.....	171
Lampiran 15	: Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	174
Lampiran 16	: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	178
Lampiran 17	: Modul Pembelajaran Siklus III.....	182
Lampiran 18	: Lembar Kerja Peserta Didik Siklus III.....	195
Lampiran 19	: Kunci Jawaban LKPD Siklus III.....	198
Lampiran 20	: Soal Tes Siklus III.....	199
Lampiran 21	: Kunci Jawaban Soal Tes Siklus III.....	201
Lampiran 22	: Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus III.....	205
Lampiran 23	: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus III.....	209
Lampiran 24	: Soal Post Test.....	213
Lampiran 25	: Kunci Jawaban Post Tes.....	216
Lampiran 26	: Lembar Validasi Siklus I.....	217
Lampiran 27	: Lembar Validasi Siklus II.....	221
Lampiran 28	: Lembar Validasi Siklus III.....	225
Lampiran 29	: Lembar Validasi Soal Post Test.....	229
Lampiran 30	: Dokumentasi Penelitian.....	232

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran yang akan selalu ditemui pada saat menempuh pendidikan. Matematika termasuk ke dalam mata pelajaran penting di Madrasah Ibtidaiyah dengan tingkatan kesulitan yang berbeda-beda. Matematika adalah bidang ilmu yang erat kaitannya dengan segala aspek kehidupan sehari-hari sehingga penerapan pembelajarannya menduduki peranan penting dengan pembuktian pembelajaran matematika diberikan kepada seluruh jenjang pendidikan mulai dari tingkatan sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi.¹ Berbicara tentang matematika tidak akan terlepas dari berhitung/aritmatika, geometri, dan pengukuran. Kompetensi matematika ini sangat berguna dalam mendukung penalaran logis dan analitis agar peserta didik memiliki kemampuan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.² Namun, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih dianggap sebagai sebuah pelajaran yang membosankan, rumit dan sulit dipahami, peserta didik cenderung tidak menyukai materi matematika karena beranggapan, guru hanya menjelaskan satu bentuk materi, lalu meminta peserta didik untuk mengerjakan latihan yang bentuknya berbeda dari contoh. Akhirnya, peserta didik menyelesaikan soal dengan tidak sistematis dan

¹ Agusdianita, "Pembelajaran Matematika Menggunakan RME". *Jurnal Pendidikan*, Vol.4, No.1, 2020, h.30.

² Nida Jarmita, "Kesulitan Pemahaman Konsep Matematis Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas Awal Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4, No.2, 2015, h.3.

banyak soal yang dijawab tidak sesuai, ini mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibuktikan dari nilai ulangan yang masih rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Keberhasilan pembelajaran dikatakan berhasil apabila dapat mencapai tujuan pembelajaran yang digambarkan dalam bentuk hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh dalam periode waktu tertentu yang kemudian akan digambarkan dalam bentuk huruf, angka maupun pernyataan.³ Hasil belajar peserta didik yang tinggi dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan dan mengelola kebutuhan di kelas. Ketidaksesuaian cara mengajar yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran terutama pada hasil belajar.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar pada tanggal 16 Januari 2024 ditemukan permasalahan bahwa saat pembelajaran berlangsung penggunaan model dan media belum diaplikasikan, guru hanya menyajikan materi menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan informasi selanjutnya peserta didik mencatat apa yang telah dituliskan guru di papan tulis. Proses belajar mengajar juga terjadi secara monoton, interaksi antara pendidik dan peserta didik cenderung sepihak (*teacher*

³ Ulfah Arifuddin, "Pengaruh Ranah Taksonomi Bloom Terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Math Education*, Vol. 2, No. 1, 2021, h.4.

center), peserta didik menerima informasi secara pasif, hal ini membuat peserta didik tidak tertarik dan merasa bosan untuk mempelajari matematika. Hal ini dapat mengakibatkan proses belajar mengajar menjadi kurang ideal dan akan berdampak pada hasil belajar menjadi rendah.⁴

Fenomena di atas, disikapi sebagai suatu bentuk kesenjangan yang terjadi dalam pembelajaran matematika. Hal ini dipandang sebagai suatu masalah yang harus segera dicarikan solusinya. Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah pemilihan variasi pendekatan, model maupun media yang sesuai untuk digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pendidik hendaknya dapat memfasilitasi peserta didik belajar dalam suasana yang aktif. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting penentu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁵ Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran yang memuat langkah-langkah/*sintaks*/keseluruhan alur. *Sintaks* menjadi acuan umum mengenai bagaimana suatu pembelajaran dilaksanakan agar sesuai dengan kaidah dan hasil yang diharapkan. Pembelajaran matematika salah satunya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan hasil kajian literatur ada beberapa jenis model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan matematika peserta didik, antara lain yaitu model pembelajaran kooperatif, diantaranya *connected mathematics*

⁴ Hasil observasi di SDN Tanjung Selamat Aceh Besar pada tanggal 16 Januari 2025.

⁵ Abas Asyafah, "Kajian Teoritis Model Pembelajaran". *Jurnal Of Islamic Education*, Vol. 6. No. 1, 2019, h.20.

project, model *mathematical investigation*, *problem based learning*, *team game tournament*, *contextual teaching learning*, *student teams achievement division* dan lain sebagainya yang dapat menjadi alternatif penunjang keberhasilan belajar matematika.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar, selama proses belajar kerja sama berlangsung tentunya terdapat diskusi, saling bertukar ide/pemikiran dan saling membantu antar sesama.⁶ Keberhasilan setiap kelompok dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pembelajaran kooperatif disusun untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi pengalaman mengemban sikap kepemimpinan bagaimana membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar bersama-sama tanpa memandang latar belakang temannya. Model ini melatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis. Peserta didik diajarkan keterampilan-keterampilan khusus seperti, berdiskusi, mengemukakan pendapat disertai alasan, menanggapi pendapat orang lain, dan mengevaluasi pendapat orang lain. Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah *team game tournament*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *team game tournament* sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen

⁶ Aprido B. Simamor, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jawa Barat:Rumah Cemerlang, 2024), h.12.

akademik, mudah diterapkan di kelas dan melibatkan seluruh peserta didik yang menekankan kerja sama tim dan kompetisi sehat antar kelompok.⁷ Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan menantang, di mana peserta didik dapat saling berkolaborasi sambil berkompetisi untuk meraih skor tertinggi. *Team Game Tournament* dikembangkan oleh Slavin yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik belajar, kerja sama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan, keterampilan sosial dan peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Dalam implementasinya model pembelajaran *team game tournament* dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran, tentu saja pemilihan media pembelajaran menjadi pertimbangan baik dari segi kesesuaian materi pelajaran maupun dari segi karakteristik peserta didik. Salah satu karakteristik dari anak SD adalah bermain. Bagi anak bermain merupakan kebutuhan yang tidak dapat ditinggalkan.⁸

Media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah dalam membantu peserta didik untuk menanggapi dan memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru. Tidak jelas materi yang disampaikan bisa dibantu dan disederhanakan dengan menggunakan bantuan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang tidak mampu pendidik ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan

⁷ Andi Sulistio, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jawa Tengah: Media Aksara, 2022), h.38.

⁸ Moh. Syafif, *Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), h.54.

materi yang abstrak dapat dikonkretkan melalui kehadiran media.⁹ Penggunaan media pembelajaran memberikan dampak pada hasil belajar peserta didik, di antaranya: Pertama, Penggunaan alat peraga dapat menjadikan peserta didik lebih serius dan fokus dalam pembelajaran matematika, sehingga proses pembelajaran menjadi hidup dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kedua, adanya media pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah mencerna materi daripada tanpa bantuan media. Ketiga, dengan adanya media pembelajaran penyampaian materi yang diajarkan dapat tersalur dan tersampaikan secara terencana.¹⁰

Salah satu media pembelajaran yang dapat diaplikasikan juga menunjang kegiatan pembelajaran yang menggemirakan dan permainan yang mengandung nilai matematika dan meningkatkan daya ingat ialah media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang komunikatif dan menyenangkan, sehingga membuat peserta didik tertarik mengikuti proses belajar. Media permainan ular tangga menjadi sarana belajar dalam bentuk *game* edukatif yang dapat merangsang stimulus peserta didik untuk mempertahankan keterlibatan diri secara aktif.¹¹ Permainan tradisional ular tangga juga dapat mengembangkan karakter peserta didik, seperti nilai-nilai kebersamaan, kejujuran tanggung jawab dorongan untuk menang, menaati peraturan dan sikap lapang dada (jika kalah). Diharapkan dengan media ini, anak-anak menyukai pelajaran matematika khususnya

⁹ Sri Hapsari, *Media Pembelajaran*, (Sumatra Barat: PT Global Teknologi, 2022), h.3.

¹⁰ Hamdan Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2011), h.45.

¹¹ Nur Cahyati, dkk, *Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika*, (Jawa Tengah: CV Pilar Nusantara, 2021), h.37.

materi bangun datar dengan cara bermain sehingga proses pembelajaran menjadi rileks dan menghilangkan rasa bosan di dalam belajar. Dengan begitu pelajaran matematika dapat diajarkan dengan cara lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat.

Sehingga peneliti berinisiatif untuk mengubah keadaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan melalui visualisasi dan dijelaskan secara kongkret melalui penerapan model *team game tournament* berbantuan media permainan ular tangga. Dalam praktiknya di kelas, permainan ular tangga dan turnamen akademik dimainkan bersama kelompok/tim. Aturan permainan ular tangga dimodifikasi dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik juga materi yang dipelajari yaitu materi bangun datar, pada penelitian ini memfokuskan pada materi luas, keliling dan sifat-sifat bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran). Pada media permainan ular tangga, nantinya peserta didik akan diajak bermain seperti mereka bermain ular tangga, yang membedakannya hanyalah setiap kotak-kotak kecil pada papan bermain akan di isikan pertanyaan mengenai materi bangun datar yang telah dipelajari.

Berdasarkan penelitian dan permasalahan yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul:

“Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas guru pada proses pembelajaran melalui penerapan model *team game tournament* berbantuan media permainan ular tangga pada pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa pada proses pembelajaran melalui penerapan model *team game tournament* berbantuan media permainan ular tangga pada pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *team game tournament* berbantuan media permainan ular tangga pada pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru pada proses pembelajaran melalui penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan media permainan

ular tangga pada pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar.

2. Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik pada proses pembelajaran melalui penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan media permainan ular tangga pada pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar
3. Untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan media permainan ular tangga pada pelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas III SDN Tanjung Selamat Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang didapatkan dari hasil penelitian ini, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang didapat ketika praktik penelitian.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah wawasan pengetahuan khususnya bidang pendidikan.
 - b. Sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi peneliti-peneliti selanjutnya.

- c. Sebagai referensi hasil penelitian terkait penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi bangun datar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai alternatif solusi penggunaan model *Team Game Tournament* berbantuan media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun datar.
- b. Bagi siswa, pengaplikasian Model *Team Game Tournament* berbantuan media permainan ular tangga menjadi sarana pendukung yang dapat membantu dalam memahami materi bangun datar yang berperan sebagai bantuan visual.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dan memutuskan kebijakan dalam penerapan Model *Team Game Tournament* berbantuan media permainan ular tangga sehingga *output* dari sekolah tersebut dapat dipergunakan sebagai perbaikan proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dan masukan pengetahuan baru yang dapat menjadi referensi untuk penelitian yang relevan, sehingga ilmu dapat diaplikasikan untuk menunjang kemajuan pendidikan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan salah menafsirkan pengertian yang berhubungan dengan penelitian, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Model *Team Game Tournament*

Model *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk ikut aktif dalam bermain turnamen akademik, menggunakan kuis/pertanyaan dan sistem skor kemajuan individu tanpa memandang jenis kelamin dan status sosial.¹² *Team Game Tournament* menempatkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan dua sampai empat orang yang memiliki kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik yang berbeda.¹³ Dimana anggota kelompok saling berlomba dan bertanggung jawab untuk mendapatkan poin/skor untuk tim mereka masing-masing supaya kelompoknya dapat memenangkan pertandingan/*turnamen*. Di dalam *tournament* setiap kelompok diharuskan menjawab kuis/pertanyaan materi bangun datar untuk mendapatkan skor/poin.

2. Media Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan tradisional menggunakan papan permainan yang memuat gambar ular tangga yang dimainkan oleh dua orang atau

¹² Yudianto, "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan dan PROFIT*, Vol. 8, No. 1, 2020, h.16-17.

¹³ Andi Sulistio, Model Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning Model*), (Jawa Tengah: Media Aksara, 2022). h.18.

lebih.¹⁴ Permainan ular tangga merupakan permainan sederhana yang dimainkan di atas papan kertas persegi empat dengan aneka gambar yang disisipi ular dan tangga. Pada papan permainan terdapat sekat berbentuk kotak-kotak yang diisi dengan nomor 1-100. Ini bertujuan agar pemain bisa mencapai kotak terakhir setelah bergerak dari satu kotak ke kotak lainnya, pemenang dari permainan ular tangga adalah orang pertama yang mencapai ujung papan/kotak *finish*.¹⁵

Permainan ular tangga dapat dikembangkan/disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan sehingga dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, Permainan ular tangga dimodifikasi di setiap kotak-kotak berisi nomor 1-50 dan di setiap kotak pada papan permainan berisi pertanyaan tentang materi bangun datar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah pencapaian yang didapat oleh peserta didik dalam bentuk angka maupun skor yang dapat dilihat melalui ulangan, ujian maupun tes setelah proses belajar berakhir.¹⁶ Sedangkan menurut Wulandari hasil belajar adalah bukti yang telah dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat dinyatakan dalam bentuk skor, angka, huruf maupun kalimat yang dapat menjelaskan kualitas hasil belajar setiap

¹⁴ Alamsyah Said, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dengan Media Permainan Ular Tangga*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), h.20.

¹⁵ Paranita Ningtyas, "Peningkatan Memori Anak Melalui Permainan Ular Tangga". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 4, No. 2, 2018, h. 54-55.

¹⁶ M.F Nugraha, *Pengantar Pendidikan di SD*, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), h.65.

individu.¹⁷ Pada penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah pemahaman pada materi bangun datar setelah di terapkan model *Team Game Tournament* berbantuan media permainan ular tangga pada pelajaran matematika.

4. Materi Bangun Datar

Bangun datar merupakan salah satu materi pada mata pelajaran matematika yang wajib dipelajari oleh peserta didik ketika menempati bangku kelas III SD/MI. Secara umum bangun datar adalah istilah pada bangunan dua dimensi. Bangun datar adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus dan garis lengkung. Lutfiyani menjelaskan bangun datar adalah sebuah objek benda dua dimensi yang diapit oleh garis lurus dan lengkung, bangun datar bersifat dua dimensi oleh karena itu bangun datar hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berarti hanya memiliki luas dan keliling.¹⁸ Adapun bangun datar yang akan dipelajari dalam penelitian ini adalah persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran yang pembahasannya meliputi menentukan luas bangun datar, menghitung keliling bangun datar, dan mengenal sifat-sifat bangun datar.

¹⁷ Wulandari, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar". *Jurnal Pendidikan dan PROFIT*, Vol. 8, No. 1, 2020, h. 57.

¹⁸ Luthfiyanti, "Pengembangan Media Miniatur Rumah Adat Langkat Pada Pembelajaran Bangun Geometri". *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, Vol. 6, No. 2, 2022, h.61-68.