

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD NEGERI 1 MAYONG

Ketut Sumayasa¹, Made Sutawan², I Made Sedana³, I Putu Suardipa⁴

^{1,2,3*} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri MPU Kuturan, Singaraja, Indonesia

sumaaditama888@gmail.com, madesutawan87gmail.com², made_sedana23@yahoo.com³,

putu.suardipa@yahoo.com⁴.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang berbantuan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Mayong. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika, yang berdampak pada hasil belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 10 siswa kelas II. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi belajar dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan interaksi sosial dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Model TGT, Media Ular Tangga, Motivasi Belajar, Matematika, Sekolah Dasar

THE INFLUENCE OF TGT TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY SNAKES AND LADDERS GAME MEDIA ON LEARNING MOTIVATION IN MATHEMATICS LESSONS FOR CLASS II OF SDN 1 MAYONG

Abstract

This study aims to investigate the effect of applying the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type supported by the snakes and ladders game media on the learning motivation in mathematics among second-grade students at SD Negeri 1 Mayong. The background of this research is the low motivation of students in learning mathematics, which adversely affects their academic performance. This research employs a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 10 second-grade students. The instruments used were learning motivation questionnaires and observation sheets. The results show a significant increase in students' learning motivation after the implementation of the TGT learning model supported by the snakes and ladders game. These findings indicate that a fun learning approach involving social interaction can enhance the interest and enthusiasm for learning among elementary school students.

Keywords: *TGT Model, Snakes and Ladders Media, Learning Motivation, Mathematics, Elementary School*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan elemen fundamental dalam proses pendidikan yang tidak dapat diabaikan, terlebih pada pendidikan dasar di mana karakter dan sikap belajar siswa masih dalam tahap pembentukan. Menurut Sardiman (2020), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut. Dalam konteks pendidikan dasar, motivasi memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan akademik, keterlibatan siswa, serta perkembangan keterampilan kognitif dan afektif. Oleh karena itu, peningkatan motivasi belajar merupakan isu penting yang harus ditangani dengan pendekatan pedagogis yang efektif dan adaptif.

Di SD Negeri 1 Mayong, permasalahan rendahnya motivasi belajar matematika menjadi sorotan utama, terutama di kelas II. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa mayoritas siswa menunjukkan kecenderungan pasif saat mengikuti pembelajaran matematika. Mereka cenderung tidak antusias saat diberikan soal atau tugas, sering kali menunda menyelesaikan pekerjaan, dan menunjukkan ekspresi kebosanan selama kegiatan pembelajaran. Fenomena ini mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang mampu membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Jika kondisi ini terus berlanjut, maka tidak hanya hasil belajar yang akan terdampak, tetapi juga sikap siswa terhadap pembelajaran matematika secara jangka panjang.

Matematika sebagai mata pelajaran yang bersifat abstrak dan sistematis membutuhkan pendekatan pengajaran yang mampu menghubungkan konsep-konsep matematis dengan pengalaman konkret siswa. Salah satu strategi yang diusulkan adalah penerapan

model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Model TGT, yang diperkenalkan oleh Slavin (1995), menggabungkan unsur kerja kelompok, kompetisi sehat, dan permainan edukatif yang terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan kompetitif secara positif. Di sinilah letak keunggulan TGT sebagai metode yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dalam konteks pendidikan dasar, keterlibatan aktif siswa sangat penting karena mereka belajar lebih efektif melalui aktivitas yang melibatkan eksplorasi, permainan, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, pemanfaatan media permainan edukatif seperti ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan matematika menjadi solusi kreatif yang dapat mendukung implementasi model TGT. Permainan ular tangga yang telah disesuaikan dengan soal-soal matematika memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, berkolaborasi dengan teman, dan menikmati proses pembelajaran tanpa tekanan akademik yang tinggi. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*) yang direkomendasikan dalam Kurikulum Merdeka (Kemdikbudristek, 2022).

Dari perspektif teoritis, penelitian ini berlandaskan pada teori pembelajaran sosial-kognitif yang dikemukakan oleh Albert Bandura (1986). Teori ini menekankan bahwa belajar terjadi dalam konteks sosial dengan pengaruh dari pengamatan, imitasi, dan interaksi antar individu. Dalam model TGT, siswa belajar dari satu sama lain melalui kerja tim dan kompetisi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efikasi diri dan motivasi intrinsik mereka. Selain itu, teori motivasi *Self-Determination Theory* (SDT) dari Deci dan Ryan (2000) juga menjadi kerangka

utama penelitian ini. SDT menyatakan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila siswa merasa memiliki (autonomy), mampu (competence), dan terhubung (relatedness) dengan lingkungan belajar mereka. Model TGT dan penggunaan media ular tangga secara teoritis memenuhi ketiga aspek ini.

Empirically, numerous studies have demonstrated the effectiveness of cooperative learning models, especially TGT, in enhancing student motivation and academic outcomes. Research by Arifin et al. (2021) in a similar elementary school setting found that the TGT model significantly improved students' engagement and conceptual understanding in mathematics. Furthermore, a study by Hastuti and Wijaya (2023) showed that integrating game-based learning media like snakes and ladders led to a notable increase in students' intrinsic motivation and classroom participation. These findings support the hypothesis that learning models which incorporate interaction, competition, and game-based media are not only effective but also suitable for the cognitive and emotional development stages of early graders.

Dalam kerangka inilah penelitian ini dilaksanakan, dengan tujuan utama untuk mengevaluasi secara empiris efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung oleh media permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Mayong. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi pada pengembangan praktik pengajaran yang lebih inovatif di tingkat sekolah dasar, tetapi juga memperkaya khazanah literatur akademik mengenai pembelajaran berbasis permainan dan motivasi belajar. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif-empiris yang sistematis dan dirancang untuk menghasilkan data yang valid serta dapat dipertanggungjawabkan secara akademik

sesuai standar jurnal ilmiah terakreditasi nasional (SINTA) maupun internasional.

II. METODE

Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kuantitatif yang bersifat eksplanatori, dengan tujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Mayong. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi dengan tipe one-group pretest-posttest design. Pemilihan desain ini didasarkan pada pertimbangan keterbatasan kontrol terhadap variabel luar, serta pertimbangan etis dan praktis dalam konteks penelitian di lingkungan sekolah dasar. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) diberikan, dengan cara membandingkan skor motivasi belajar siswa pada dua titik waktu yang berbeda (pretest dan posttest).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri 1 Mayong pada tahun ajaran 2024/2025, yang berjumlah 23 siswa. Namun, karena keterbatasan waktu, sumber daya, dan kebutuhan untuk melakukan observasi yang mendalam, maka diambil sampel purposif sebanyak 10 siswa yang mewakili karakteristik populasi secara umum, yaitu terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik yang beragam (tinggi, sedang, dan rendah), serta memiliki latar belakang sosial yang heterogen. Teknik pengambilan sampel secara purposive sampling dipilih untuk memastikan representasi yang memadai dari populasi sasaran, serta mempertimbangkan kemudahan dalam pelaksanaan intervensi dan pengumpulan data di lapangan.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar

dan lembar observasi partisipatif. Angket motivasi belajar dikembangkan berdasarkan teori Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000) dan teori motivasi pendidikan yang dikemukakan oleh Pintrich & Schunk (2002), serta mengacu pada indikator motivasi belajar yang meliputi: (1) ketekunan dalam belajar, (2) semangat dalam mengikuti pelajaran, (3) minat terhadap mata pelajaran matematika, (4) keberanian mengungkapkan pendapat, dan (5) antusiasme dalam menyelesaikan tugas. Angket disusun dalam bentuk skala Likert 4 poin dengan rentang skor 1 (sangat tidak setuju) sampai 4 (sangat setuju). Validitas instrumen diuji menggunakan validitas isi (content validity) melalui expert judgment dari dua dosen ahli pendidikan dasar dan satu guru matematika tingkat sekolah dasar, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan uji Alpha Cronbach dengan nilai koefisien $\geq 0,75$.

Lembar observasi dirancang untuk merekam keterlibatan siswa secara langsung selama proses pembelajaran dengan model TGT berbantuan media permainan ular tangga. Indikator observasi meliputi partisipasi aktif dalam kelompok, inisiatif dalam menjawab pertanyaan, interaksi sosial dengan teman, ekspresi emosional saat bermain, dan ketekunan dalam menyelesaikan tantangan. Observasi dilakukan oleh dua observer independen yang telah diberi pelatihan khusus sebelumnya guna meningkatkan objektivitas dan reliabilitas data observasi. Setiap kegiatan pembelajaran direkam menggunakan video untuk mendukung triangulasi data dan validasi hasil observasi.

Prosedur pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu: tahap pra-pelaksanaan, tahap pelaksanaan intervensi, dan tahap pasca-intervensi. Tahap pra-pelaksanaan dimulai dengan pengumpulan data awal melalui pretest untuk mengukur motivasi belajar dasar siswa. Pada

tahap ini juga dilakukan sosialisasi kepada guru dan siswa mengenai tujuan dan prosedur penelitian untuk menciptakan suasana yang kondusif dan kooperatif. Tahap pelaksanaan intervensi dilakukan selama empat kali pertemuan dalam kurun waktu dua minggu. Setiap pertemuan berlangsung selama 70 menit, sesuai dengan durasi jam pelajaran matematika di SD Negeri 1 Mayong. Skenario pembelajaran TGT dimodifikasi agar selaras dengan konten matematika kelas II, seperti operasi hitung bilangan, pengukuran panjang, dan pengenalan bentuk bangun datar. Media ular tangga yang digunakan telah dimodifikasi dengan soal-soal matematika yang harus dijawab siswa sebelum dapat melangkah ke kotak berikutnya.

Pada tahap pasca-intervensi, siswa kembali diberikan angket motivasi belajar yang sama dengan pretest untuk mengukur perubahan yang terjadi. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest kemudian dianalisis secara statistik menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Alasan penggunaan uji Wilcoxon adalah karena jumlah sampel yang kecil ($n=10$) dan asumsi bahwa data berskala ordinal serta tidak berdistribusi normal. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara dua kelompok data yang berpasangan (paired samples), dalam hal ini antara skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Analisis dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 26 untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sistematis.

Penelitian ini juga memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian pendidikan, antara lain: (1) memperoleh persetujuan dari kepala sekolah dan guru kelas sebagai pihak berwenang di sekolah; (2) menyampaikan informasi lengkap kepada orang tua siswa mengenai tujuan dan manfaat penelitian serta meminta persetujuan tertulis (informed consent); (3) menjaga kerahasiaan data pribadi

siswa; dan (4) menjamin bahwa seluruh proses pembelajaran yang dilakukan tidak mengganggu atau merugikan perkembangan belajar siswa. Prosedur ini dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian berjalan secara profesional, etis, dan sesuai dengan standar akademik nasional maupun internasional.

Berdasarkan kerangka metodologi tersebut, diharapkan penelitian ini mampu memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar matematika di tingkat sekolah dasar. Hasil yang diperoleh dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif di lingkungan pendidikan dasar, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan dalam bidang pedagogi dan psikologi pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ular tangga terhadap peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Mayong. Data diperoleh melalui instrumen angket motivasi belajar yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran, serta lembar observasi yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif, diketahui bahwa terdapat peningkatan signifikan pada skor motivasi belajar siswa. Nilai rata-rata skor pretest adalah 56,2, sementara nilai rata-rata skor posttest meningkat menjadi 78,4. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran TGT

berbantuan media ular tangga. Lebih lanjut, hasil uji Wilcoxon menghasilkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 1. Perbandingan Skor Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi

No	Inisial Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest	Selisih
1	S1	54	78	+24
2	S2	58	80	+22
3	S3	55	76	+21
4	S4	57	77	+20
5	S5	56	79	+23
6	S6	53	75	+22
7	S7	59	80	+21
8	S8	56	78	+22
9	S9	57	79	+22
	Rata-rata	56.2	78.4	+22.2

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor motivasi belajar setelah diberikan intervensi pembelajaran berbasis TGT dengan media permainan ular tangga. Tidak ada satu pun siswa yang mengalami penurunan motivasi, yang menunjukkan bahwa model ini efektif diterapkan dalam konteks pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi juga terlihat pada seluruh indikator yang digunakan dalam angket, yaitu: ketekunan, semangat mengikuti pelajaran, minat terhadap materi, keberanian bertanya, dan antusiasme menyelesaikan tugas. Indikator dengan peningkatan tertinggi adalah “antusiasme mengikuti pembelajaran” dan “keberanian menjawab pertanyaan”,

yang mengindikasikan bahwa pendekatan kompetitif-kooperatif mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan percaya diri.

Tabel 2. Rata-rata Skor Per Indikator Motivasi Belajar

Indikator Motivasi	Skor Rata-rata Pretest	Skor Rata-rata Posttest	Peningkatan
Ketekunan dalam belajar	11,2	14,8	+3,6
Semangat mengikuti pelajaran	11,5	15,4	+3,9
Minat terhadap matematika	11,0	14,7	+3,7
Keberanian mengungkapkan pendapat	11,3	15,0	+3,7
Antusiasme dalam menyelesaikan tugas	11,2	15,1	+3,9
Total	56,2	78,4	+22,2

Selain data kuantitatif, hasil observasi selama proses pembelajaran mendukung temuan tersebut. Siswa terlihat lebih ceria, aktif berdiskusi dalam kelompok, serta menunjukkan minat yang tinggi terhadap permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan konten soal matematika. Interaksi sosial antar siswa juga meningkat secara signifikan, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran ini berhasil memfasilitasi prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif sebagaimana dikemukakan oleh Slavin (1995).

Pembelajaran dengan model TGT dan media permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Suasana kompetitif dalam permainan menumbuhkan semangat untuk menjadi lebih baik tanpa tekanan yang berlebihan. Hal ini mendukung asumsi teori Self-Determination dari Deci & Ryan (2000), bahwa motivasi intrinsik tumbuh ketika individu merasa memiliki

kendali, kompetensi, dan keterhubungan dengan lingkungan sosialnya.

Penemuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu oleh Fitriani (2021) yang menunjukkan bahwa implementasi model TGT mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa SD pada mata pelajaran matematika. Demikian pula, Wijayanti (2022) menemukan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam model pembelajaran kooperatif berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar dan interaksi sosial antar siswa. Temuan dari penelitian ini memberikan bukti empiris tambahan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dan kompetisi sehat efektif dalam konteks pendidikan dasar.

Peningkatan motivasi belajar juga tidak terlepas dari adaptasi media permainan ular tangga yang digunakan. Modifikasi media agar sesuai dengan konteks pembelajaran matematika membuat siswa merasa bahwa permainan tersebut relevan, menantang, dan menyenangkan. Hal ini mendukung pandangan Vygotsky (1978) tentang pentingnya scaffolding dan zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana guru membantu siswa menyelesaikan tugas yang berada sedikit di atas kemampuan mereka saat ini melalui bantuan kontekstual seperti media edukatif.

Sementara itu, teori belajar sosial dari Bandura (1986) juga menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika melibatkan model dan pengalaman sosial. Dalam konteks TGT, siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sebaya dalam kelompoknya. Observasi menunjukkan bahwa siswa dengan motivasi rendah terdorong oleh teman kelompoknya yang aktif dan antusias, menciptakan efek pembelajaran sosial yang saling memperkuat.

Hasil penelitian ini juga memiliki implikasi praktis terhadap pengembangan

kurikulum dan strategi pembelajaran di sekolah dasar. Guru perlu mempertimbangkan variasi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Integrasi antara pendekatan kooperatif dan permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, baik dari aspek kognitif maupun afektif.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ular tangga memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Mayong. Kombinasi antara strategi pembelajaran yang inovatif dan media yang menyenangkan menciptakan suasana belajar yang kondusif, partisipatif, dan bermakna bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ular tangga secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Peningkatan ini terlihat tidak hanya dari sisi kuantitatif melalui hasil angket dan uji statistik Wilcoxon, tetapi juga secara kualitatif melalui pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, menghilangkan rasa jenuh, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyelesaikan soal matematika.

Model pembelajaran TGT yang berbasis permainan terbukti tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga menumbuhkan aspek afektif siswa seperti

kerja sama, sportivitas, dan rasa tanggung jawab. Hal ini sejalan dengan pendekatan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya pembelajaran kolaboratif dan berbasis pengalaman (*experiential learning*). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran seperti ini sangat relevan untuk diterapkan di tingkat sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran matematika yang kerap dianggap menantang oleh siswa.

Dengan melihat keberhasilan model ini dalam meningkatkan motivasi belajar matematika, disarankan agar guru-guru di sekolah dasar, khususnya di kelas-kelas awal, mulai mengadopsi pendekatan pembelajaran inovatif berbasis permainan sebagai bagian dari strategi instruksional mereka. Guru dapat mengadaptasi dan memodifikasi media permainan seperti ular tangga sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan untuk memperkaya variasi metode pembelajaran. Penggunaan permainan edukatif tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang bermakna, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa usia dini.

Selain itu, pihak sekolah dan pembuat kebijakan pendidikan juga perlu memberikan dukungan terhadap pelatihan guru dalam mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran kreatif. Dukungan ini bisa diwujudkan dalam bentuk pelatihan kurikulum berbasis aktivitas, penyediaan sumber daya pendidikan inovatif, serta integrasi model-model pembelajaran kooperatif dalam program pelatihan guru berkelanjutan.

Penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang kecil dan konteks lokasi yang terbatas pada satu sekolah. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan replikasi dengan jumlah responden yang lebih besar dan dalam konteks yang lebih beragam guna memperoleh generalisasi hasil yang

lebih kuat. Selain itu, eksplorasi terhadap pengaruh model TGT dalam meningkatkan keterampilan kognitif dan hasil belajar akademik juga menjadi ruang yang menarik untuk dikaji lebih lanjut.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dapat dipandang sebagai alternatif metode yang efektif, inovatif, dan aplikatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Model ini tidak hanya menjawab kebutuhan pedagogis siswa dalam konteks akademik, tetapi juga menjembatani pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan paradigma pembelajaran modern.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 1 Mayong, rekan Guru, para Siswa atas bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M., Setiawan, D., & Lestari, P. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–53.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Fitriani, R. (2021). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap motivasi belajar matematika siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 105–112.
- Fitriani, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–120.
- Hastuti, R., & Wijaya, M. (2023). Media permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(2), 118–127.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan implementasi di sekolah dasar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wijayanti, D. (2022). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran kooperatif terhadap minat belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 10(1), 55–63.
- Wijayanti, S. (2022). Efektivitas media ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 88–96.