

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA
BERMAIN ULAR TANGGA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SD ISLAM BANI
HASYIM SINGOSARI**

SKRIPSI

**OLEH:
AFRIZAL
NPM. 22101013024**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
2025**

Abstrak

Afrizal. 2025 Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Bermain Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, S.Pd., M.Pd. Pembimbing 2: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.I.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt), Media Bermain Ular Tangga, dan Motivasi Belajar Matematika

Matematika adalah program pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif dalam penguasaan pengetahuan dan informasi. Di Indonesia, matematika adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. matematika adalah ilmu yang rumit, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang dan rumus yang sulit dan membingungkan.

Dari hasil observasi peneliti selama pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK), terungkap bahwa motivasi belajar siswa mengenai mata pelajaran matematika di SD Islam Bani Hasyim Singosari tergolong rendah. Khusus di kelas II, kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode tradisional, berupa metode ceramah. Hasil dari model pembelajaran ini dapat dilihat dalam proses belajar mengajar matematika. Siswa kurang memperhatikan pembelajaran, terutama disebabkan rendahnya minat belajar siswa dan rendahnya motivasi belajar. Siswa pasif dan malu untuk bertanya selama pelajaran. Terdapat siswa yang asyik berbicara dengan temannya, ada pula yang mendengarkan tetapi lesu dan bosan, melamun atau bermain sendiri. Ketika ditanya apakah mereka paham, mereka masih bingung dan terlihat kurang aktif mengikuti pembelajaran.

Dari latar belakang penelitian di atas maka peneliti merumuskan masalah, yakni: Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional, dan aspek motivasi belajar matematika manakah yang paling dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional dan untuk mendeskripsikan motivasi belajar matematika manakah yang paling dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga.

Untuk mencapai tujuan tersebut penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode penyebaran angket, yaitu untuk mengumpulkan data, dimana responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti, metode wawancara yang

merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan jalan tanya jawab secara lisan dengan sumber penelitian, dan metode observasi yaitu pengamatan yang merupakan aktivitas penelitian fenomena yang dilakukan secara sistematis, serta metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan-catatan, transkrip, buku, surat kabar, makalah, laporan-laporan, agenda dan sebagainya.

Berdasarkan usaha-usaha yang dilakukan peneliti didapatkan hasil temuan peneliti bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) bernatuan media pembelajaran ular tangga. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari nilai rata-rata angket motivasi belajar matematika kelas kontrol sebesar 2,51 dan kelas eksperimen 3,22, dan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamen* (TGT) dengan media permainan ular tangga paling berpengaruh pada aspek motivasi intrinsik siswa dalam belajar matematika, khususnya pada peningkatan keaktifan dan semangat belajar.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses terorganisir yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui proses belajar mengajar, baik dalam suasana formal di sekolah dan universitas maupun secara informal melalui pengalaman sehari-hari. Proses ini tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter, nilai moral dan sikap positif yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Pendidikan mempersiapkan individu untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan berkontribusi terhadap kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya. Hal ini berkaitan dengan kualitas pendidikan yang diberikan anggota masyarakat kepada siswa. Selain itu, pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi pembangunan manusia. Karena pendidikan mengembangkan kreativitas dan potensi peserta didik, yang pada akhirnya mengantarkan mereka mencapai tujuan yang sebenarnya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara. Sejak masa perjuangan kemerdekaan, para pejuang dan perintis kemerdekaan menyadari bahwa pendidikan merupakan elemen krusial dalam upaya mereka mencerdaskan dan membebaskan kehidupan berbangsa dari belenggu kolonialisme (Yanuarti, 2017). Pendidikan dijadikan media untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan salah satu jembatan yang dilalui oleh sebagian manusia dalam menentukan arah kehidupannya. Pendidikan diharapkan mampu mengarahkan kehidupan anak nantinya di masyarakat yang dinamis.

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar penting karena menjadi dasar perkembangan kognitif, emosional dan sosial anak. Pada tingkat ini, siswa memperoleh keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan matematika yang menjadi dasar pembelajaran selanjutnya. Selain itu, siswa akan mempelajari nilai-nilai moral, disiplin, dan tanggung jawab, yang penting untuk pengembangan karakter. Lingkungan sekolah yang aman dan mendukung membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan pemecahan masalah, serta menemukan dan mengembangkan minat dan bakat mereka. Semua aspek ini mempersiapkan anak untuk menghadapi tantangan masa depan di sekolah dan kehidupan.

Matematika adalah program pendidikan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif dalam penguasaan pengetahuan dan informasi. Di Indonesia, matematika adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Idrawati (2019), menyatakan matematika adalah ilmu yang rumit, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang dan rumus yang sulit dan membingungkan.

Agustang & Mutiara (2021), menyatakan dunia pendidikan saat ini menghadapi permasalahan lemahnya pengajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini juga selaras dengan pendapat Masdar dkk (2024), yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, siswa tidak didorong lebih lanjut untuk mengembangkan keterampilannya, proses pembelajaran di kelas terfokus pada kemampuan anak dalam memahami informasi yang disajikan, namun pembelajaran di kelas kurang menarik perhatian siswa sehingga tidak mampu memahami isi yang disajikan. Fenomena ini menimpa hampir semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran matematika. Hal ini menurunkan motivasi belajar siswa dan pada akhirnya tidak membawa keberhasilan belajar.

Dari hasil observasi peneliti selama pelaksanaan program Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK), terungkap bahwa motivasi belajar siswa mengenai mata pelajaran matematika di SD Islam Bani Hasyim Singosari tergolong rendah. Khusus di kelas II, kegiatan pembelajaran masih terfokus pada guru. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode tradisional, berupa metode ceramah. Hasil dari model pembelajaran ini dapat dilihat dalam proses belajar mengajar matematika. Siswa kurang memperhatikan pembelajaran, terutama disebabkan rendahnya minat belajar siswa dan rendahnya motivasi belajar. Siswa pasif dan malu untuk bertanya selama pelajaran. Terdapat siswa yang asyik berbicara dengan temannya, ada pula yang mendengarkan tetapi lesu dan bosan, melamun atau bermain sendiri. Ketika ditanya apakah mereka paham, mereka masih bingung dan terlihat kurang aktif mengikuti pembelajaran.

Diantara permasalahan tersebut, terdapat satu permasalahan besar yang sebenarnya memerlukan perhatian. Hal ini, merupakan keinginan siswa untuk mempelajari mata pelajaran matematika. Motivasi belajar mata pelajaran matematika sebagian besar siswa rendah karena guru masih menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hal ini, menjadikan mata Pelajaran matematika terlalu verbal atau hanya terdiri dari kata-kata. Jika kita hanya menggunakan metode pembelajaran tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, maka siswa tidak akan mampu memahami konten yang disajikan atau tidak dapat mempertahankan perhatiannya sehingga mengakibatkan siswa menjadi bosan.

Oleh karena itu, pendidikan matematika di SD Islam Bani Hashim Singosari memerlukan metode pembelajaran baru untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif metode yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keinginan belajar adalah dengan memilih model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Ada lima komponen utama dalam kooperatif tipe *team games tournament* yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok (*team*), 3) *Game*, 4) *Turnamen*, dan 5) *Team recognize* (penghargaan kelompok) (Prastika, 2021).

Oleh karena itu, hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat secara signifikan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dapat diatasi dengan membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Hasil belajar matematika peserta didik meningkat dengan media pembelajaran tersebut, dan peserta didik juga merasa lebih nyaman dengan kelas mereka (Dwijayani, 2019).

Permainan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan (Sarjana, 2020). Sebab ada masalah yang harus diselesaikan dengan cepat, peran permainan dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sikap atletik, dan kemampuan memecahkan masalah. Penulis akan menggunakan media pembelajaran dengan permainan ular tangga.

Permainan ular tangga yang dimainkan di kelas matematika akan menarik dan berkesan bagi siswa. Ular tangga merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak lama. Media permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu melatih daya ingat dan kemampuan berpikir kritis siswa. Media permainan ular tangga merupakan media yang memadukan unsur permainan menyenangkan dan pembelajaran dengan penyajian materi dan latihan untuk membantu siswa memfokuskan tenaganya dalam belajar. Kegiatan yang menyenangkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep, prinsip, dan prosedur matematika serta meninggalkan kesan mendalam dalam waktu yang relatif lama (Suciati, 2020). Media permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan diri. Seperti yang dikatakan Aziz (2018), Anak-anak pada umumnya menyukai hal-hal yang berhubungan dengan permainan, sehingga media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Kusumadewi (2019), ketika permainan digunakan sebagai media untuk mengajar matematika, peserta didik akan merasa termotivasi dan antusias dalam mengikuti pelajaran.

Apabila permainan ular tangga diterapkan sebagai media pembelajaran matematika diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Konsep permainan yang menyenangkan dan interaktif bertujuan untuk membantu siswa lebih mudah memahami konsep matematika yang sering dianggap sulit. Selain itu, diharapkan melalui tantangan dan rintangan yang ada dalam permainan, siswa dapat lebih melatih kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik meneliti terkait **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Bermain Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional?
2. Aspek motivasi belajar matematika manakah yang paling dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang kemudian telah dirumuskan dalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional?
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar matematika manakah yang paling dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan yang penting, baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Menjadikan proses pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Manfaat bagi guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media permainan terhadap berbagai aspek pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Dari judul yang dipilih oleh peneliti, ada beberapa penjabaran yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode yang melibatkan siswa dalam kelompok belajar untuk berkompetisi dalam turnamen akademik. Model pembelajaran kooperatif TGT yang diterapkan di dalam penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu : 1) Presentasi materi oleh guru, 2) Pengerjaan permasalahan oleh peserta didik, 3) Pertandingan atau turnamen dalam bentuk gim atau permainan, dan 5) Pemberian penghargaan.
2. Permainan edukatif ular tangga adalah alat yang efektif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak.

Gambar 1.1 Ular Tangga Matematika



3. Motivasi belajar adalah kondisi perubahan psikologis yang terdapat pada diri siswa untuk mendorong semangat belajar. Komponen-komponen motivasi belajar adalah sebagai berikut : 1) Semangat, 2) Rasa ingin tahu 3) Kemandirian, 4) Kesabaran, dan 5) Konsentrasi.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari penjelasan yang telah dijelaskan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga terhadap motivasi belajar Matematika siswa Kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh dari data angket motivasi belajar siswa. Pada nilai angket motivasi belajar siswa kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 2,51 sedangkan nilai angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 3,22. Hal itu juga diperkuat dengan adanya hasil uji paired sample t-test, dimana nilai pada lower yaitu -23,114 dan nilai upper adalah -19,656, dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan adanya data yang diperoleh maka terjadi pengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari.
2. Berdasarkan analisis data dan observasi, ditemukan bahwa aspek motivasi intrinsik adalah yang paling berpengaruh dalam penerapan model TGT berbantuan media bermain. Motivasi intrinsik yang paling dominan mencakup suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton meningkatkan minat siswa.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijelaskan dari penelitian yang telah dilakukan di SD Islam Bani Hasyim Singosari dengan adanya penelitian ini:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media bermain ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa terutama pada kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari. Hal ini dapat disarankan bagi para guru untuk menggunakan model dan media saat pembelajaran pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya, sehingga dapat membantu anak dalam membangkitkan semangat belajar, mengatasi kejenuhan saat belajar dan siswa dapat bersaing belajar di dalam individu maupun kelompok, dan adanya solusi tersebut maka dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi sekolah

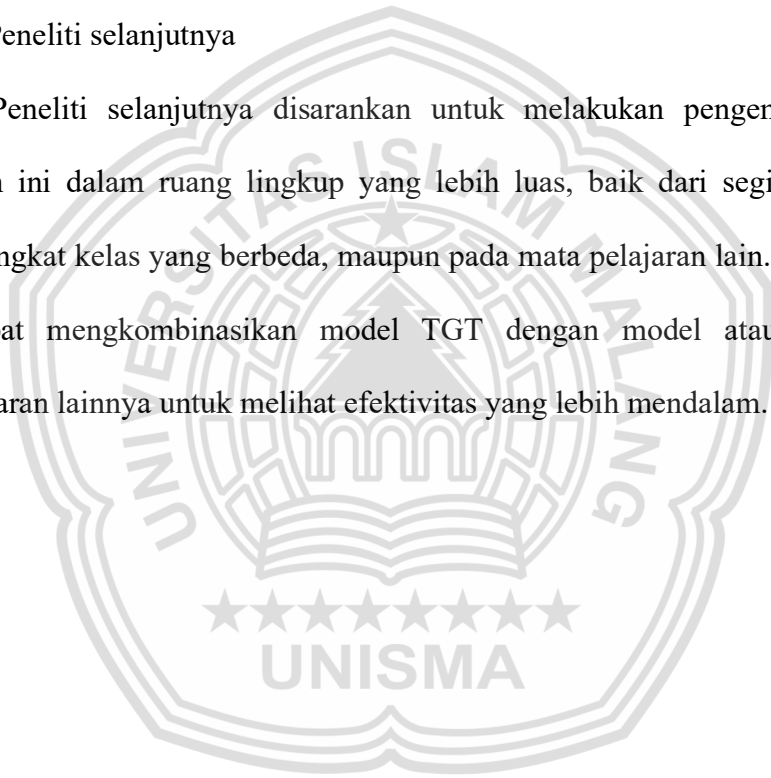
Sekolah sebaiknya mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif seperti TGT dengan menyediakan fasilitas, pelatihan, serta media pembelajaran yang memadai. Selain itu, pihak sekolah dapat memasukkan model pembelajaran kooperatif ini dalam program peningkatan pembelajaran agar tercipta nya lingkungan belajar yang aktif, kolaboratif, pada peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa.

3. Bagi siswa

Siswa kelas II SD Islam Bani Hasyim Singosari, diharapkan dapat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, khususnya dalam model TGT. Dengan adanya permainan edukatif, siswa memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain, meningkatkan kerja sama tim, dan membangun motivasi intrinsik.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan pengembangan penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek, tingkat kelas yang berbeda, maupun pada mata pelajaran lain. Peneliti juga dapat mengkombinasikan model TGT dengan model atau media pembelajaran lainnya untuk melihat efektivitas yang lebih mendalam.



REFERENSI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics, Science and Technology*, 4(2), 209-216
- Agustang, A., & Mutiara, I. A. (2021). Masalah Pendidikan di Indonesia.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 69-82.
- Almira Rahma Damayanti. (2024). Pengaruh Model *Team Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri 1 Ringinpitu.
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media permainan ular tangga berbasis misi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 1869-1875.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arifah, N., & Setyaningrum, R. (2021). Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 22-29.
- Armin, R., & Astuti, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 178-183.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.

- Aturrohman, U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III MI Ma'arif Bauh Gunung Sari (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Aziz, L. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Negeri 24 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Media Pendidikan Matematika*, 6(2), 96-103.
- Azizah, S. N., & Diana, R. R. (2022). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun di RA Bustanul Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121-129.
- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1).
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi pembelajaran melalui pendekatan, strategi, dan model pembelajaran. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 2(1).
- Dwijayani, N. M., Putra, I. A. G. S., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2019). Peningkatan keterampilan pembuatan media pembelajaran di SD NO. 1 KAPAL. SELAPARANG: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 64-70.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630-638.
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. (2023). Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, pp. 964-972).
- Handayani, R. (2020). Metodologi penelitian sosial. Yogyakarta: Trussmedia Grafika
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. Irsyaduna: *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.
- Hanifa, M. A., & Budiman, I. A. (2023). Efektivitas Model Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 117-120.
- Harefa, D. (2020). Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Dengan Model

Pembelajaran Time Token. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 35-40.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.

Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467-475.

Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017). Perbedaan motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan strategi pembelajaran quick on the draw. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(1), 65-76.

Ilmiah, A. R., & Dewi, E. M. P. (2022). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Matematika Trigonometri untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Metapsikologi J. Ilm. Kaji. Psikol*, 1(1), 22-29.

Indrawati, F. (2019). Hambatan Dalam Pembelajaran Matematika. *Simposium Nasional Ilmiah & Call for Paper Unindra (Simponi)*, 1(1), 62-69.

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.

Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102-109.

Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143-151.

Kusumadewi, R. F., Ulia, N., & Ristanti, N. (2019). Efektivitas model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan literasi matematika di sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(1), 11-16.

Lahir, S., Ma'ruf, M. H., & Tho'in, M. (2017). Peningkatan prestasi belajar melalui model pembelajaran yang tepat pada sekolah dasar sampai perguruan tinggi. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 1(01).

Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa.

- Marlina, T., & Surya, E. (2019). The Effect of TGT Cooperative Learning Model on Mathematics Learning Motivation. *Journal of Education and Practice*, 10(18), 1–7.
- Masdar, A. K. C., Nadira, L., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85.
- McClelland, D. C. (1987). *Human Motivation*. Cambridge University Press.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14–23.
- Mirzaxolmatovna, X. Z., & Ibrokhimovich, F. J. (2022). *Methods And Techniques of Teaching in Mathematics Lessons in Primary School and Their Positive and Negative Aspects. The Peerian Journal*, 5, 70–73.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22–28.
- Prasetya, I, W., S., & Agustika, G., N., S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172.
- Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI Pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2286–2294.
- Putri, N. R., & Saputra, H. (2020). Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 573–585.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ratri, A., & Ulya, N. (2022). Upaya Guru SKI dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Risalah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 8(4), 1353–1361.
- Ristyanti, A., & Widiyono, A. (2024). Model Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 5(1), 53–60.

- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran.
- Sani, M. I., Rahim, R., & Yunita, M. (2022). Using Team Game Tournament to Improve Motivation in Mathematics: A Game-Based Approach. *Journal of Educational Psychology Studies*, 4(2), 134–145.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sarjana, K. S., Baidowi, B., Arjudin, A., & Hapipi, H. (2020). Perancangan Media Peraga dan Pedoman Operasionalnya Kepada Para Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 229-233.
- Sitohang, H. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1535-1543.
- Suciati, I. (2020). Penggunaan Metode “Perang Mental Matematika” Dengan Menggunakan Media Kartu Pecahan Pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 35-42.
- Suciati, I. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, 1(1), 10-21.
- Sugiyono, P. D. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd. ALFABETA, cv.
- Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra.
- Sundari, T., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Fisika Terhadap Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smpn 10 Kota Bengkulu. *Amplitudo: Jurnal Ilmu dan Pembelajaran Fisika*, 1(1).
- SYARIFUDDIN, S., ILYAS, J. B., & SANI, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2).
- Tama, R, A., Hadiana, Z., Sofiyah, K. (2022). Tantangan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar: Strategi Pengajaran Yang Efektif Dalam Mengatasi Kesulitan Konsep Dan Peningkatan Pemahaman Siswa. 1–13.
- Uno, H. B. (2023). Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan. Bumi Aksara.

- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyuni, S. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe TGT di Kelas Rendah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2), 110–117.
- Wandini, R. R. (2019). Pembelajaran matematika untuk calon guru mi/sd.
- 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.
- Yanuarti, E. (2017). Pemikiran pendidikan ki. Hajar dewantara dan relevansinya dengan kurikulum 13. *Jurnal penelitian*, 11(2), 237-265.
- Yaumi, M. (2017). Media Pembelajaran. Pemanfaatan Media Bagi Anak Milenial Kerjasama. Universitas Muhammadiyah.

