J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.4, No.3, April 2025

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Ular Tangga Numerasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango'

Merianti Limbong Allo[1], Roberto Salu Situru[2], Irene Hendrika Ramopoly[3]
[1,2,3]Universitas Kristen Indonesia Toraja
E-mail: meriantilimbongallo@gmail.com[1], robertosalusituru@gmail.com[2], irenepgsdukit@ukitoraja.ac.id[3]

Article History:
Received: 18 Maret 2025
Revised: 07 April 2025
Accepted: 15 April 2025

Keywords: *Model Pembelajaran Teams Games Tournament, Media Ular Tangga Numerasi, Motivasi Belajar*

Abstract: *Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa matematika siswa kelas 4 di SD Kristen Anugrah Malango'. Hal ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor guru dan siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 di SD Kristen Anugrah Malango'. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan penelitian berdaur ulang / siklus, yang meliputi tahapan: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Adapun tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi: menelaah data, mereduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Numerasi dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 4 SD Kristen Anugrah Malanggo'. Hal ini dapat dilihat dari nilai motivasi pada siklus I, sebesar 60,9% pada siklus II sebesar 85,2%, sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa motivasi belajar matematika siswa meningkat.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik agar berperan aktif dan positif dalam kehidupannya saat ini dan masa depan (Rodliyah, 2021). Sekolah dasar (SD) merupakan pendidikan pertama yang harus diikuti. Di sekolah dasar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dasarnya seperti membaca, menulis, dan menghitung. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut tentunya tidak terlepas dari peran guru, karena gurulah yang berperan penting dalam mengajarkan, memotivasi dan menyampaikan ilmu pengetahuan serta mengarahkan peserta didik. Siswa di sekolah dasar memiliki karakteristik dan kebutuhan, diantaranya: Senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Hayati, 2021). Keberhasilan seorang guru tidak terlepas dari

penguasaan kondisi pengajaran di sekolah. Secara khusus, proses kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan hal yang sangat penting.

Dalam proses belajar mengajar dikelas, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan penggunaan model dan media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik seperti matematika. Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang penting, namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika sehingga menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami, sehingga cenderung membosankan. Hal ini disebabkan penggunaan bahan ajar seadanya dan belum optimal pelaksanaannya. Tantangan lainnya adalah makin berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika diakibatkan model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga dalam proses pembelajaran seperti ini siswa lebih cenderung merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan, diperlukan model dan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament.* Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa ditempatkan dalam tim dengan kemampuan yang berbeda untuk bersaing dalam sebuah permainan.

Rosihin (2021) menyatakan bahwa Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran. Ketika model pembelajaran ini dikombinasikan dengan media ular tangga, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik tidak merasa bosan. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah media pembelajaran ular tangga (Diana & Widyawati, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky, dkk, (2024) dengan judul peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas 2 sekolah dasar melalui *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga yang menunjukkan bahwa hasil motivasi siswa pada siklus I memperoleh persentase 57,4% dan meningkat lagi menjadi 82,4% pada siklus II.

Berdasarkan data awal dari hasil observasi dan wawancara di SD Kristen Anugrah Malango' diperoleh informasi bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 4 masih rendah. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, media pembelajaran yang digunakan masih monoton, seperti buku dan papan tulis, sehingga dalam proses pembelajaran siswa cepat bosan, kurang aktif dan kurang memperhatikan pada saat guru menjelaskan.Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga numerasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango''.

LANDASAN TEORI

1. Definisi model Pembelajaran

Asrini (2021)mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar,model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Amalia, dkk, (2023) model

pembelajaran merupakan segala hal yang dgunakan oleh guru dalam merancang proses pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi antara guru dan siswa.

2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Menurut Manasikana, dkk (2022) ada beberapa jenis model pembelajaran yaitu:

a. Model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk melakukan eksperimen secara mandiri dan menggunakan pemikiran kritis mereka untuk menemukan solusi untuk masalah yang didiskusikan.
b. Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) adalah pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktifitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.
c. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu siswa memulai dengan latar belakang masalah dan kemudian melakukan penelitian. Yang memungkinkan siswa untuk menghasilkan proyek yang mencapai kompetensi afektif, kognitif, dan psikomotorik.
d. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang didalamnya memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing- masing.

3. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Damayanti (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar (Sya'adah dkk., 2023).

a. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Manaskiana, dkk (2023) menyatakan bahwa Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

1) Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu:
   a) Dapat mendorong dan mengkondisikan berkembangnya sikap dan keterampilan sosial siswa
   b) Meningkatkan hasil belajar, serta aktivitas siswa
   c) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
   d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
   e) Meningkatkan motivasi belajar
2) Kekurangan dari model pembelajaran Teams Games Tournament yaitu:
   a) Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
   b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
   c) Tidak semua sekolah memiliki fasilitas atau sumber daya yang cukup untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* secara efektif.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Sukardi (2020) langkah-langkah model pembelajaran *Teams*

*Ga*mes *Tournament* yaitu:

1) Penyajian Kelas
   Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi kepada siswa.
2) Pembentukan Kelompok
   Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen dengan tujuan agar setiap kelompok memiliki kemampuan yng berbeda-beda.
3) Belajar kelompok
   Siswa melakukan diskusi dan belajar bersama dalam kelompok untuk memahami materi yang telah diajarkan.
4) Permainan
   Mengadakan permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran, di mana setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan poin berdasarkan pemahaman mereka.
5) Evaluasi
   Penilaian dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi setelah permainan, biasanya melalui kuis atau tes.
6) Refleksi
   Diskusi reflektif dilakukan untuk mengevaluasi proses pembelajaran dan hasil yang dicapai, serta memberikan umpan balik kepada siswa.

4. Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Menurut Hasan, dkk (2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi (guru) dan penerima informasi (siswa). Menurut Pagarra, dkk (2022) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mennyampaikan materi pembelajaran kepada siswa secara efektif dan benar. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik (siswa) dengan cara yang efektif dan efisien.

5. Media Ular Tangga Numerasi

Media permainan ular tangga numerasi adalah salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di dalam kelas (Indah Suciati, 2021). Menurut (Kusuma Ardi & Desstya, 2023) media ular tangga numerasi (Ultrasi) merupakan hasil dari pengembangan permainan ular tangga yang menggabungkan pertanyaan-pertanyaan tentang numerasi dalam sebuah permainan yang sederhana dan menarik, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan, pertanyaan-pertanyaan dalam permainan ini dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Sebaliknya, siswa akan merasa tertantang dalam menjawab pertanyaan dan senang saat bermain. Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan tradisional yang telah menjadi bagian dari budaya bermain diberbagai belahan dunia, tidak hanya memberikan orang hiburan, tetapi juga memberikan inspirasi untuk pembuatan media pembelajaran baru. Dalam permainan ini, minimal 2 orang dengan menggunakan dadu untuk berinteraksi satu sama lain dan melaju sepanjang papan kotak yang penuh dengan gambar tangga dan ular. Inovasi seperti media pembelajaran ultrasi yang berasal dari pengembangan permainan ular tangga klasik. Ultrasi tidak hanya menghadirkan keseruaan permainan, tetapi juga menyajikan banyak pertanyaan tentang numerasi, memperkaya pengalaman belajar siswa. Konsep-konsep tersebut

disajikan dalam forrmat permainan yang sederhana namun menarik (Oli dkk., 2024). edia permainan ular tangga numerasi adalah salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di dalam kelas (Indah Suciati, 2021). Menurut (Kusuma Ardi & Desstya, 2023) media ular tangga numerasi (Ultrasi) merupakan hasil dari pengembangan permainan ular tangga yang menggabungkan pertanyaan-pertanyaan tentang numerasi dalam sebuah permainan yang sederhana dan menarik, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan, pertanyaan-pertanyaan dalam permainan ini dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa. Sebaliknya, siswa akan merasa tertantang dalam menjawab pertanyaan dan senang saat bermain.

Permainan ular tangga merupakan sebuah permainan tradisional yang telah menjadi bagian dari budaya bermain diberbagai belahan dunia, tidak hanya memberikan orang hiburan, tetapi juga memberikan inspirasi untuk pembuatan media pembelajaran baru. Dalam permainan ini, minimal 2 orang dengan menggunakan dadu untuk berinteraksi satu sama lain dan melaju sepanjang papan kotak yang penuh dengan gambar tangga dan ular. Inovasi seperti media pembelajaran ultrasi yang berasal dari pengembangan permainan ular tangga klasik. Ultrasi tidak hanya menghadirkan keseruaan permainan, tetapi juga menyajikan banyak pertanyaan tentang numerasi, memperkaya pengalaman belajar siswa. Konsep-konsep tersebut disajikan dalam forrmat permainan yang sederhana namun menarik (Oli dkk., 2024). Media ular tangga adalah cara yang efektif untuk mengulang materi yang dianggap sulit dimengerti oleh siswa dan kurang efektif jika disampaikan secara verbal (Ramopoly, dkk., 2024).

Menurut Khayatun dalam Ariyanto, dkk, (2020) kelebihan dan kekurangan dari media ular tangga adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan media ular tangga

Ada beberapa kelebihan dari media ular tangga, diantaranya**:**

1) Teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa saat belajar sambil bermain.
2) Permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3) Ular tangga bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.
4) Ular tangga bisa mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah yang sederhana.
5) Siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

b. Kekurangan media ular tangga

Adapun kekurangan media ular tangga, diantaranya:

1) Penggunaan ular tangga memerlukan waktu lebih lama dalam menjelaskan kepada siswa;
2) Ular tangga hanya digunakan pada materi tertentu;
3) Kegaduhan terjadi karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan
4) Kesulitan muncul akibat kurangnya penguasaan materi oleh siswa.

6. Motivasi Belajar

Motivasi menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Krismony dkk (2020) motivasi adalah dorongan dari dalam diri untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini menjadi peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan semangat dalam diri, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dalam

belajar. Dengan adanya motivasi, siswa memiliki dorongan untuk belajar lebih serius. Menurut (Rahman, 2021) motivasi belajar merupakan segala sesuatu yang dimaksudkan untuk mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi berfungsi sebagai komponen utama dalam belajar untuk menimbulkan, mendasari, serta mendorong tindakan belajar. Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami, menjelaskan perilaku seseorang termasuk perilaku yang sedang belajar. Motivasi belajar ini merupakan dua aspek yang saling berkaitan satu sama lain.

Mayasari & Alimuddin (2023) menyatakan bahwa ada 2 faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa antara lain:

a. Faktor Internal (Faktor dari dalam)

Motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal seperti, minat dan kesadaran diri bahwa pencapaian tujuan atau cita-cita dicapai melalui kegiatan belajar.

b. Faktor Eksternal (Faktor dari luar)

Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh faktor eksternal, seperti guru,

Menurut Hamzah B.uno dalam Rahman (2021) ada 6 indikator motivasi belajar, yaitu:

a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil, yaitu siswa yang mempunyai keinginan untuk berhasil dalam pelajaran sehingga dalam belajar tidak perlu disuruh guru, misalnya adanya antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, yaitu seseorang yang memiliki motivasi belajar berarti di dalam dirinya ada dorongan yang menyebabkan dia ingin belajar karena sesuatu yang belum ia ketahui itu akhirnya mendorong anak didik memiliki rasa ingin tahu dari apa yang belum diketahui saat proses pembelajaran berlangsung dalam kelas.

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan kepada apa yang dicita-citakan untuk masa depan.

d. Adanya penghargaaan dalam belajar

Adanya penghargaan yang diberikan guru kepada siswa baik melalui tingkah laku siswa dan hasil belajar merupakan salah satu cara alternatif dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Suatu kegiatan yang menarik pada pembelajaran merupakan salah satu proses yang menarik bagi siswa misalnya belajar sambil bermain, menonton video pembelajaran dan berdiskusi dengan teman kelompok.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Adanya lingkungan belajar yang kondusif dapat memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

7. Matematika

Kata matematika yang di bahasa Latin yaitu *mathematika* yang awalnya dari kata yunani yaitu *Mathematike* yang artinya mempelajari. Kata ini juga berkaitan dengan kata *Mathein* atau *Mathenein* yang berarti belajar (berpikir). Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara komponen belajar yang meningkatkan kemampuan berpikir siswa

dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika juga dapat didefinisikan sebagai upaya membantu siswa menciptakan ide-ide matematika menggunakan kemampuan mereka sendiri, melalui proses internalisasi, yang memungkinkan mereka untuk mengingat kembali ide-ide tersebut (Gusteti & Neviyarni, 2022)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono dalam Chasanah (2020) pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat pospositvisme dan digunakan untuk meneliti objek dalam kondisi alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama, menggunakan teknik tingulasi untuk pengumpulan data yang mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi, hasil yang bersifat deskriptif dan bertujuan memahami makna serta keunikan fenomena yang diteliti. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan deskriptif yang menunjukkan fenomena atau kenyataan sosial secara menyeluruh dengan menjelaskan berbagai variabel yang berhubungan dengan masalah dan unit antara fenomena yang diteliti, dan biasanya menggunakan analisis (Kusuma Ardi & Desstya, 2023). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suhirman (2021*)* penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan langsung dari bahasa Inggris *classroom action research*, yang berarti penelitian dilakukan pada di kelas dengan memberikan tindakan-tindakan untuk perbaikan proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada pra siklus sebelum diadakan penelitian tindakan di kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango' diketahui terdapat 7 orang siswa motivasi belajarnya rendah, dimana rata-rata skor nilai angket siswa berkisar antara 51% dan sampai 55%. Maka dapat disimpulkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika masih rendah.

Data pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga numerasi pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Skor Penilaian	Jumlah Siswa	Kriteria
1	80-100	-	Sangat Tinggi
2	60-80	6	Tinggi
3	40-60	4	Rendah
4	20-30	-	Sangat Rendah

Dari hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus I pembelajaran menggunakan *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga numerasi bahwa siswa mendapatkan hasil rata-rata motivasi belajar yaitu 60,9% dengan skor tinggi 6 siswa dan motivasi belajar siswa yang rendah ada 4.

Tabel 2. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Skor Penilaian	Jumlah Siswa	Kriteria Motivasi
1	80-100	6	Sangat Tinggi
2	60-80	3	Tinggi
3	40-60	1	Rendah
4	20-30	-	Sangat Rendah

Dari tabel diatas maka, hasil peningkatan motivasi belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa siswa mendapatkan hasil rata-rata nilai motivasi belajar yaitu 85,2% dengan kriteria sangat tinggi sebanyak 6 orang siswa, kriteria tinggi sebanyak 3 orang siswa dan siswa yang memperoleh kriteria rendah yaitu 1 orang siswa.

PEMBAHASAN

1. Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Numerasi Pada Siswa Kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango'

Menurut Damayanti (2022) model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang bisa mengajak siswa belajar sambil bermain. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan diterapkan permainan akademik dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang siswa untuk menguasai materi. Salah satu contohnya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*, di mana materi pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan antar kelompok siswa (Yuliawati, 2021). Pada penelitian sebelumnya menunjukkan hasil yang positif tekait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya hasil penelitian dari (Tria dkk., 2024) dalam kesimpulannya menyatakan bahwa menerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN 003/IX Senaung. Berdasarkan observasi guru dan siswa pada siklus I pertemuan 1, hasil observasi yang diperoleh guru sebesar 55,57% dengan kriteria Cukup (C) dan yang diperoleh siswa 55,35% dengan kriteria Cukup (C). ini terlihat dari aktifitas guru dan siswa cukup namun perlu ditingkatan lagi, sedangkan observasi guru dan siswa pada pertemuan ke 2 hasil observasi yang diperoleh oleh guru sebesar 64,28% dengan kriteria Cukup(C) dan yang diperoleh siswa 60,71% dengan kriteria Cukup (C) dan pada pertemuan 3 hasil observasi yang diperoleh oleh guru sebesar 70% dengan kriteria Baik (B) dan yang diperoleh siswa sebesar 65%. Jadi, tindakan pada siklus I pertemuan 1 ,2 dan 3 belum mencapai indikator yang telah ditentukan (80%). Dan pada hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus II ini sudah lebih baik dari siklus I. Pada siklus II jumlah pertemuan sebanyak 3 kali telah mencapai tujuan yang diharapkan dimana tingkat keterlaksanaan observasi guru sebesar 75% dengan kriteria Baik(B), dan keterlaksanaan pada siswa pada pertemuan 1 sebesar 69,64% dengan kriteria Baik (B), pada pertemuan 2 tingkat keberhasilan observasi guru sebesar 82,14% dengan kriteria Baik (B) dan keterlaksanaan siswa sebesar 78,57% dengan kriteria Baik (B) dan pada pertemuan 3 tingkat keberhasilan guru sebesar 98,33% dengan kriteria Sangat Baik (SB) dan keterlaksanaan siswa sebesar 93,33% dengan kriteria Sangat Baik (SB).

2. Peningkatan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango'

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Motivasi sangatlah penting bagi siswa karena dapat mempengaruhi keberhasilan belajarnya. Oleh karena itu, motivasi harus diberikan sejak dini agar siswa dapat berhasil dalam kegiatan belajarnya baik disekolah maupun di lingkungkannya. Motivasi belajar merupakan sesuatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar atau dengan kata lain sebagai pendorong semangat belajar (Ariani, dkk., 2022). Selama pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga numerasi berlangsung dilakukan penilaian

aktivitas guru dan siswa. Dari hasil analisis observasi siswa diperoleh skor motivasi siswa siklus I dan II. Dalam pembelajaran ini, motivasi siswa meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 60,9% dan meningkat pada siklus II 85,2% hal tersebut dapat membuktikkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dikelas 4 SD Kristen Anugrah Malango', dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga numerasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango'. Proses pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilaksanakan sesuai dengan tahap perencanaan dan pelaksanaan yang telah disiapkan yang mengacu kepada langkah-langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament.* Hal ini ditujukan dari hasil angket motivasi belajar siswa dari siklus I yaitu sebesar 60,9% dan pda siklus II yaitu sebesar 85,2%.

DAFTAR REFERENSI

Anak Agung Ngurah Yuliawati. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. https://doi.org/10.5281/ZENODO.5256868

Ariyanto, B., Chamidah, A., & Suryandari, S. (n.d.). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*.

Asrini. (2021). Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, *2*(2). https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.114

Chasanah, N.L. (2020). *BAB III Metode Penelitian* (Vol. 5, Nomor 3).

Damayanti, R. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Maros*.

Diana, Q., & Widyawati, S. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi Untuk di SD Negeri 11 Lubuk Jaya. *Jurnal Pengabdian Sosial*, *1*(11), 1797–1801. https://doi.org/10.59837/wkzhr032

Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, *3*(3), 636–646. https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180

Hayati, F. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur*. *5*.

Hazan Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran.Klaten:* CV Tahta Media Grup

Indah Suciati. (2021). Permainan "Ular Tangga Matematika" Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *1*(1), 10–21. https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5

Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *3*(2), 249. https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28264

Kusuma Ardi, S. D., & Desstya, A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, *5*(1). https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934

Manaskiana. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif Dan Rancangan Pembelajaran Untuk Guru*

IPA SMP. Jawa Timur: LPPM Unhasy Tebuireng Jambang

Mayasari Novi, Alimuddin Johar. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Beajar Siswa*. Jawa Tengah: CV Risquana

Oli, M. A., Dhiu, K. D., Ngura, E. T., & Sayangan, Y. V. (2024). Penggunaan Media Papan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Numerasi Bagi Siswa Kelas III di SDK Bejo. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(1), 691–702. https://doi.org/10.62775/edukasia.v5i1.839

Pagarra Hamzah, dkk. (2022). *Media Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit UNM

Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.

Ramopoly, I. H., Baka, C., & Hasni. (2024). Pembuatan media papan ultrasi (ular tangga numerasi) bagi guru untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, *7*(2), 258–270. https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21575

Rodliyah. (2021). *Pendidikan dan Ilmu Pendidikan.* Mataram: IAIN Jamber Press

Suhirman. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis dan Praktis).* Mataram: Senabil

Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, *14*(2), 147–158. https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073

Tria, F. (2024). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi Mei 2024.

Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.

Rosihin, R. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament pada Mata Pelajaran PAI. *Paedagogie*, *16*(1), 29–34. https://doi.org/10.31603/paedagogie.v16i1.4952

Rizky, A. N., Mutmainnah, A. S., & Hasanah, N. (n.d.). *Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Ii Sekolah Dasar Melalui Teams Games Tournament Berbantuan Ular Tangga*.