

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTU MEDIA UTAKARBICA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI BILANGAN CACAHAnggi Regita Cahyani¹⁾, Veryliana Purnamasari²⁾, Henry Januar Saputra³⁾DOI : [10.26877/ijes.v6i1.23800](https://doi.org/10.26877/ijes.v6i1.23800)¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang**Abstrak**

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media UTAKARBICA (Ular Tangga Melingkar Bilangan Cacah) terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah di kelas IV SD N 02 Wringinagung. Berdasarkan hasil observasi awal, terdapat beberapa temuan permasalahan yaitu, guru menggunakan model pembelajaran konvensional, 15 dari 25 siswa tidak menyukai matematika, guru belum menggunakan media pembelajaran konkret, dan 53% siswa belum mencapai batas nilai ketuntasan minimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SD N 02 Wringinagung sebanyak 25 siswa. Data diperoleh melalui teknik observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Nilai KKM kelas sebesar 65. Setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA terlihat terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa, dibuktikan temuan hasil analisis data *pre-test post-test* yang dianalisis melalui uji *paired sample t-test*, diperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Dengan ketentuan jika *Sig. (2-tailed)* ≤ 0.05 berarti menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada penerapan model TGT berbantu media UTAKARBICA. Penggunaan model TGT berbantu media UTAKARBICA bisa dijadikan alternatif guna meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa mengenai pembelajaran matematika, terutama pada topik perkalian bilangan cacah.

Kata Kunci: Pengaruh, TGT (*Teams Games Tournament*), UTAKARBICA, Hasil Belajar**Abstract**

This study examines the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by UTAKARBICA (Ular Tangga Melingkar Bilangan Cacah) media on student learning outcomes in whole number material for Grade IV students at SD N 02 Wringinagung. Initial observations identified several problems: the teacher used conventional methods, 15 out of 25 students showed low interest in mathematics, concrete learning media had not been applied, and 53% of students had not achieved the minimum mastery criterion (KKM), which was 65. This study used a quantitative approach with an experimental one-group pretest-posttest design. The sample consisted of all 25 students in the class. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation. After applying the TGT model with UTAKARBICA media, improvements in student outcomes were found. The paired sample t-test used to analyze the pre-test and post-test results produced a Sig. (2-tailed) value of 0.000. Since Sig. ≤ 0.05 , this indicates a significant difference in learning outcomes before and after treatment. Therefore, the TGT model assisted by UTAKARBICA media can be considered an effective alternative to increase student engagement and understanding in mathematics, especially in the multiplication of whole numbers.

Keyword: Influence, TGT (*Teams Games Tournament*), UTAKARBICA, Learning Outcomes

History Article

Received 8 Juli 2025
Approved 5 Maret 2026
Published 31 Mei 2026

How to Cite

Cahyani, Anggi Regita. Purnamasari, Veryliana, & Saputra, Henry Januar. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran TGT berbantu Media UTAKARBICA terhadap hasil belajar siswa materi bilangan cacah. IJES, 6(1), 35-45



Coresponding Author:

Jl. Medoho Raya No.19, Siwalan, Gayamsari, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia.

E-mail: ¹ anggiregita766@gmail.com

² verylianapurnamasari@gmail.com

³ henryjanuar@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah seseorang untuk berproses mengembangkan potensi yang dimiliki ataupun membentuk pribadi yang lebih baik pada aspek berfikir, bersikap, dan maupun tindakan melalui pembelajaran dalam sebuah instansi yang dinamakan sekolah. Pendidikan merupakan pilar penting dalam kemajuan suatu bangsa, maka seluruh warga Indonesia berhak mendapat hal yang sama terutama dalam aspek memperoleh pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Dasar NKRI, bahwa seluruh Masyarakat Indonesia mendapat hak setara dalam mengakses pendidikan. Ketentuan ini tercantum pada Pasal 31 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “Tiap-tiap warga negara berhak mendapat pengajaran”. Selanjutnya, tujuan dari pendidikan juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS). Pada Pasal 1 ayat (1), menegaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilaksanakan secara sadar dan terstruktur guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berkualitas dan peserta didik terdorong aktif dalam mengoptimalkan potensinya. Potensi tersebut meliputi aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Proses pembelajaran adalah bagian tak terpisahkan dari pendidikan, yang dilaksanakan oleh pendidik terhadap peserta didik sebagai sarana guna mencapai sasaran pendidikan yang ditentukan. Sehingga guru harus kreatif serta inovatif saat penyampaian materi pada sebuah pembelajaran baik dari media maupun model yang digunakan, agar suasana kelas menyenangkan, siswa dilibatkan secara aktif pada pembelajaran guna menambah pemahaman terhadap materi yang disampaikan secara optimal, dengan begitu tujuan dari pendidikan bisa tercapai. Standar keberhasilan tercapainya tujuan pendidikan dapat dilihat melalui indikator hasil belajar siswa. Hasil belajar ialah bentuk evaluasi akhir yang didapat siswa setelah adanya pelaksanaan pembelajaran yang berkesinambungan. Individu yang berupaya meraih hasil belajar optimal akan menyesuaikan pola pikir serta tindakannya guna mencapai capaian yang memuaskan. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar, perlu penerapan model, strategi,

serta media pembelajaran relevan dan selaras dengan konsep serta tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai. (Jauhari, Purnamasari, & Purwaningrum, 2024)

Sesuai surat keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (mendikbudristek) nomor 56/M/2022 menetapkan bahwa Kurikulum satuan pendidikan yang semula kurikulum 2013 beralih ke penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan yang disusun secara adaptif, dengan fokus utama pada pembentukan karakter, peningkatan kompetensi, dan pengembangan kreativitas peserta didik. Dalam penerapannya, pendidik memanfaatkan beragam model dan strategi pembelajaran guna membentuk proses belajar yang mendalam, relevan, serta memiliki makna bagi siswa. Dari banyaknya model pembelajaran yang ada, penulis tertarik pada suatu model pembelajaran berbasis game, yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT yaitu sebuah model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokkan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Model TGT mengarahkan seluruh siswa untuk terlibat aktif dengan penuh gairah dan daya saing antar kelompok karena adanya hadiah/penghargaan bagi kelompok tim pemenang. Selain itu, juga lebih disebabkan pada penguatan tutor sebaya; dimana siswa lebih rileks, mudah serta percaya diri menyerap materi pembelajaran terutama oleh siswa yang masih memiliki kesulitan belajar, karena selain memperoleh penjelasan lewat guru, siswa juga mendapatkan bantuan pendampingan/penjelasan dari teman-temannya selama diskusi kelompok berlangsung (Suardin, 2021). Menurut (Pitriani et al, 2022) matematika adalah mata pelajaran yang memiliki tingkat keberhasilan yang relatif rendah. Hal ini disebabkan oleh karakteristiknya yang dianggap sulit dan membutuhkan kemampuan berpikir logis maksimal. Akibatnya, tidak sedikit siswa beranggapan matematika sebagai mata pelajaran rumit serta kurang menyenangkan, terutama ketika mengerjakan soal yang abstrak dan menantang.

Matematika di tingkat sekolah dasar menjadi fondasi awal bagi siswa untuk menguasai konsep secara benar. Sehingga, pembelajaran matematika harus berjalan dengan optimal agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Melalui pengamatan serta observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 02 Wringinagung Kabupaten Pekalongan pada 28 Agustus 2024. Diketahui bahwa pelajaran matematika dianggap peserta didik sulit, menakutkan, dan tidak menarik. Keterbatasan media pembelajaran yang tersedia menjadi salah satu alasan siswa kesulitan memahami materi dan memecahkan masalah. 53% siswa atau 13 dari total 25 siswa yang mencakup 11 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki belum mencapai tuntas dengan nilai ketuntasan minimal 65. Dan terdapat 15 siswa tidak menyukai pembelajaran matematika, sifatnya yang abstrak, tidak adanya media konkret, serta penyampaian materi yang cenderung menggunakan model pembelajaran ceramah serta tanya jawab saja membuat siswa kurang berminat pada pembelajaran matematika.

Sejalan dengan penjelasan di atas, Menurut Syafitri, dkk. (2021) menyatakan bahwa guru dalam mengajarkan matematika perlu memperhatikan karakteristik mata pelajaran dan siswa agar bisa memberi bekal siswa keterampilan berpikir mencakup penalaran logis,

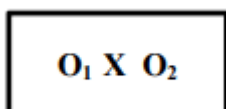
analisis kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Dalam sebuah pembelajaran media sangat berperan dalam membantu guru menjelaskan tentang materi yang diajarkan pada peserta didik, media dianggap sebuah hambatan komunikasi bagi guru dan peserta didik. Dalam pemilihan media guru harus memahami secara optimal media yang sesuai dengan kondisi anak dan materi pembelajaran (Setiawan, Darmawan, & Susilowati, 2023). Media pembelajaran yang cocok bagi siswa Sekolah Dasar biasanya bersifat interaktif dan bisa diimbangi dengan permainan, karena siswa di usia ini cenderung aktif dan senang bermain. Dengan menggunakan permainan sebagai media, proses belajar bisa terasa lebih menyenangkan dan tanpa adanya paksaan. Selain menyenangkan, permainan juga membantu meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui pengalaman belajar yang nyata.

Media UTAKARBICA dipilih menjadi media pendukung pembelajaran dengan model TGT atau menjadi solusi pada penelitian ini karena menurut (Hapsari, Sumari, & Fitriyah, 2023) Peserta didik lebih antusias, bersemangat, aktif, dan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban sangat menarik dan meningkatkan minat peserta didik untuk belajar. Siswa lebih termotivasi serta tidak jenuh ketika ikut serta pada aktivitas pembelajaran karena materi diajarkan melalui aktivitas yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar sekaligus bermain, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih baik.

Didasarkan pada uraian diatas diketahui bahwa model pembelajaran dan media yang diterapkan pada proses pembelajaran sangat berpengaruh pada semangat peserta didik dalam belajar yang akan berpengaruh pada hasil belajar mereka. Penggunaan model pembelajaran berbasis game serta media penunjang yaitu ular tangga yang dilengkapi dengan pertanyaan, tantangan, dan contoh dalam kehidupan sehari-hari mengenai bilangan cacah menambah elemen interaktif yang menyenangkan pada sebuah pembelajaran. Belajar sambil bermain dalam memecahkan masalah akan membuat siswa menjadi aktif dan mengurangi rasa bosan sehingga minat dan semangat peserta didik pada pembelajaran akan meningkat dan diharapkan juga mampu membawa peningkatan pada hasil belajar siswa. Hasil kajian penelitian ini, diharapkan bisa tercipta strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif, menyenangkan, dan memberikan makna dalam proses belajar siswa di jenjang sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan eksperimen, menerapkan rancangan *one group pretest-posttest*. Bentuk lanjutan dari metode *pre-experimental*, yaitu pengukuran dilaksanakan sebelum dan setelah perlakuan pada satu kelompok sama (Sugiyono, 2019). Lokasi penelitian berada di SD kawasan Kecamatan Doro, Kabupaten Pekalongan. Pada 15-17 Mei 2025, penelitian dilakukan pada kelas IV SD N 02 Wringinagung, dengan sampel seluruh kelas IV terdiri dari 25 siswa, meliputi 11 perempuan dan 14 laki-laki. Desain ini dipilih karena rombongan belajar di SDN 02 Wringinagung hanya satu rombel. Gambaran *pre-eksperimental design* dengan *one-group pretest-posttest design* yaitu:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan Gambar 2.1 :

O_1 = Nilai *pre-test* (sebelum penerapan model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA)

O_2 = Nilai *post-test* (setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA)

X = Penerapan model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA

Penelitian ini dimaksudkan guna menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu:

H_a : Ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model TGT berbantu UTAKARBICA.

H_0 : Tidak terapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan model TGT berbantu UTAKARBICA.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi langsung pada objek, wawancara untuk mendapatkan informasi tambahan yang dapat memperkuat data, serta *pre-test* dan *post-test* yang dikerjakan siswa. Instrumen yang digunakan merupakan tes dan non-tes. Instrumen Tes terdiri atas soal pilihan ganda yang digunakan dalam pelaksanaan *pre-test* serta *post-test*. Sementara itu, penilaian non-tes mencakup wawancara, observasi serta dokumentasi. Analisis data dari instrumen tes dilakukan melalui pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dianalisis menggunakan uji-t berpasangan melalui SPSS versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media UTAKARBICA terhadap hasil belajar siswa materi bilangan cacah. Hasil dari analisis uji coba instrumen mencakup aspek validasi soal dengan bantuan *software Microsoft Excel* diperoleh 15 soal yang memenuhi kriteria kelayakan dari total 30 butir soal yang diujikan. Soal dikatakan valid apabila pada uji validitas jumlah r -hitung $>$ r -tabel, dari 30 soal dan 15 sampel maka diketahui r -tabel sebesar 0,514 dengan taraf signifikansi 5%. Dan dari hasil data yang diperoleh reliabilitas soal menunjukkan hasil 0,81 dengan nilai acuan sebesar 0,6 dihitung sesuai ketentuan uji Cronbach's Alpha jika nilai croanbach's alpha $>$ 0,60 maka berkesimpulan reliabel. Untuk hasil daya beda pada data kelima belas soal mempunyai variasi dari kategori baik-sangat baik. Serta pada taraf kesukaran lima belas soal tersebut memperoleh kategori mudah hingga sedang. Kelima belas soal tersebut digunakan dalam

pelaksanaan pretest dan posttest, dengan ketentuan nilai KKM sebesar 65. Setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA (Ular Tangga Melingkar Bacah) pada kelas IV SD N 02 Wringinagung, maka berikut hasil penelitian yang diperoleh:

Tabel 1. Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

| No. | Kriteria | Pre-test | Post-test |
|-----|-----------------|----------|-----------|
| 1. | Nilai Tertinggi | 87 | 100 |
| 2. | Nilai Terendah | 27 | 53 |
| 3. | Rata-rata | 62 | 83 |
| 4. | | | |
| 5. | | | |

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Pretest | .191 | 25 | .019 | .936 | 25 | .121 |
| Posttest | .201 | 25 | .010 | .923 | 25 | .061 |

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah uji *pre-test* didapat rata-rata kelas sebesar 62. Dari 25 siswa, 16 siswa masih belum mencapai nilai batas KKM. Sedangkan pada uji *post-test* didapat nilai rata-rata sebesar 83. dan dari 25 siswa terdapat 2 siswa yang belum mencapai KKM. Diketahui dari hasil data diperoleh rata-rata kelas nilai perolehan siswa meningkat.

1. Uji Normalitas

Perolehan data kemudian dianalisis untuk menguji hipotesis. Uji normalitas dilakukan sebelum uji hipotesis, bertujuan guna mengkaji data yang dikumpulkan apakah terdistribusi secara normal. Uji normalitas diterapkan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, dikarenakan sampel > 50. Hasil uji data pretest dan posttest yang diperoleh melalui analisis menggunakan *software* SPSS yaitu:

Tabel 2. Hasil uji normalitas data

Hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-wilk* mendapat signifikan (Sig) untuk hasil *pre-test* sebesar 0,121 > 0,05 yang berarti data terdistribusi normal. Dan diketahui signifikan (Sig) untuk hasil *post-test* sebesar 0,061 > 0,05 yang berarti data terdistribusi normal.

2. Uji Paired Samples T-Test

Hipotesis diujikan menggunakan uji *paired sampel t-test* guna mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* perolehan hasil belajar siswa kelas IV SDN 02

Wringinagung. Keputusan dalam uji *paired sample t-test* ditentukan dengan batas signifikansi 0,05. Hasil uji SPSS diperoleh hasil data sebesar berikut:

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---------|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | -21.720 | 9.262 | 1.852 | -25.543 | -17.897 | -11.725 | 24 | .000 |

Tabel 3. Data Hasil Uji *Paired Sampel T-Test*

Perolehan hasil uji *paired samples t-test* variabel terikat atau Y (hasil belajar) yang dilakukan memperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ Hal tersebut menunjukkan adanya bukti cukup untuk menolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif. Maka berarti ada perubahan signifikan pada capaian hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model TGT berbantu UTAKARBICA (Ular Tangga Melingkar Bilangan Cacah).

B. Pembahasan

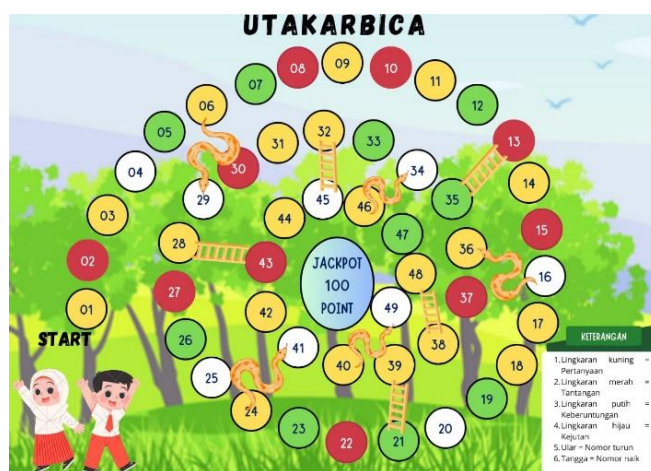
Penelitian dilaksanakan di SD N 02 Wringinagung, Kecamatan Doro Kabupaten Pekalongan dengan sampel 25 siswa kelas IV. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi, dokumentasi, wawancara, dan pemberian tes. Dari observasi awal yang dilaksanakan diketahui bahwa pembelajaran matematika dilakukan dengan model pembelajaran yang belum bervariasi serta belum memakai media penunjang pembelajaran. Dan hal tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dan sebanyak 53% siswa belum mencapai nilai KKM. Sedangkan observasi akhir menunjukkan adanya peningkatan aktivitas, kerja sama, dan antusiasme siswa selama pembelajaran menggunakan model TGT berlangsung.

Penelitian ini dilakukan tanggal 15-17 Mei 2025. Pembelajaran kooperatif tipe TGT mencakup 5 tahapan meliputi: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok (Slavin, 2010). Model TGT sebagai varian dari pendekatan pembelajaran kooperatif adalah cara untuk mendorong siswa lebih aktif terlibat pada proses belajar melalui kerja sama dalam kelompok yang beragam. Dengan adanya kompetisi dan penghargaan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Selain itu, dengan sistem tutor sebaya, siswa bisa saling membantu dan menjelaskan materi kepada teman-temannya, sehingga siswa yang kesulitan belajar bisa lebih mudah memahami. Model ini tidak cuma membantu siswa mencapai tujuan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan bekerja sama.

Model pembelajaran TGT juga sesuai dengan teori belajar behavioristik, Pada teori behavioristik B.F. Skinner dengan model stimulus respon, peserta didik ditempatkan sebagai

individu yang pasif. Sedangkan respon akan ada jika digunakan metode pelatihan atau pembiasaan saja. Munculnya perilaku akan semakin kuat jika diberikan penguatan (reinforcement), dan juga sebaliknya akan semakin lemah jika memperoleh hukuman (punishment). Teori belajar ini dikenal dengan nama S-R psikologi yang berarti setiap perilaku manusia dipengaruhi oleh reward (ganjaran) dan reinforcement (penguatan) dari lingkungan sekitar yang menyatakan bahwa perilaku belajar dapat ditingkatkan melalui stimulus dan penguatan (Andriani, 2022). Penghargaan kelompok pada pembelajaran TGT dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Ketika siswa merasa senang dan dihargai dalam proses belajar, maka mereka akan lebih aktif dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya.

Media UTAKARBICA (Ular Tangga Melingkar Bilangan Cacah) dipilih menjadi media pendukung pembelajaran dengan model TGT atau menjadi solusi yang tepat pada penelitian ini karena menurut (Hapsari, Sumari, & Fitriyah, 2023) peserta didik lebih antusias, bersemangat, aktif, dan tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ular tangga berbantuan kartu soal dan stiker jawaban sangat menarik dan meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar. Siswa jadi lebih mudah dalam mempelajari materi pelajaran yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan peserta didik belajar sambil bersenang-senang. Berikut gambaran media UTAKARBICA dan kartu soal yang digunakan pada penelitian ini:



Gambar 2. Media UTAKARBICA (Ular Tangga Melingkar Bilangan Cacah)



Gambar 3. Kartu pertanyaan dan tantangan.

Setelah penelitian dilaksanakan perolehan data sebelum dan setelah penelitian berdasarkan perhitungan hipotesis yaitu uji normalitas guna mengetahui data variabel terikat (hasil belajar) terdistribusi normal dengan syarat nilai signifikansi $> 0,05$ menunjukkan perolehan data pre-test mendapat nilai signifikansi sebesar $0,121 > 0,05$ dan post-test sebesar $0,061 > 0,05$ yang memiliki arti kedua data tersebut berdistribusi normal, lalu dilanjutkan uji data memakai uji *paired samples t-test* diperoleh *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000$. Dengan ketentuan jika *Sig. (2-tailed)* $\leq 0,05$ maka terdapat perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test* (hipotesis nol ditolak).

Berdasarkan hasil wawancara juga mendapat perspektif positif dari guru mengenai penelitian ini, guru menuturkan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA membantu siswa lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan, siswa terlihat lebih antusias untuk belajar matematika terutama perkalian. Dan guru menyarankan agar model pembelajaran TGT dikembangkan juga untuk materi pembelajaran yang lain. Penggunaan model TGT yang dilengkapi dengan UTAKARBICA dapat menambah dorongan minat juga keikutsertaan peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran. Siswa tidak hanya semakin aktif dalam berpartisipasi, tetapi juga lebih tertarik memahami konsep-konsep matematika, khususnya materi bilangan cacah. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok memfasilitasi para siswa agar belajar antar satu sama lain yang biasa disebut tutur sebaya, mereka akan saling berbagi pengetahuan dan memecahkan masalah bersama.

Penelitian ini memiliki keunikan dibandingkan dengan penelitian sejenis karena mengandung unsur kebaruan, yaitu pada pengintegrasian pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media bermain edukatif UTAKARBICA (Ular Tangga Melingkar Bacah). Media ini dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran materi perkalian bilangan bulat, dengan menggabungkan unsur permainan tradisional yang sudah dikenal dan disukai anak-anak dengan tujuan pembelajaran yang terstruktur. Inovasi ini masih jarang ditemukan pada penelitian sejenis, sehingga dapat memberikan kontribusi berupa pendekatan baru yang kreatif pada pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media konkret seperti UTAKARBICA yang dilengkapi dengan kartu tantangan dan soal-soal memungkinkan penyajian materi yang bersifat abstrak dapat lebih mudah dipahami. Serta, media ini dapat mewujudkan suasana belajar menyenangkan, lebih variatif, dan cocok dengan kegemaran siswa usia SD yang cenderung aktif dan senang bermain.

Secara keseluruhan, berdasarkan kajian teori, dan hasil analisis data maka diketahui adanya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian bilangan cacah. Ditunjukkan berdasarkan perolehan hasil uji T *Sig.* $0,000 < 0,05$ yang berarti adanya pengaruh pada model TGT berbantu media UTAKARBICA sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam

memahami materi bilangan cacah kelas IV SD Negeri 02 Wringinagung Pekalongan. Penggunaan model TGT yang dilengkapi dengan media UTAKARBICA dapat menambah minat serta partisipasi peserta didik pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kajian keseluruhan, kajian ini memberikan bukti bahwa penerapan model TGT yang didampingi media UTAKARBICA dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada pembelajaran materi perkalian bilangan cacah, yang diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai alternatif model pembelajaran dalam menunjang peningkatan kualitas belajar di sekolah.

SIMPULAN

Hasil temuan analisis data dan uraian pada pembahasan diketahui bahwa model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA (Ular Tangga Melingkar Bilangan Cacah) terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 02 Wringinagung. Setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA terlihat terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan pada temuan berdasarkan data yang telah diolah *pre-test* dan *post-test* menggunakan *uji paired samples t-test*, memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 maka menolak H_0 dan H_a diterima. Apabila *Sig. (2-tailed)* ≤ 0.05 berarti membuktikan adanya perbedaan signifikan pada capaian hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model TGT berbantu UTAKARBICA. Temuan dalam penelitian ini membuktikan yaitu penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan UTAKARBICA mampu menjadi pilihan metode pengajaran yang efektif guna mengoptimalkan keaktifan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi matematika, khususnya dalam topik perkalian bilangan cacah. Hasil ini turut berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan serta karakteristik siswa sekolah dasar. Guru juga dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA atau ular tangga pada mata pelajaran atau materi yang lain. Penelitian ini hanya fokus meneliti pada variabel hasil belajar, berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti, model pembelajaran TGT berbantu media UTAKARBICA atau ular tangga dapat digunakan untuk meneliti pada variabel minat belajar dan keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner Dalam Pembelajaran :Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 – 2020. *Saliha*, 81.
- Hapsari, M. P., Sumari, & Fitriyah, I. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbantuan Kartu Soal Dan Stiker Jawaban Pada Materi Tanah Dan Keberlangsungan Kehidupan. *Mipa Dan Pembelajarannya*.
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. (2024). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ips. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (Jiepp)*.
- Nisa Ulkaromah Syafitri; Aries Tika Damayani; Henry Januar Saputra. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran RME Berbantu Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Materi Bangun Datar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kauman 07 Batang. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah*, 323.

- Pitriani, N. N., & Al, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *Pi-Math - Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*.
- Setiawan, D., Darmawan, P., & Susilowati, T. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Di SDN Tlogomas 2 Pada Konsep Perbandingan Ciri-Ciri Bangun Datar. *Jurnal Mipa Dan Pembelajarannya*.
- Slavin, R. E. (2010). *Co-Operative Learning*. Boston: Allyn & Bacon.
- Suardin, A. (2021). Studi Komparatif Model *Problem Solving* Dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.