

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
SNAKE AND LADDERS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SD GUGUS VII SUKAWATI**

OLEH

Ni Made Diana Fridayanti, NIM 2211031314

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Snake and Ladders* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Gugus VII Sukawati tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini sebanyak 576 seluruh siswa. Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh sampel yaitu siswa kelas IV SDN 3 Singapadu sebagai kelompok eksperimen sebanyak 35 siswa dan siswa kelas IV SDN 2 Singapadu sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 35 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, d). Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial (uji-t) *polled varians*. Hasil analisis data diperoleh bahwa rata-rata skor *pre-test* kelompok eksperimen 15,65 yang berada pada kategori rendah dan rata-rata skor *pre-test* kelompok kontrol 16,49 yang berada pada kategori rendah. Rata-rata *post-test* kelompok eksperimen 24,71 yang berada pada kategori sangat tinggi sedangkan rata-rata *post-test* kelompok kontrol 19,95 yang berada pada kategori sedang. Hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 8,720$ dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 68$ adalah 1,995. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($8,720 > 1,995$) sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *Teams Games Tournament* berbantuan Media *Snake and Ladders* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Gugus VII Sukawati tahun ajaran 2025/2026.

Kata kunci: *Teams Games Tournament*, *Snake and Ladders*, Hasil Belajar Matematika

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
SNAKE AND LADDERS TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SD GUGUS VII SUKAWATI**

OLEH

Ni Made Diana Fridayanti, NIM 2211031314

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the Teams Games Tournament learning model assisted by Snake and Ladders Media on mathematics learning outcomes in fourth-grade students of SD Gugus VII Sukawati in the 2025/2026 academic year. This study was a quasi-experimental study with a non-equivalent control group design. The study population was 576 students. The sample was taken using a cluster random sampling technique and obtained samples of fourth-grade students of SDN 3 Singapadu as the experimental group with 35 students and fourth-grade students of SDN 2 Singapadu as the control group with 35 students. The data collection method used an objective multiple-choice test with four answer options (a, b, c, d). The data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis (t-test) pooled variance. The results of the data analysis showed that the average pre-test score of the experimental group was 15.65, which is in the low category, and the average pre-test score of the control group was 16.49, which is in the low category. The post-test average for the experimental group was 24.71, which is in the very high category, while the post-test average for the control group was 19.95, which is in the moderate category. The t-test analysis results showed a calculated t of 8.720, and a t-table of 1.995 at a 5% significance level with $df = 68$. This indicates that the calculated t is greater than the t-table ($8.720 > 1.995$), thus H_0 is rejected and H_1 is accepted. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect of the Teams Games Tournament using Snake and Ladders Media on Mathematics learning outcomes in fourth-grade students of SD Gugus VII Sukawati in the 2025/2026 academic year.

Keyword: *Teams Games Tournament, Snake and Ladders, Mathematics Learning Outcomes.*