

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA KELAS VII PADA
PELAJARAN INFORMATIKA MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR
TANGGA DENGAN MODEL KOOPERATIF TGT**

Umami Kulsum¹, Muhammad Alfa², Ratna Agustyasari³,
Fitriyah Ningsih⁴, M. Shokhiful Fikri⁵

¹PPG, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

²PPG, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

³SMP Negeri 18 Malang

⁴PPG, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

⁵Universitas Yudharta Pasuruan

¹ummi11289@gmail.com, ²muhammad.alfan.fs.@unm.ac.id,

³ratna.agustyasari@gmail.com, ⁴fitriyahningsih0203@gmail.com,

⁵m.shokhifulfikri1@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by snakes and ladders media on the collaboration skills of junior high school students in the digital era. The TGT model groups students heterogeneously and uses tournaments as a medium for healthy competition, so it is considered effective in improving collaboration skills, one of the 21st century skills that is very much needed in the world of work and social life. This study used a quantitative design with a sample of grade VII students of SMP Negeri 18 Malang who were selected by random sampling. Data on student collaboration skills were analyzed using descriptive and inferential statistics. The results showed that the average collaboration skills of students taught with the TGT model assisted by snakes and ladders media reached 78.13% (good category), and the paired sample t-test obtained a significance of 0.000 (<0.05), so it can be concluded that the TGT type cooperative learning model assisted by snakes and ladders media has a significant effect in improving students' collaboration skills.

Keywords: collaboration, TGT cooperative learning, snakes and ladders game media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMP di era digital. Model TGT mengelompokkan siswa secara heterogen dan menggunakan turnamen sebagai media kompetisi sehat, sehingga dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi, salah satu keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan sosial. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan sampel siswa kelas VII SMP Negeri 18 Malang yang dipilih secara random sampling. Data keterampilan kolaborasi siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang diajar dengan model TGT berbantuan media ular tangga mencapai 78,13% (kategori baik), dan uji paired sample t-test memperoleh signifikansi 0,000 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Kata Kunci: kolaborasi, pembelajaran kooperatif TGT, media permainan ular tangga

A. Pendahuluan

Di era digital saat ini, keterampilan abad ke-21 menjadi kebutuhan mendesak bagi peserta didik agar mampu beradaptasi dengan dinamika dunia kerja dan kehidupan sosial yang kompleks. Salah satu keterampilan utama adalah kemampuan berkolaborasi, yang memungkinkan individu bekerja sama, berkomunikasi efektif, dan berkontribusi dalam tim untuk mencapai tujuan bersama (Dwi Rahma Putri et al., 2022). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik di Indonesia masih belum optimal, sehingga menjadi tantangan bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan tersebut.

Pelajaran Informatika sebagai bagian dari kurikulum abad ke-21 memiliki potensi besar untuk mengasah keterampilan kolaborasi, mengingat materi pembelajaran yang seringkali menuntut kerjasama tim dalam menyelesaikan proyek dan memecahkan masalah (Ma'rifah, 2016). Meskipun demikian, masih terdapat gap dalam penerapan model

pembelajaran yang mampu memfasilitasi kolaborasi secara optimal di kelas. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang mengelompokkan siswa secara heterogen dan menggunakan turnamen sebagai media kompetisi sehat, telah terbukti efektif dalam meningkatkan kolaborasi siswa (Rahayu et al., 2025; Afandi, 2015). Namun, integrasi model TGT dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti permainan ular tangga, masih jarang diteliti secara mendalam.

Media permainan ular tangga, terutama yang dimodifikasi dengan konten edukatif dan dikembangkan secara digital, berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar siswa secara lebih optimal (Novita & Sundari, 2020; Sulhani, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini mengisi gap tersebut dengan mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi

siswa kelas VII pada pelajaran Informatika di SMP Negeri 18 Malang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif TGT yang dikombinasikan dengan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik, sehingga dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-experimental design* yaitu jenis *One group pretest-posttest design*. Desain ini melibatkan satu kelompok eksperimen yang diberi satu perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol. Rumusan desain penelitian *One group pre-test-post-test design* seperti pada gambar 1.

$Q_1 \times Q_2$

Gambar 1. Desain penelitian menurut (Soegiyono, 2011)

Keterangan :

Q_1 : Pengambilan nilai Pre-test

X : Penerapan perlakuan berupa integrasi pendekatan TGT dengan media ular tangga

Q_2 : Pengambilan nilai Post-test

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMP Negeri 18 Malang yang berlokasi di Malang Kota. Populasi pada penelitian ini meliputi keseluruhan siswa kelas VII SMP Negeri 18 Malang tahun 2024/2025 yang berisi 8 kelas dengan jumlah total siswa 272 orang.

Tabel 1. Data populasi siswa kelas VII tahun 2024/2025

Kelas VII	Jumlah siswa
A	34 orang
B	34 orang
C	34 orang
D	34 orang
E	34 orang
F	34 orang
G	33 orang
H	34 orang

Sumber : Profil SMP Negeri 18

Malang

Karakteristik subjek meliputi siswa kelas VII yang berusia sekitar 12-13 tahun, dengan latar belakang kemampuan akademik dan sosial yang heterogen. Subjek memiliki pengalaman belajar Informatika dasar dan belum pernah secara khusus mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media ular tangga sebelumnya. Menurut (Soegiyono, 2011) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampelnya menggunakan *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu (Soegiyono, 2011).

Adapun jenis teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Jenis instrumen yang dipakai ialah data angket (kuesioner) yang berisi 25 pernyataan berskala *likert*. Adapun skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang

tentang fenomena sosial (Soegiyono, 2011). Pada studi ini, peneliti menggunakan skala *likert* untuk mengukur peningkatan kemampuan kolaborasi siswa. Setelah itu peneliti juga memanfaatkan Observasi dan dokumentasi untuk menguatkan data sebagai bukti selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun aspek indikator pernyataan kolaborasi yang digunakan untuk menyusun angket penelitian adalah intrument yang di kembangkan (Tri Firgiati & Ayuning Arsi, 2024) kemudian disesuaikan kembali untuk memenuhi kebutuhan penelitian ini.

Tabel 2. Indikator Kolaborasi Siswa

Aspek	Pernyataan
Mengartikulasi Ide dengan jelas	<ul style="list-style-type: none"> -Berkomunikasi secara aktif dengan memberikan strategi game -Bekerja sama untuk menyelesaikan soal dan menghasilkan ide -Memiliki bekal Informasi pada topik yang dibicarakan
Bekerja secara produktif dan efektif	<ul style="list-style-type: none"> -Menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara produktif dengan teman kelas -Bekerja sama dengan teman sejawat dengan berbagai tipe/karakter -Mengikuti sesi permainan dengan baik dan benar
Berkompromi kepada kelompok	<ul style="list-style-type: none"> -Berkompromi dengan bersedia menerima keputusan bersama -Berlapang dada saat skor game tertinggal dengan kelompok lain -Bekerja dengan teman sekelas untuk membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu siswa
Bertanggung jawab dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> -Bertanggung jawab dengan cara konsisten menyelesaikan semua rintangan soal -Berkontribusi dari awal hingga akhir permainan dan bertanggung jawab terhadap perannya -Memprioritaskan tujuan bersama baik individu maupun kelompok

Selanjutnya data yang diperoleh dari penyebaran angket akan dikualifikasi dengan skor yang sudah ditentukan. Hasil presentase tersebut kemudian diinterpretasikan sesuai indikator kemampuan kolaborasi. Pedoman pengkategorian kemampuan kolaborasi diambil dari (Tri Firgiati & Ayuning Arsi, 2024). Pengkategorian kemampuan kolaborasi ditentukan berdasarkan tabel 3.

Tabel 3. kategori persentase kemampuan kolaborasi

Ketercapaian skor	Katagori
82-100	Sangat Baik
63-81	Baik
44-62	Cukup
25-43	Kurang

Peneliti menggunakan uji validitas dan reliabilitas dengan perangkat lunak IBM SPSS statistik V.29 dengan tujuan untuk menilai apakah setiap butir pernyataan yang ada di dalam angket penelitian bersifat valid dan reliabel untuk digunakan.

Peneliti juga menggunakan Uji prasyarat berupa uji normalitas. Untuk menguji uji normalitas data menggunakan *One-sample kolmogorov-smirnov*, untuk menilai apakah data yang telah terkumpul mengandung distribusi normal jika hasil uji dua sisi menunjukkan signifikan lebih besar 0,05. Kemudian di akhir, peneliti menjalankan uji hipotesis menggunakan uji *Paired simple T-test* jika nilai sig (-2 tailed) < 0,05 maka media ular tangga dengan model permainan TGT berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi. Berikut ini adalah langkah-langkah Analitis Statistik :

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

- Instrumen angket yang berisi 25 pernyataan berskala Likert diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 29.
- Uji validitas dilakukan dengan analisis korelasi item-total, di

mana butir pernyataan dinyatakan valid jika nilai korelasi signifikan dan memenuhi ambang batas.

- Uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung koefisien Cronbach's Alpha, di mana nilai $\alpha \geq 0,60$ menunjukkan instrumen reliabel.

2. Uji Prasyarat Statistik

- Uji Normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan data pre-test dan post-test berdistribusi normal. Data dianggap normal jika nilai signifikansi > 0,05.

3. Uji Hipotesis

- Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Paired Sample T-Test untuk membandingkan nilai pre-test dan post-test keterampilan kolaborasi siswa.
- Hipotesis diterima jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media ular tangga

terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

Dengan prosedur ini, penelitian dapat secara sistematis mengukur dan menganalisis pengaruh perlakuan terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas VII di SMP Negeri 18 Malang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini, uji coba instrumen dilaksanakan di bulan April 2025. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan angket keterampilan komunikasi siswa yang terdiri dari 25 soal pernyataan dengan jumlah 63 responden. Soal pernyataan berisi indikator-indikator yang tercantum dalam kisi-kisi instrumen. Berikut ini Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Angket Kolaborasi

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,670	0.2091	Valid
2	0,636	0.2091	Valid
3	0,687	0.2091	Valid
4	619	0.2091	Valid
5	560	0.2091	Valid
6	609	0.2091	Valid
7	572	0.2091	Valid
8	411	0.2091	Valid
9	599	0.2091	Valid
10	577	0.2091	Valid
11	607	0.2091	Valid
12	704	0.2091	Valid
13	662	0.2091	Valid
14	710	0.2091	Valid
15	604	0.2091	Valid
16	590	0.2091	Valid
17	612	0.2091	Valid
18	615	0.2091	Valid
19	313	0.2091	Valid
20	611	0.2091	Valid
21	532	0.2091	Valid
22	572	0.2091	Valid
23	822	0.2091	Valid
24	604	0.2091	Valid
25	753	0.2091	Valid

Hasil dari 25 soal pernyataan yang digunakan sebagai uji validitas, semua pernyataan yang berjumlah sebanyak 25 Soal pernyataan dinyatakan valid karena hasil $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} dan memperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,929 Dengan kriteria tinggi. Berikut merupakan hasil perolehan uji reliabilitas pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	R	Keterangan
0,929	0,60	Reliable

Dari soal pernyataan yang telah dinyatakan valid dan reliabel oleh para ahli tersebut, bisa digunakan menjadi soal pernyataan dalam angket *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelompok eksperimen yaitu kelas VII SMP Negeri 18 Malang. Aktivitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas eksperimen

dilaksanakan sesuai dengan modul ajar mata pelajaran informatika dengan materi sistem komputer dan bilangan biner yang sudah dirancang sebelumnya. Berikut ini adalah Statistik Deskriptif *Pre-test* dan *Post-test* sebagai berikut :

Tabel 6. Statistik Deskriptif Kemampuan Kolaborasi

Statistik	Pre-test	Post-test
Rata-rata	57,19	78,13
Standar Daviasi	8,87	10,39
Kategori	Cukup	Baik

Di pertemuan pertama, peneliti memberikan angket pre-test untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa, kemudian peneliti memberikan penjelasan umum terkait materi pembelajaran dan di lanjut dengan sesi diskusi bersama dengan tanya jawab. Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan perlakuan dengan bantuan media permainan ular tangga yang memiliki desain banner berukuran 3x2,5 meter. Permainan ular tangga ini, merupakan permainan klasik yang dimodifikasi memakai kotak papan berwarna yang berisi tangga, ular, kotak kesempatan, soal dan poin nilai. Dalam permainan ular tangga ini, siswa akan dibagi menjadi 2 kelompok untuk merebutkan jumlah poin paling banyak, pemain akan bergantian melempar dadu untuk menentukan banyaknya langka yang bisa diambil, dengan tujuan mencari poin dan mencapai kotak finish, strategi permainan untuk mencari poin di setiap soal dengan menjawab benar dan bisa mencapai finish dengan cepat dengan memanfaatkan tangga serta menghindari ular (Syifa & Rizal, 2024).



Gambar 2. Desain media permainan ular tangga

Pada beberapa kotak permainan ular tangga terdapat tiga tantangan di dalamnya, yaitu berupa jawab soal, soal diskusi dan kartu kesempatan untuk mendapatkan poin lebih yang memuat pertanyaan tentang materi sistem komputer dan bilangan biner. Apabila jawaban benar, pemain akan mendapatkan poin permainan. Guru disini bertindak sebagai membimbing jalannya permainan dengan memberikan aturan dan instruksi dalam permainan hingga menentukan kelompok yang berhasil mendapatkan total poin paling banyak untuk dijadikan sebagai juara. Di akhir setelah permainan ular tangga selesai, peneliti akan memberikan angket *Post-test*. Berikut ini adalah hasil perhitungan data penelitian statistik deskriptif kemampuan kolaborasi peserta didik yang ditampilkan pada tabel 6 berikut.

Descriptive Statistics										
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance	Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
hasil pretest	63	51	45	96	57.19	1.118	8.875	78.770	4.704	.595
hasil posttest	63	45	55	100	78.13	1.309	10.388	107.919	-.403	.595
Valid N (listwise)	63									

Tabel 7. Analisis statistik deskriptif

Tabel menunjukkan bahwa hasil *pre-test* yang didapatkan sebelum diterapkan suatu tindakan memiliki nilai rata-rata sebesar 57.19 dengan standar deviasi sebesar 8.87 kemudian setelah diterapkan suatu tindakan pada kelas eksperimen yang menggunakan media permainan ular tangga memiliki nilai rata-rata sebesar 78.13 dengan standar deviasi sebesar 10.39 berdasarkan hasil statistik tersebut, nilai yang dihasilkan setelah tindakan berupa nilai *post test* lebih tinggi dari pada nilai sebelumnya. Dengan demikian, ada indikasi peningkatan kemampuan kolaborasi dengan memakai media permainan ular tangga dengan model TGT.

Setelah itu dilakukan uji normalitas yang merupakan bagian dari pengujian asumsi klasik untuk mengetahui nilai residual berdistribusi normal atau tidak nya ditampilkan pada tabel 7 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas (One-Sample Kolmogorov-Smirnov)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.57476330
Most Extreme Differences	Absolute	.071
	Positive	.071
	Negative	-.039
Kolmogorov-Smirnov Z		.567
Asymp. Sig. (2-tailed)		.905

Pada tabel 7 menunjukkan bahwa *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai signifikan sebanyak 0,905 Untuk didapatkan hasil uji normalitas menggunakan perhitungan *One-sample kolmogorov-smirnov*. Nilai signifikan yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* lebih dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut berdistribusi normal. Sesudah memasukan data berdistribusi normal, langkah berikutnya dilakukan pengujian *paired sample t-test*. Perolehan pengujian ini ditunjukkan pada tabel 8.

Tabel 9. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			

				Lower	Upper				
Pai r 1	hasil - pretest dan posttest	66.1 59	13.884	1.237	63.711	68.607	53.4 89	125	.000

Menurut (Fuadi, 2022), tujuan dari pengujian hipotesis *Paired sample T test* yaitu untuk mengevaluasi perlakuan pada satu sampel yang sama dan dua periode yang berbeda. Dengan mengamati hasil perbandingan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* untuk menjawab pertanyaan apakah media ular tangga dengan model permainan TGT dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 18 Malang. Berdasarkan tabel, dengan melihat kriteria apabila nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka berpengaruh. Sesuai perhitungan uji *sample t test* pada tabel 7 terdapat nilai sig (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ dan diperoleh $t_{hitung} = 53.489 > t_{tabel} = 13.884$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka, bisa disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dengan model TGT berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi kelas VII SMP Negeri 18 Malang.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan kolaborasi peserta didik di SMP Negeri 18 Malang. Hasil yang diperoleh dari penilaian empat indikator observasi sebelumnya,

berikut tabel persentase peningkatan kemampuan kolaborasi pada hasil *pre test* dan *post test*.

Tabel 10. Persentase peningkatan kemampuan kolaborasi

Indikator kemampuan kolaborasi	Pre test	Kriteria	Post test	Kriteria
Mengartikulasi Ide dengan jelas	56,67%	Cukup	77,67%	Baik
Bekerja secara produktif dan efektif	57,03%	Cukup	78,52%	Baik
Berkompromi kepada kelompok	57,59%	Cukup	77,65%	Baik
Bertanggung jawab dalam kelompok	57,08%	Cukup	78,17%	Baik
Rata-rata	57,19%	Cukup	78,13%	Baik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga secara signifikan meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas VII SMP Negeri 18 Malang. Rata-rata skor kolaborasi meningkat dari 57,19% (kategori cukup) menjadi 78,13% (kategori baik), dengan hasil uji t menunjukkan signifikansi 0,000 ($<0,05$).



Gambar 3. perbandingan kemampuan kolaborasi

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi sosial, diskusi kelompok, dan kompetisi sehat dalam meningkatkan

keterampilan abad ke-21, khususnya kolaborasi (Slavin, 2015). Model TGT yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi terbukti memotivasi siswa untuk aktif

berpartisipasi dan bekerja sama dalam kelompok.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Kurniawan & Setyabudi (2024) yang menemukan peningkatan signifikan pada hasil belajar matematika siswa melalui penerapan TGT dan media ular tangga. Selain itu, Harahap et al. (2024) membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan kognitif siswa secara signifikan. Dengan demikian, integrasi model TGT dan media permainan ular tangga terbukti efektif tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga pada pengembangan soft skills seperti kolaborasi.

Batasan Penelitian ini diantaranya adalah :

- Penelitian ini hanya menggunakan desain one group pre-test-post-test tanpa kelompok kontrol, sehingga tidak dapat sepenuhnya mengeliminasi pengaruh variabel luar yang mungkin mempengaruhi hasil.
- Sampel penelitian hanya diambil dari satu sekolah

dan tiga kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.

- Pengukuran kemampuan kolaborasi menggunakan angket self-report yang rentan terhadap bias subjektivitas responden.
- Perlakuan hanya diberikan dalam beberapa kali pertemuan, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan model pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, namun masih diperlukan penelitian lanjutan untuk memperkuat dan memperluas temuan yang ada.

D. Kesimpulan

Mengacu pada hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media permainan ular tangga dengan model pendekatan TGT terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi

peserta didik kelas VII di SMP Negeri 18 Malang. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis melalui uji *Paired sample t test* sebesar 0,000 yang artinya nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari pada 0,05 dan diperoleh hasil $t_{hitung} = 53.489 > t_{tabel} = 13.884$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal itu juga diperkuat dengan hasil rata-rata nilai angket siswa yang sebelumnya memperoleh sebesar 57,19 dan setelah dilakukan suatu tindakan meningkat menjadi 78,13. Hal ini menjelaskan bahwa media permainan ular tangga dengan model pendekatan TGT mampu memberikan pengaruh kepada peningkatan kemampuan kolaborasi peserta didik. Pada penelitian berikutnya disarankan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol (quasi-experimental) untuk memperkuat validitas internal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fuadi, N. dkk. (2022). PENGARUH KEBISINGAN TERHADAP FREKUENSI DENYUT NADI DAN KELELAHAN KERJA MENGGUNAKAN UJI STATISTIK SPSS PADA UJI PAIRED SAMPEL T-TEST. 6(1),

- 77–86.
- Harahap, S. Z. H., Karo, N. B., Sefti, Y., & Marpaung, B. (2024). *PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN KOGNITIF SISWA KELAS V SD NEGERI 067243 MEDAN SELAYANG*. 8(2). u.v4i3.428
- 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. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i0.2.737>
- Ma'rifah, S. J. (2016). *Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Pendekatan Teaching at The Right Level (TaRL)*. 1(2), 1–23.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa*. 14(1), 461–472.
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sulhani, S. A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V SDN 29 AMPENAN*. 24(7), 28–42.
- Syifa, H. F., & Rizal, B. T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar PJOK Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1644–1652. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1180>
- Tri Firgiati, L., & Ayuning Arsi, A. (2024). *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif*

Tgt (Team Game Tournament)
Pada Peserta Didik Kelas VII H
Smpn 23 Semarang. 848–859.

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.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>