

PENERAPAN MODEL *TAKE AND GIVE* BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 04/II JAYA SETIA

Muhammad Fachrori¹, Nurlev Avana², Sundahry³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Corresponding Author: Muhammad Fachrori¹

e-mail: mhdfachrori@gmail.com, avananurlev10@gmail.com, dahrysundahry@gmail.com

Published: September, 2026

ABSTRACT

This study was motivated by low mathematics learning outcomes and limited student engagement among fourth-grade students, resulting from instruction that remained teacher-centered and a lack of variety in learning models and media. The research employed Classroom Action Research (CAR). The study consisted of two cycles, with each cycle comprising four stages: planning, action, observation, and reflection, and spanning two meetings. The research results indicate an improvement in the quality of the learning process; the percentage of teacher action implementation rose from 61.53% in Cycle I to 84.61% in Cycle II. Concurrently, student engagement increased from 76.92% (categorized as "good") in Cycle I to 92.30% (categorized as "very good") in Cycle II. This improvement in the learning process positively impacted student learning mastery (KKTP ≥ 70), which rose significantly from 52.94% (9 students achieving mastery) in Cycle I to 82.35% (14 students achieving mastery) in Cycle II, while the class average score increased from 69.41 to 77.57. Thus, it can be concluded that the implementation of the "Take and Give" model, supported by "Snakes and Ladders" game media, is effective in enhancing the Mathematics learning process and outcomes for Grade IV students at SDN 04/II Jaya Setia.

Keywords: Learning Outcomes, Take and Give Model, Snakes and Ladders Media, Mathematics Learning.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Definisi dari Kamus Bahasa Indonesia (KBI) kata pendidikan berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan (Dewi, 2022).

Pada kajian dan pemikiran tentang pendidikan, terlebih dahulu perlu di ketahui dua istilah yang hampir sama bentuknya dan sering di pergunakan dalam dunia pendidikan, yaitu pedagogi dan pedagogik. Pedagogi berarti "pendidikan" sedangkan pedagogik artinya "ilmu pendidikan". Kata pedagogos yang pada awalnya berarti pelayanan kemudian berubah menjadi pekerjaan mulia. Karena pengertian pedagogi (dari pedagogos) berarti seorang yang tugasnya membimbing anak di dalam pertumbuhannya ke daerah berdiri sendiri dan bertanggung jawab.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang penting dalam dunia pendidikan. Menurut Badriyah *et al* dalam Kamila & Abduh (2022) matematika merupakan ilmu yang perlu dikuasai oleh individu sejak usia sekolah dasar. Kegiatan sehari-hari individu tidak terlepas dari permasalahan yang berhubungan dengan matematika. Selain itu, menurut Avana *et al.*, (2022) matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA sampai perguruan tinggi.

Matematika menjadi suatu keperluan bagi bekal hidup manusia, hal itu terlihat dari aktivitas manusia yang tidak terlepas dari matematika, misalnya dalam kegiatan keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Menurut Kharisma (2024) menyatakan bahwa salah satu pembelajaran yang memerlukan model pembelajaran yang berkualitas yaitu mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari pengembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang paling sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Seperti halnya bahasa, membaca, dan menulis.

Menurut BSKAP Kemendikbudristek, (2022) RI “matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua peserta didik dari jenjang SD hingga SLTA bahkan perguruan tinggi”. Mata pelajaran matematika membekali peserta didik tentang cara berfikir, bernalar, dan berlogika melalui aktivitas mental tertentu yang membentuk alur berpikir berkesinambungan dan berujung pada pembentukan alur pemahaman. Materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, relasi, masalah, dan solusi matematis tertentu yang bersifat formal universal.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran (Anggraini *et al.*, 2022)

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi, pendidik sangat berperan dalam membantu perkembangan peserta didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal (Loilatu *et al.*, 2020). Proses pembelajaran yang efektif sangat dipengaruhi oleh kondisi belajar peserta didik serta ketersediaan sarana pendukung pembelajaran. Idealnya, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada waktu yang kondusif dan didukung oleh buku ajar yang memadai.

Selain itu Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, masih perlu dikembangkan dengan variasi model pembelajaran yang dapat memberikan siswa kesempatan lebih luas kepada siswa dan dapat terlibat secara lebih aktif dalam proses belajar serta memahami pembelajaran matematika. Selain itu juga peneliti memperoleh informasi lainnya, bahwa masih banyak siswa yang kurang mampu untuk menerapkan pemahannya sendiri, dimana siswa masih berperan pasif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tes awal pada tanggal 21 Juli 2026 di SDN 04/II Jaya Setia terhadap guru bidang studi matematika kelas IV, peneliti memperoleh informasi bahwa guru masih cenderung menerapkan metode ceramah dan tanya jawab. Saat proses pembelajaran berlangsung, terlihat beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi bangun datar di depan kelas. Pada sesi tanya jawab, Sebagian dari mereka sibuk berbicara dengan teman sebangku, ada yang bermain sendiri, bahkan ada pula yang melamun dan tidak fokus pada penjelasan yang diberikan.

Sikap tersebut membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif dan materi yang disampaikan tidak dapat diterima secara maksimal. Kurangnya perhatian siswa ini juga dapat berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap pelajaran serta menurunkan kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan masih banyak siswa yang tidak memahami pelajaran.

Hal ini dapat diketahui dari tabel di bawah, bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya masih belum mencapai Kriteria Ketetapan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh

sekolah yaitu 70 sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini dapat dilihat dari Tabel 1.1 tentang hasil Tes awal siswa kelas IV SDN 04/II Jaya Setia berikut ini:

Tabel 1.1
Nilai Tes Awal Matematika siswa kelas IV SDN 04/II Jaya Setia.

No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan	
				Sudah mencapai KKTP	Belum mencapai KKTP
1	2	3	4	5	6
1.	ASS	70	60		√
2.	AG	70	100	√	
3.	ADA	70	60		√
4.	AF	70	100	√	
5.	AK	70	20		√
6.	BS	70	60		√
7.	IP	70	60		√
8.	I	70	60		√
9.	IPR	70	60		√
10.	JS	70	100	√	
11.	MJA	70	40		√
12.	MKA	70	60		√
13.	MA	70	20		√
14.	SL	70	100	√	
15.	S	70	100	√	
16.	HH	70	40		√
17.	KM	70	60		√
Jumlah Skor			1.100		
Rata-rata			64,70		
Jumlah Siswa Peserta Tes			17	100%	
Jumlah Siswa Tuntas			5	29,41%	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas			12	70,59%	

Sumber: Data hasil Tes Awal Matematika Siswa kelas IV SD Negeri 04/II Muara Bungo

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV SD Negeri 04/II Jaya Setia, diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan kurang memahami materi yang disampaikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *take and give*. Model ini menekankan pada aktivitas saling berbagi informasi antar siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, model *take and give* dapat dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah media ular tangga. Media ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan, sehingga siswa tidak merasa tertekan dan lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Take And Give* Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 04/II Jaya Setia”. Diharapkan melalui penerapan model dan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Arikunto, yang terdiri atas empat tahap utama, yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan

Refleksi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantu media permainan ular tangga.

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Arikunto, yang dilaksanakan dalam beberapa siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri atas empat tahap utama, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Hidayati, 2024; Saputra & Endaryono, 2020). Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus, dan dapat dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila indikator keberhasilan yang telah ditetapkan belum tercapai secara optimal (Ratnasari *et al.*, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 04/II Jaya Setia melalui penggunaan Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga.

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus I dan Siklus II, penggunaan Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga terbukti dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara lebih interaktif, terarah, dan bertahap. Model dan media tersebut juga membantu siswa meningkatkan hasil belajar matematika pada materi nilai tempat, perbandingan, hingga pengurutan, bilangan cacah sampai 10.000 dengan lebih mudah dan menyenangkan melalui interaksi tutor sebaya, rotasi pasangan kartu, serta alur permainan Ular Tangga yang mengintegrasikan aspek visual, auditori, dan kinestetik.

Pembahasan hasil penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah penelitian, yaitu peningkatan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 04/II Jaya Setia setelah menggunakan Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga.

1. Proses Pembelajaran

Peningkatan proses pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi guru digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran matematika menggunakan Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga. Sementara itu, observasi siswa digunakan untuk mengetahui aktivitas dan keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Penilaian terhadap kedua aspek tersebut penting karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh hasil akhir, tetapi juga oleh kualitas pelaksanaan pembelajaran dan partisipasi siswa. Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media permainan interaktif diketahui dapat membantu meningkatkan aktivitas serta hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Basri *et al.*, (2023)

Pada Siklus I, proses pembelajaran matematika menggunakan Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga sudah mulai dilaksanakan. Nilai aktivitas guru dari Pertemuan I dan II dalam kategori baik yaitu 76,92. Nilai rata-rata aktivitas siswa juga meningkat dari 58,21 pada Pertemuan I menjadi 59,12 pada Pertemuan II. Meskipun mengalami peningkatan, guru masih belum konsisten dalam memberikan motivasi, melaksanakan *ice breaking*, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta melakukan refleksi, sehingga beberapa siswa masih kurang fokus dan ragu ketika diminta membandingkan, mengurutkan, atau menyelesaikan soal matematika. Juhaeni *et al.*, (2023) menjelaskan bahwa media tersebut mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa melalui aktivitas berkelompok, interaksi siswa dengan soal, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Media ular tangga yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.

Pada Siklus II, proses pembelajaran matematika mengalami peningkatan setelah dilakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Nilai aktivitas guru meningkat dari 84,61 pada Pertemuan I dengan kategori sangat baik menjadi 92,30 pada Pertemuan II dengan kategori sangat baik. Nilai rata-rata aktivitas siswa juga meningkat dari 72,56 dengan kategori baik pada Pertemuan I menjadi 84,91 pada Pertemuan II, dengan kategori sangat baik. Temuan ini memperkuat penelitian Basri *et al.* (2023) serta Seruni *et al.* (2019) yang menyimpulkan bahwa media

permainan Ular Tangga secara signifikan mampu meningkatkan aktivitas, hasil belajar matematika, dan menciptakan suasana belajar yang interaktif di SD dan Hasil ini mendukung temuan Saleh et al. (2023) dan Juhaeni et al. (2023) bahwa kombinasi pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dengan interaksi kelompok (seperti *Take and Give*) efektif mendorong partisipasi aktif serta memperkuat pemahaman konsep matematika siswa.

Peningkatan proses pembelajaran juga terlihat dari perubahan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran pada setiap siklus. Pada Siklus I, sebagian siswa masih kurang fokus, belum aktif menjawab pertanyaan, dan masih ragu ketika diminta membandingkan, mengurutkan, maupun menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan cacah. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, siswa terlihat lebih memperhatikan penjelasan guru, lebih antusias mengamati dan mengeksplorasi media Ular Tangga, serta lebih percaya diri bertukar informasi soal melalui teknik *Take and Give* secara bergiliran.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media permainan interaktif berbasis visual dan kinestetik dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika (Basri et al., 2023; Juhaeni et al., 2023). Dengan demikian, peningkatan nilai aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa penerapan Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga pada Siklus II telah terlaksana secara lebih efektif.

a. Hasil Observasi Guru Siklus I dan Siklus II

Rekapitulasi hasil observasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga dapat dilihat pada tabel berikut:

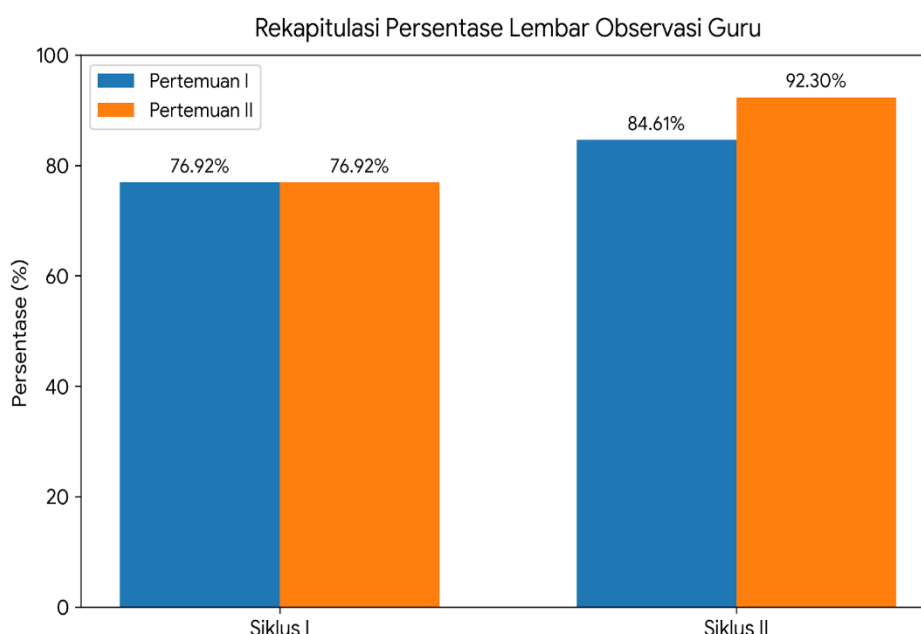


Diagram 4.1 Proses Guru Siklus I dan II

Berdasarkan data pada Diagram 4.1, peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran oleh guru dari Siklus I hingga Siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Pada Siklus I Pertemuan 1, persentase keterlaksanaan tindakan oleh guru tercatat sebesar 76,92%. Angka ini menunjukkan performa awal guru yang sudah berada pada kategori baik, di mana pengelolaan kelas serta penerapan alur pembelajaran telah berjalan cukup terstruktur. Pada Pertemuan II Siklus I, keterlaksanaan tindakan stabil di angka 76,92%. Meskipun belum mengalami peningkatan dari pertemuan pertama, konsistensi ini menunjukkan bahwa guru berhasil mempertahankan keterlaksanaan sintaks pembelajaran dengan baik, sekaligus menjadi dasar refleksi untuk mengoptimalkan kinerja pada siklus berikutnya.

Memasuki Siklus II Pertemuan I, setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan berdasarkan refleksi Siklus I, kinerja guru meningkat signifikan hingga mencapai 84,61%. Angka ini mengindikasikan bahwa guru mulai semakin terampil mengarahkan aktivitas siswa, mengelola alokasi waktu, serta

memanfaatkan media pembelajaran secara efisien. Kualitas pembelajaran mencapai puncaknya pada Siklus II Pertemuan II dengan persentase sebesar 92,30%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Peningkatan skor secara konsisten hingga mencapai 92,30% ini membuktikan bahwa pengelolaan pembelajaran oleh guru telah berjalan sangat terstruktur, efektif, dan optimal, sehingga indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini telah tercapai dengan sangat baik.

Peningkatan efektivitas pengelolaan kelas oleh guru dari 76,92% pada Siklus I hingga mencapai 92,30% pada Siklus II terbukti sejalan dengan berbagai temuan penelitian terdahulu. Peningkatan performa guru dalam mengelola fase pendampingan (*Guided Practice*) dan evaluasi memperkuat pandangan Deshmukh et al. (2022) bahwa bimbingan serta umpan balik yang konsisten dan responsif sangat menentukan keberhasilan pemahaman konsep siswa.

Selain itu, keberhasilan guru mengoptimalkan keterlaksanaan tindakan ini mengonfirmasi hasil studi Seruni et al. (2019) dan Basri et al. (2023), yang menyimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran memberikan solusi praktis bagi guru untuk menciptakan suasana belajar matematika yang interaktif, terarah, dan menyenangkan. Perencanaan skema kerja kelompok yang matang juga mendukung temuan Saleh et al. (2023) dan Juhaeni et al. (2023) mengenai efektivitas pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam memfasilitasi partisipasi aktif siswa secara merata.

b. Hasil Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II

Rekapitulasi hasil observasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga dapat dilihat pada tabel berikut:

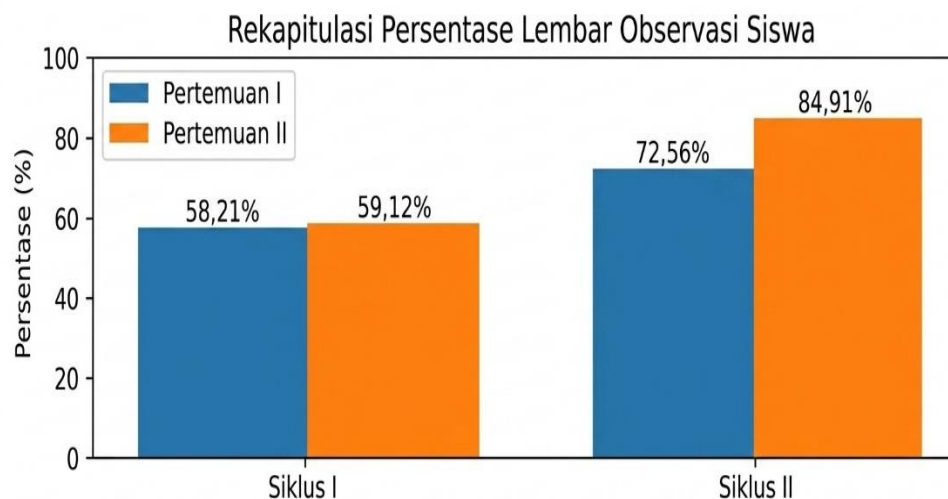


Diagram 4.2 Proses Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan data pada diagram batang Rekapitulasi Persentase Lembar Observasi Siswa di atas, peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa dari Siklus I hingga Siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Pada Siklus I Pertemuan 1, persentase keaktifan siswa tercatat sebesar 58,21%. Angka ini merupakan *baseline* atau tingkat keterlibatan awal siswa yang masuk dalam kategori cukup. Pada tahap awal ini, sebagian besar siswa masih terlihat canggung, ragu-ragu, dan belum terlibat aktif secara mandiri dalam proses pembelajaran. Pada Pertemuan 2 Siklus I, persentase keaktifan siswa mengalami kenaikan tipis menjadi 59,12%. Meskipun sudah mulai beradaptasi dengan alur permainan, partisipasi siswa secara keseluruhan belum terbangun secara merata, sehingga diperoleh nilai rata-rata keaktifan siswa pada Siklus I sebesar 58,66% yang berada pada kategori cukup baik.

Memasuki Siklus II Pertemuan 1, setelah dilakukan perbaikan tindakan berdasarkan evaluasi Siklus I, keaktifan siswa melonjak pesat mencapai 72,56%. Angka ini masuk dalam kategori baik dan menunjukkan bahwa siswa mulai antusias, percaya diri saat berinteraksi, serta tidak lagi ragu untuk bertukar informasi (*take and give*) dengan temannya. Keterlibatan siswa mencapai puncaknya pada Siklus II Pertemuan 2 hingga menyentuh angka 84,91%, yang tergolong dalam kategori sangat baik.

Secara keseluruhan, peningkatan nilai rata-rata keaktifan siswa yang sangat signifikan dari 58,66% pada Siklus I menjadi 80,76% pada Siklus II membuktikan bahwa penerapan Model *Take and*

Give berbantuan media Ular Tangga berhasil menciptakan suasana belajar matematika yang interaktif dan menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan rasa percaya diri siswa secara berkelanjutan.

Peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari 58,66% (Siklus I) menjadi 80,76% (Siklus II) terbukti sejalan dengan berbagai temuan penelitian terdahulu. Lonjakan aktivitas ini memperkuat hasil studi Basri et al. (2023) dan Seruni et al. (2019) yang mengonfirmasi bahwa penggunaan media Ular Tangga secara signifikan mampu mengoptimalkan partisipasi aktif serta antusiasme siswa dalam pembelajaran matematika SD. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam berinteraksi dan bertukar informasi selama permainan mendukung temuan Saleh et al. (2023) dan Juhaeni et al. (2023) bahwa kombinasi model kooperatif (seperti *Take and Give*) dan media permainan (*game-based learning*) efektif membangun pemahaman konsep melalui kolaborasi kelompok yang interaktif.

2. Hasil Belajar Matematika

Peningkatan hasil belajar matematika siswa dilihat dari hasil tes evaluasi yang dilaksanakan pada Siklus I dan Siklus II. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui perkembangan pemahaman konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Model *Take and Give* berbantuan media Ular Tangga. Aspek yang dinilai meliputi kemampuan membandingkan, mengurutkan, dan menyelesaikan operasi penjumlahan bilangan cacah.

Pemahaman konsep dasar matematika merupakan keterampilan esensial yang sangat penting karena menjadi landasan utama bagi siswa untuk memecahkan masalah matematika pada tahap berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diberikan secara bertahap, interaktif, dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan berpikir konkret siswa di sekolah dasar (Basri et al., 2023). Dengan demikian, peningkatan nilai tes pada Siklus II membuktikan bahwa penggunaan media permainan yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan penguasaan materi matematika siswa.



Diagram 4.3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Sumber: Hasil Tes Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data dan diagram hasil penelitian, terlihat terjadinya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa berhasil mencapai 82,35%. Capaian ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah berhasil memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti, sehingga penelitian tindakan kelas ini dihentikan dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pada Siklus I, sebanyak 8 orang siswa (47,06%) belum mencapai nilai KKTP 70. Hal ini disebabkan karena pada awal siklus, siswa masih berada pada tahap penyesuaian terhadap alur model *Take and Give* serta aturan penggunaan media Ular Tangga, sehingga fokus belajar siswa masih terbagi. Selain itu, beberapa siswa masih merasa canggung dan kurang percaya diri untuk bertukar informasi (*give and take*) dengan temannya, yang mengakibatkan penyerapan materi nilai tempat, perbandingan,

dan pengurutan bilangan belum optimal. Pengelolaan alokasi waktu oleh guru yang belum sepenuhnya efisien pada siklus pertama ini juga menyebabkan pembimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan belum terjangkau secara individual.

Memasuki Siklus II, terjadi penurunan signifikan pada jumlah siswa yang tidak tuntas, yaitu tersisa 3 orang siswa (17,65%), yakni siswa dengan inisial BS (nilai 60), IPR (nilai 40), dan MA (nilai 20). Ketidaktuntasan ketiga siswa ini disebabkan oleh beberapa faktor khusus. Bagi siswa BS, ketidaktuntasan lebih disebabkan oleh faktor kurang teliti dan terburu-buru dalam mencermati instruksi soal tes evaluasi individu. Sementara itu, untuk siswa IPR dan MA, ketidaktuntasan lebih disebabkan oleh hambatan belajar individual (*slow learners*), di mana kedua siswa tersebut membutuhkan waktu dan bimbingan yang jauh lebih intensif untuk memahami konsep dasar matematika dibanding rekan-rekannya. Terhadap ketiga siswa yang belum tuntas ini, guru memberikan perhatian khusus melalui program remedial dan bimbingan individual di luar jam pembelajaran PTK.

Peningkatan kualitas proses mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar Matematika pada materi Bilangan Cacah Sampai 10.000 melalui penerapan Model *Take and Give* berbantu Media Ular Tangga di SDN 04/II Jaya Setia sejalan serta memperkuat temuan-temuan penelitian terdahulu. Penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *take and give* yang menekankan kerja kelompok, keterlibatan aktif, dan pertukaran informasi antarsiswa selaras dengan hasil penelitian Saleh et al. (2023). Penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kelompok yang dikombinasikan dengan media permainan (seperti monopoli dan ular tangga) efektif meningkatkan prestasi belajar matematika siswa melalui interaksi sosial yang terstruktur.

Penggunaan media visual-permainan Ular Tangga sebagai sarana pendukung terbukti menciptakan atmosfer KBM yang menyenangkan sekaligus efektif mendorong ketuntasan belajar siswa hingga mencapai 82,35% di akhir Siklus II. Hal ini sejalan dengan temuan Seruni et al. (2019) dan Basri et al. (2023) yang menegaskan bahwa implementasi permainan ular tangga merupakan solusi praktis bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan pemahaman konsep siswa secara signifikan.

Lebih lanjut, peningkatan pemahaman materi Bilangan Cacah melalui interaksi langsung dengan papan permainan didukung oleh penelitian Juhaeni et al. (2023) tentang pengembangan *Travel Snake-Ladder Game*. Kajian tersebut menunjukkan bahwa media ular tangga sangat efektif memfasilitasi partisipasi aktif siswa saat menyelesaikan soal-soal matematika secara berkelompok.

Fleksibilitas dan kelayakan media ini juga diperkuat oleh penelitian Yuni et al. (2019). Meskipun kajiannya berfokus pada media ular tangga bernuansa Islami, temuan mereka membuktikan bahwa format permainan ular tangga sangat adaptif untuk digunakan di sekolah dasar dan secara konsisten mendapat respons positif dari siswa.

Secara keseluruhan, keterkaitan dengan kelima penelitian terdahulu ini membuktikan bahwa peningkatan proses mengajar guru (dari 44,23% menjadi 88,46%), aktivitas siswa (dari 40,38% menjadi 90,38%), serta hasil belajar siswa di SDN 04/II Jaya Setia merupakan bukti empiris yang valid atas efektivitas integrasi Model *Take and Give* dan Media Ular Tangga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN 04/II Jaya Setia melalui penerapan model *Take and Give* berbantu media ular tangga, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran Matematika. Penerapan model *Take and Give* berbantu media ular tangga dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan media dan kartu informasi, penyampaian apersepsi dan pengantar, pembagian kartu kepada setiap siswa, proses saling memberi dan menerima (*take and give*), rotasi pasangan, evaluasi dan pengujian secara acak, serta refleksi dan penutup. Pelaksanaan pembelajaran melalui tahapan tersebut menunjukkan adanya peningkatan proses mengajar guru, yaitu dari 53,18% pada siklus I pertemuan I menjadi 61,53% pada siklus I pertemuan II, kemudian meningkat menjadi 76,92% pada siklus II pertemuan I dan 84,61% pada siklus II pertemuan II. Peningkatan juga terlihat pada proses belajar siswa, yaitu sebesar 76,92% pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II, kemudian meningkat menjadi 84,61% pada siklus II pertemuan I dan 92,30% pada siklus II pertemuan II.

Penerapan model *Take and Give* berbantu media ular tangga juga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 04/II Jaya Setia. Hal tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang mengalami peningkatan dari kondisi pra siklus, yaitu sebanyak 5 siswa atau 29,41% yang mencapai KKTP, menjadi 14 siswa atau 82,35% pada siklus II pertemuan II. Peningkatan tersebut juga terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang semula sebesar 64,70 pada pra siklus meningkat menjadi 77,57 pada siklus II pertemuan II.

Peningkatan proses dan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa model *Take and Give* berbantu media ular tangga dapat menciptakan proses pembelajaran Matematika yang lebih aktif dan menarik. Model ini mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri, memahami dan menemukan permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran serta lingkungan sekitar, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dan semangat belajar siswa. Penggunaan media ular tangga juga memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model *Take and Give* berbantu media ular tangga telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu minimal 80% siswa mencapai KKTP, sedangkan pada akhir penelitian persentase siswa yang mencapai KKTP telah mencapai 82,35%.

REFERENCES

- 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>
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Faizah, S. N., Belawati, A. P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290-298.. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Astawayasa, K. G., Widana, I. W., & Adi, I. N. R. (2022). Pengembangan Asesment Hots Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 129–140. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.659>
- Astuti, A. P., Nuryani, A., Barruly, Y., & Izzatika, A. (2024). *Peran Lingkungan Keluarga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik SD. Educatio*, 19(2), 253–259. <https://doi.org/10.29408/edc.v19i2.27741>
- Astuti, P. H. M., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 243. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36105>
- Avana, N., Jamaris, Solfena, Guswita, R., & Elmanda, S. (2022). Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Guided Discovery Learning Di Kelas V SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(2), 363–368.
- Basri, S., Jastam, M. S., Amansyah, M., Habibi, H., Widiastuty, L., Kahfi, M. S., & Ekasari, R. (2023). Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) Education in School Through Snakes and Ladders Game. *Transformasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(2), 203–212. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i2.8505>
- Dewi, R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>
- Fajrin, D. N. P. (2018). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sd Karangtengah Baru Kecamatan Imogiri Kabupaten Bantul. *Jurnal Review Pendidikan Dasar Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 653. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p653-663>
- Fatimah, A. N., Shohib, M. W., & Chehdimae, H. (2025). Pengaruh Kesadaran Diri, Kestabilan Emosi, Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1395–1401. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i2.1830>
- Gusmana, I., & Amir, Z. (2024). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Ditinjau dari Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung dan Kartu Pecahan (Studi Kajian Literatur). *Juring (Journal For Research In Mathematics Learning)*, 7(3), 229–238.

- <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v7i3.22992>
- Haris, A. A., & Maziyah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Buku Pop Up Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jolla Journal of Language Literature and Arts*, 2(6), 822–837. <https://doi.org/10.17977/um064v2i62022p822-837>
- Haris, I., & Nurjannah, N. (2022). Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 1(2), 33–37. <https://doi.org/10.59025/js.v1i2.7>
- Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Hidayati, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pendekatan Struktural Think Pair Square (TPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Karya Ilmiah Multidisiplin (Jurkim)*, 4(1), 18–29. <https://doi.org/10.31849/jurkim.v4i1.17945>
- Ikawati, H. D. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 4(2), 50–55. <https://doi.org/10.33394/jp.v4i2.3025>
- Irawan, A. M., & Wardani, M. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 342–348. <https://doi.org/10.17977/um031v2i22016p342>
- Juhaeni, J., Ariyanti, D., Saadah, N., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Travel Snake-Ladder Game Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(5), 233–245. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i5.257>
- Kadir, D. M., & Nadjamuddin, A. (2020). Penerapan Metode Example Non Example Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas Ii Sdn 4 Limboto Kabupaten Gorontalo. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 107–121. <https://doi.org/10.58176/edu.v1i2.166>
- Kamila, R. T., & Abduh, M. (2022). Bagaimana Minat Belajar Dan Lingkungan Keluarga Mempengaruhi Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar?. *Jurnal basicedu*. 6(3), 5097–5103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3034>
- Kemendikbudristek (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A - Fase F. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia*, Badan Standar, Kurikulum, dan Asasmen Pendidikan. 11–12.
- Kharisma, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv A Mi Tarbiyatul Athfal Tahun 2023/2024 (Skripsi). *INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO*.
- Loilatu, S. H., Rusdi, M., & Musyowir, M. (2020). Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*. 4(4), 1408–1422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.520>
- Mahayasa, I. D. M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 85–92. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i2.60888>
- Muliati, H., Halimah, A., & Abrar, A. I. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi Bangun Datar Kelas VII. *Alauddin Journal of Mathematics Education*, 4(2), 212–221. <https://doi.org/10.24252/ajme.v4i2.33626>
- Novelni, D., & Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. 4(1).
- 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>
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 8(2), 126–137. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- Putra, E. D., Sullystiawati, L. H., & Sari, Y. I. (2023). Pendampingan Inovasi Pembelajaran Matematika

- SMP Melalui Permainan Ular Tangga Berbasis Etnomatematika. *Dedication Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 119–128. <https://doi.org/10.31537/dedication.v7i1.1034>
- Ratnasari, F., Purnamasari, V., Pramasdyahsari, A. S., & Nikmah, U. (2023). Lesson Study Menggunakan Model PBL Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 2 SD Supriyadi Semarang. *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1078–1086. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2317>
- Retno Kusumawardani, D. (2018). Pentingnya Penalaran Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 588–595. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/20201>
- Sagita, N. C., & Purnamasari, N. I. (2022). Strategi Komunikasi Media Sosial Indonesian Future Leaders Yogyakarta Terkait Isu Kesehatan Mental Di Kalangan Remaja. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (Jikom) Stikom Ima*, 14(02), 62. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v14i02.239>
- Saleh, S. S., Nasution, A. F., & Fitriah, D. L. (2023). Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Monopoli Matematika (Moka) Menggunakan Model Pembelajaran Kolaboratif. *Algebra Jurnal Pendidikan Sosial Dan Sains*, 3(2), 106–112. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i2.778>
- Samala, A. D., Jalinus, N., Dewi, I. P., & Indarta, Y. (2022). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Studi Teoretis Model Pembelajaran : 21st Century Learning dan TVET*. 4(2), 2794–2808. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2535>
- Saputra, A., & Endaryono, E. (2020). Penerapan Supervisi Klinis Guna Meningkatkan Kemampuan Mengajar Guru Matematika. *Union Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 229–240. <https://doi.org/10.30738/union.v8i2.7903>
- Satria, O. I., Zuhri, M. S., & Purwati, H. (2023). Implementasi Pendekatan Contextual Teaching Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Semarang. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD Stkip Subang*, 9(04), 2149–2160. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1765>
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). PKM Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>
- Setiawan, D., & Suparmin, S. (2016). Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Materi Sistem Stater Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan Dengan Metode Penemuan Terbimbing Pada Siswa Kelas XI TKR SMK Tamansiswa Jetis Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Taman Vokasi*, 4(2), 271. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v4i2.512>
- Syafiuddin, A. (2023). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran STAD Pada Siswa MTsN 1 Mojokerto. *Linear Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 119–126. <https://doi.org/10.53090/jlinear.v7i2.427>
- Taurina, N. D., & Wasitohadi, W. (2015). Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* Berbantuan Alat Peraga Pada Siswa Kelas 5 SDN Lodoyong 03 – Ambarawa Tahun Pelajaran 2013/2014. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 15–35. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p15-35>
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh Media Ular Tangga Berbasis Genially Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika. *Kognitif Jurnal Riset Hots Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>
- Yuni, Y. A., Zulhanan, Z., & Sodikin, S. (2019). Pengembangan Permainan Ular Tangga Bernuansa Islami Untuk Pembelajaran IPA. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 194–203. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i2.4343>