

## ABSTRACT

Nikhmatul Langit. 2024. The Influence of *Jigsaw* Type Cooperative Learning Model Assisted by Snakes and Ladders Media on Mathematics Learning Outcomes of Fifth Grade Students of SDN Karangtengah 4, Ngawi Regency . Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Advisor (I) Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd. (II) Vivi Rulviana, M.Pd.

This study aims to find out The influence of *jigsaw* cooperative learning model assisted by snake and ladder media on mathematics learning outcomes of fifth grade students of SDN Karangtengah 4, Ngawi Regency . The form of quantitative research with experimental methods with the type of *Quasi Experimental Design* . The sampling technique used was *sampling jenuh* . The study used two classes with 33 students of class VA SDN Karangtengah as the experimental group and 33 students of class V C SDN Karangtengah, Ngawi as the control group . The data collection method used a mathematics learning outcome test on spatial geometry material . Data analysis techniques used: 1) prerequisite tests, namely normality tests and homogeneity tests. 2) hypothesis testing, using the t-test formula with a significance level of 5% . The results showed  $t_{count} > t_{table}$  ( $5.157 > 1.669$ ) and a significance of  $0.000 < 0.05$  , so  $H_a$  accepted . Based on the results of data analysis based on the results of the spatial geometry test, the experimental class students' learning outcomes in the posttest were obtained , namely obtaining an average and the experimental class's average score of 80.61 was better than the control class's average score of 66.97. The results showed that students' mathematics learning outcomes, especially in spatial geometry material using the jigsaw type cooperative learning model assisted by snakes and ladders media, were said to be better than those who did not use the jigsaw type cooperative learning model assisted by snakes and ladders media or conventional .

Keywords: Jigsaw type cooperative learning, Snakes and ladders media, Mathematics learning outcomes

## ABSTRAK

Nikhmatul Langit. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Karangtengah 4 Kabupaten Ngawi. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.(II) Vivi Rulviana, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media ular tangga terhadap terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Kabupaten Ngawi. Bentuk penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan jenis *Quasi Eksperimental Design*. Teknik pengambilan sampel yang dipakai *sampling jenuh*. Penelitian menggunakan dua kelas dengan siswa kelas V A SDN Karangtengah yang berjumlah 33 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V C SDN Karangtengah Kabupaten Ngawi dengan siswa berjumlah 33 siswa sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar matematika materi bangun ruang. Teknik Analisis data menggunakan: 1) uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. 2) uji hipotesis, menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5,157 > 1,669$ ) dan signifikansi  $0,000 < 0,05$ , Sehingga  $H_a$  diterima. Pada hasil analisis data berdasarkan hasil tes soal bangun ruang diperoleh nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen pada posttest yaitu memperoleh rata-rata dan hasil nilai rata-rata kelas eksperimen 80,61 lebih baik daripada rata-rata nilai kelas kontrol yaitu 66,97. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi bangun ruang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media ular tangga dikatakan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media ular tangga atau konvensional.

Kata Kunci : Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, media ular tangga, hasil belajar matematika