

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 04 TERANDAM**

Fayzah Cahyanda¹, Riri Marfilinda², Trinda Farhan Satria³

^{1,2,3}PGSD, Universitas Adzkie Padang

fayzacahyanda@adzkie.ac.id, ririmarfilinda@adzkie.ac.id,
trindafarhansatria@adzkie.ac.id.

ABSTRACT

Learning outcomes are one of the indicators of success in the learning process. Observations in Grade IV at SDN 04 Terandam showed several problems, including students' lack of focus, limited variation in instructional models and learning media, and low science learning outcomes. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Snakes and Ladders media on the science learning outcomes of Grade IV students at SDN 04 Terandam. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The population consisted of 50 Grade IV students, with 26 students in class IV.A as the experimental group and 24 students in class IV.B as the control group. Data were collected using a multiple-choice achievement test. The final instrument consisted of 21 items after item analysis. Descriptive analysis showed that the experimental group obtained a mean score of 85.65, while the control group obtained 76.63. The Shapiro-Wilk test showed normal distributions for the experimental group (Sig. 0.454) and control group (Sig. 0.404). Levene's test indicated homogeneous variance (Sig. 0.519). The Independent Samples t-test produced Sig. (2-tailed) of $0.001 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted. The findings indicate that the TGT learning model assisted by Snakes and Ladders media has a significant effect on the science learning outcomes of Grade IV students at SDN 04 Terandam.

Keywords: *TGT, Snakes and Ladders, Learning Outcomes, Science*

ABSTRAK

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi di kelas IV SDN 04 Terandam menunjukkan beberapa permasalahan, yaitu peserta didik kurang fokus mengikuti pembelajaran, variasi model pembelajaran masih terbatas, penggunaan media pembelajaran belum optimal, dan hasil belajar IPA masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terandam. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan rancangan *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 50 peserta didik kelas IV, terdiri atas 26 peserta didik kelas IV.A sebagai kelas eksperimen

dan 24 peserta didik kelas IV.B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Setelah analisis butir, instrumen akhir yang digunakan terdiri atas 21 soal. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 85,65, sedangkan kelas kontrol sebesar 76,63. Uji Shapiro-Wilk menunjukkan data kelas eksperimen berdistribusi normal dengan nilai Sig. 0,454 dan kelas kontrol 0,404. Uji Levene menunjukkan varians kedua kelompok homogen dengan nilai Sig. 0,519. Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terendam.

Kata Kunci: TGT, Ular Tangga, Hasil Belajar, IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara optimal. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran menjadi fondasi penting bagi perkembangan kemampuan peserta didik pada jenjang berikutnya. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam membangun kemampuan memahami lingkungan dan fenomena alam adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan penguasaan fakta dan konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengamati, bertanya, memahami hubungan sebab akibat, serta mengembangkan

kemampuan berpikir secara sistematis.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat salah satunya melalui hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti pengalaman belajar. Hasil tersebut dapat menjadi indikator ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus bahan evaluasi bagi guru untuk menentukan efektivitas proses pembelajaran. Dalam praktiknya, hasil belajar peserta didik tidak selalu mencapai tingkat yang diharapkan karena dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal, antara lain motivasi, minat, kondisi peserta didik, lingkungan belajar, model pembelajaran, serta media yang digunakan.

Permasalahan tersebut ditemukan dalam observasi awal di

kelas IV SDN 04 Terandam, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih kurang fokus saat pembelajaran berlangsung. Keaktifan peserta didik juga belum optimal, terlihat dari masih rendahnya keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan serta belum meratanya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran juga masih membutuhkan variasi model yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara lebih menyeluruh.

Data penilaian harian semester ganjil memperlihatkan kondisi hasil belajar IPA yang belum optimal. Kelas IV.A terdiri atas 26 peserta didik, tetapi hanya 2 peserta didik atau 7,69% yang tuntas, sedangkan 24 peserta didik atau 92,30% belum tuntas dengan rata-rata 59. Kelas IV.B terdiri atas 24 peserta didik, dengan 4 peserta didik atau 16,66% tuntas dan 20 peserta didik atau 83,33% belum tuntas dengan rata-rata 71. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga diperlukan inovasi pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi diperlukan agar peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif. Salah satu model yang relevan adalah Teams Games Tournament (TGT). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik dalam kelompok, kegiatan permainan akademik, dan turnamen. Melalui tahapan tersebut, peserta didik memiliki kesempatan untuk bekerja sama, berdiskusi, menguji pemahaman, dan berkompetisi secara sehat. Slavin menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat mendorong keterlibatan aktif dan tanggung jawab individu dalam kelompok sehingga kegiatan belajar lebih bermakna.

Model TGT dalam penelitian ini dipadukan dengan media Ular Tangga. Media Ular Tangga merupakan permainan papan yang menggunakan dadu, pion, kotak permainan, serta unsur ular dan tangga. Dalam pembelajaran, permainan tersebut dimodifikasi dengan memasukkan materi dan pertanyaan IPA sehingga setiap langkah permainan dapat menjadi kesempatan bagi peserta didik untuk mengingat, memahami, dan

menerapkan konsep. Media ini juga memiliki aturan yang sederhana, mudah dimainkan, dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Penggabungan TGT dengan media Ular Tangga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Peserta didik mengikuti penyajian materi, belajar dalam kelompok, kemudian terlibat dalam permainan dan turnamen. Unsur permainan dapat membantu mengurangi kejenuhan, sedangkan unsur kerja kelompok dan kompetisi mendorong peserta didik untuk aktif mempersiapkan diri. Dengan demikian, perpaduan model dan media tersebut secara teoritis dapat mendukung peningkatan hasil belajar IPA.

Penelitian terdahulu yang dirujuk dalam skripsi menunjukkan kecenderungan yang sejalan. Alfira dan Syofyan (2022) menemukan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Penelitian Padli dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Sementara itu, penelitian yang

menggunakan media Ular Tangga menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan membantu peserta didik mengulang materi. Penelitian terdahulu tersebut memperkuat alasan untuk menguji penggunaan TGT berbantuan Ular Tangga pada pembelajaran IPA kelas IV.

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terandam, khususnya materi energi dan perubahannya. Rumusan masalah penelitian adalah apakah terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terandam. Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan memberikan masukan bagi guru untuk memilih model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, aktif, dan menyenangkan.

Bagi peserta didik, pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman terhadap materi. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Rancangan yang digunakan adalah Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran tanpa perlakuan model TGT berbantuan media Ular Tangga. Kedua kelompok diberikan tes akhir setelah proses pembelajaran selesai.

Penelitian dilaksanakan di SDN 04 Terendam, Jalan Terendam V No. 4, Sawahan, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat.

Pelaksanaan penelitian berlangsung pada 26 Mei sampai 3 Juni 2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV yang terdiri atas kelas IV.A dan IV.B dengan jumlah keseluruhan 50 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling total karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Kelas IV.A yang berjumlah 26 peserta didik ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV.B yang berjumlah 24 peserta didik ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian adalah model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPA peserta didik. Perlakuan pada kelas eksperimen dilaksanakan melalui penyajian materi, pembentukan dan belajar kelompok, permainan akademik menggunakan media Ular Tangga, turnamen, dan pemberian penghargaan. Pada kelas kontrol digunakan pembelajaran konvensional melalui penyajian materi oleh guru, tanya jawab terbimbing, pemberian contoh konkret, latihan terstruktur, pembahasan jawaban, dan penguatan konsep.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda. Sebelum digunakan pada penelitian, instrumen divalidasi dan diuji coba. Soal uji coba berjumlah 30 butir. Analisis instrumen meliputi validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan indeks kesukaran. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh 21 butir soal yang digunakan sebagai instrumen tes akhir. Dengan demikian, data hasil belajar diperoleh dari posttest yang diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan SPSS versi 27. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan standar deviasi. Sebelum uji hipotesis dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah peserta didik setiap kelompok kurang dari 50. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji homogenitas menggunakan Levene dengan kriteria nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan varians homogen.

Setelah data memenuhi prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-test. Kriteria pengujian adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terendam.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

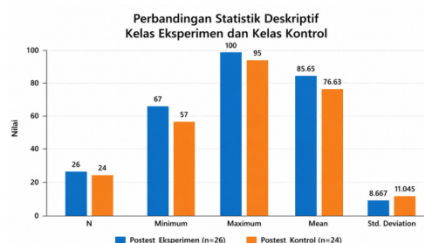
Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil post-test menunjukkan adanya perbedaan capaian antara kedua kelompok. Ringkasan data deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar IPA

Kelas	N	Nilai Tere ndah	Nilai Terti nggi	Me an	Std. Dev iasi
Ekspe rimen	26	67	100	85,65	8,667
Kontro l	26	57	95	76,0	11,0

I	4	63	45
---	---	----	----

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 85,65, sedangkan kelas kontrol sebesar 76,63. Selisih rata-rata kedua kelas adalah 9,02 poin. Nilai tertinggi kelas eksperimen mencapai 100, sedangkan kelas kontrol 95. Nilai terendah kelas eksperimen sebesar 67 dan kelas kontrol sebesar 57. Standar deviasi kelas eksperimen sebesar 8,667 lebih kecil dibandingkan kelas kontrol sebesar 11,045. Hal tersebut menunjukkan bahwa skor hasil belajar pada kelas eksperimen relatif lebih merata dibandingkan kelas kontrol.



Grafik 1. Perbandingan rata-rata hasil post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Grafik 1 memperlihatkan secara visual bahwa rata-rata hasil post-test kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbedaan tersebut memperlihatkan kecenderungan bahwa penerapan TGT berbantuan media Ular Tangga

memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. Nilai maksimum kelas eksperimen juga mencapai 100, sedangkan kelas kontrol 95, dan nilai minimum kelas eksperimen 67 dibandingkan 57 pada kelas kontrol.

Perbedaan rata-rata tersebut memberikan gambaran awal bahwa pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga memberikan hasil belajar yang lebih baik. Pada kelas eksperimen, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat dalam diskusi kelompok dan permainan akademik. Ketika peserta didik mendapatkan pertanyaan pada kotak permainan, mereka terdorong untuk mengingat kembali materi dan mendiskusikan jawaban dengan anggota kelompok. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar pada kedua kelompok berdistribusi normal. Uji yang digunakan adalah Shapiro-Wilk dengan bantuan SPSS 27. Hasil uji normalitas menunjukkan

bahwa nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,454 dan kelas kontrol sebesar 0,404.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Posttest

Kelas	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.	Keputusan
Eksperimen	0,961	26	0,454	Normal
Kontrol	0,958	24	0,404	Normal

Nilai signifikansi kedua kelas lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal. Terpenuhinya asumsi normalitas memungkinkan analisis dilanjutkan pada tahap uji homogenitas dan pengujian hipotesis parametrik.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,519. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, kedua kelompok dinyatakan mempunyai varians yang homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Uji	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.	Keputusan
Based on Mean	0,905	6	14	0,519	Homogen

Hasil homogenitas menunjukkan bahwa perbedaan hasil belajar yang ditemukan pada kedua kelompok tidak disebabkan oleh perbedaan varians yang signifikan. Oleh karena data normal dan homogen, pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan Independent Samples t-test.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara statistik signifikan. Berdasarkan output Independent Samples t-test, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Analisis	Sig. (2-tailed)	α	Keputusan	Kesimpulan
Independent Samples t-test	0,001	0,05	H0 ditolak; H1 diterima	Terdapat pengaruh

a	signifikan

Berdasarkan hasil tersebut, H₀ yang menyatakan tidak terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA ditolak. Sebaliknya, H₁ diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terendam.

5. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media Ular Tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA. Temuan tersebut terlihat dari rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,65 yang lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 76,63, serta diperkuat oleh hasil Independent Samples t-test dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, capaian pada kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik.

Keunggulan pembelajaran TGT terletak pada keterlibatan peserta didik dalam beberapa aktivitas yang saling berkaitan. Tahap penyajian

materi memberikan dasar pengetahuan, tahap belajar kelompok memungkinkan peserta didik saling membantu, tahap games memberi kesempatan untuk menguji pemahaman secara menyenangkan, sedangkan tournament memberikan pengalaman berkompetisi secara sehat. Pola tersebut membuat peserta didik lebih aktif dalam memproses informasi dibandingkan pembelajaran yang dominan berpusat pada guru.

Penggunaan media Ular Tangga memperkuat karakter permainan dalam TGT. Papan permainan yang dilengkapi kotak, ular, tangga, pion, dan dadu memberikan stimulus visual dan aktivitas fisik sederhana. Peserta didik harus memperhatikan posisi permainan, mengikuti aturan, dan menjawab pertanyaan pada kotak tertentu. Aktivitas tersebut membuat proses mengulang materi berlangsung secara alami dalam permainan. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi menjadi bagian dari pengalaman belajar.

Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama mencakup penyajian materi,

pembentukan kelompok, kegiatan belajar kelompok, permainan, dan pertandingan. Pertemuan berikutnya melanjutkan kegiatan kelompok, games, tournament, pemberian penghargaan, dan posttest. Rangkaian kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi dan teman sebaya secara berulang. Aktivitas belajar yang berulang dan terarah diduga membantu peserta didik mempertahankan pemahaman terhadap konsep energi dan perubahannya.

Sebaliknya, kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional melalui penyajian materi oleh guru, tanya jawab terbimbing, contoh konkret, latihan terstruktur, pembahasan jawaban, dan penguatan konsep. Model tersebut tetap memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi, tetapi tidak memiliki unsur permainan dan turnamen seperti pada kelas eksperimen. Kondisi ini dapat menjelaskan mengapa rata-rata hasil belajar kelas kontrol lebih rendah.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Alfira dan Syofyan

(2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Hasil penelitian Padli dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Penelitian tentang penggunaan Ular Tangga sebagai media pembelajaran turut mendukung temuan ini karena permainan tersebut dapat meningkatkan motivasi, kerja sama, antusiasme, dan membantu peserta didik melakukan review terhadap materi.

Secara pedagogis, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan kerja sama, permainan, kompetisi sehat, dan evaluasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar dari guru sekaligus dari teman dalam kelompok. Aktivitas tersebut relevan dengan karakter peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu

dipertimbangkan bersama model pembelajaran. TGT sebagai model memberikan struktur aktivitas belajar, sedangkan Ular Tangga memberikan sarana konkret untuk games dan tournament. Jika hanya menggunakan permainan tanpa struktur pembelajaran yang jelas, aktivitas dapat kehilangan arah. Sebaliknya, jika TGT diterapkan tanpa media yang menarik, unsur permainan mungkin tidak sekuat ketika didukung oleh media Ular Tangga. Oleh karena itu, perpaduan keduanya menjadi kekuatan utama perlakuan dalam penelitian ini.

Walaupun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, penelitian ini memiliki batasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dan melibatkan dua kelas pada jenjang kelas IV. Variabel terikat yang dikaji juga difokuskan pada hasil belajar kognitif melalui tes pilihan ganda, sehingga belum mengukur secara khusus perubahan motivasi belajar, keterampilan berpikir kritis, atau sikap sosial. Oleh karena itu, penelitian berikutnya dapat memperluas konteks sekolah, jumlah sampel, materi, serta variabel hasil belajar yang dikaji.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN 04 Terendam. Hal tersebut ditunjukkan oleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 85,65, lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol sebesar 76,63.

Data hasil belajar kedua kelompok berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk dengan nilai signifikansi 0,454 pada kelas eksperimen dan 0,404 pada kelas kontrol. Varians kedua kelompok juga homogen berdasarkan uji Levene dengan nilai signifikansi 0,519. Selanjutnya, hasil Independent Samples t-test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, model TGT berbantuan media Ular Tangga dapat menjadi alternatif pembelajaran IPA yang aktif, interaktif, dan menyenangkan untuk mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Guru disarankan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Model TGT berbantuan media Ular Tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif, terutama ketika tujuan pembelajaran membutuhkan aktivitas diskusi, pengulangan materi, permainan akademik, dan kompetisi sehat. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan model ini pada mata pelajaran, materi, jenjang, atau variabel hasil belajar yang berbeda.

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), 77–89.
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. 7(1), 177–183.
<https://doi.org/10.29210/022080jpgi0005>
- Anatasia, & Rindrayani. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *Jurnal ADIBA: Journal of Education*.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi 2). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi 3). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chan, F., Kurniawan, A. R., Herawati, N., Nur, R., & Mulyani, J. S. (2019). Strategi guru dalam mengelola kelas di sekolah dasar. 3(4), 439–446.
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar*.
- Padli, dkk. (2024). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar kelas empat di Kabupaten Takalar.
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Purwasih, S. M. (2020). Pemanfaatan Dakota dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada materi FPB dan KPK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 126.
<https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.10087>
- Rahmadani, A. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 2021–2027.
- Ratnaningsih. (2014). Penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS. Skripsi. Yogyakarta: UNY.

- Rusman. (2014). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, R. A., Abdullah, & S. (2016). Inovasi pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sarumaha, M., dkk. (2022). Model-model pembelajaran. CV Jejak.
- Sawatowa, U. (2010). Pembelajaran IPA sekolah dasar. Jakarta: PT Indeks.
- Setiawan, A. (2021). Efektivitas penggunaan model pembelajaran probing-prompting terhadap hasil belajar siswa tema lingkungan sahabat kita di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15963>
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2016). Cooperative learning: Teori, riset, dan praktik. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru menginovasi bahan ajar sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 8(1).
- Susanti, D., & Ruqoyyah, S. (2021). Kemampuan pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam siswa SD kelas V Kota Bandung melalui model pembelajaran mind mapping pada materi siklus air. *Journal of Elementary Education*, 4(5), 822.
- Widya. (2022). Media permainan ular tangga dalam pembelajaran.
- Yandi, A., dkk. (2023). Hasil belajar sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran.