

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GAYA DI SEKITAR KITA DI KELAS IV SD NEGERI 49 BANDA ACEH

Nurul Amelia¹, Tursinawati², Aida Fitri³

^{1,2,3}PGSD FKIP, Universitas Syiah Kuala

nuruullamelia@gmail.com¹, tursinawati@usk.ac.id², aida@usk.ac.id³

ABSTRACT

The problem in this study is that the learning outcomes of fourth-grade students on the topic of force are still not optimal. The lack of application of learning models and interactive learning media causes the material not to be delivered optimally and affects student learning outcomes. Therefore, it is necessary to apply a learning model that can increase student activity and understanding. This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by snake and ladder media on the learning outcomes of fourth-grade students on the topic of force at SD Negeri 49 Banda Aceh. This study used a quantitative approach with a pre-experimental research design, namely the One Group Pretest–Posttest Design. The research was conducted in the fourth grade of SD Negeri 49 Banda Aceh. The research sample consisted of all fourth-grade students who were used as the experimental class. The research instrument was a science learning outcomes test administered before the treatment (pretest) and after the treatment (posttest). Data analysis techniques were conducted using the SPSS program, including normality tests and hypothesis testing using a paired sample t-test. The results of the hypothesis test showed a significance value of < 0.05 , indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that there is a significant effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by snake and ladder media on students' learning outcomes on the force material in grade IV of SD Negeri 49 Banda Aceh. The results of this study indicate that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by snake and ladder media can be used as an alternative learning strategy to improve students' learning outcomes and learning activity.

Keywords: Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Snake and Ladder Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi gaya yang masih belum optimal. Kurangnya penerapan model pembelajaran serta media pembelajaran interaktif menyebabkan materi belum tersampaikan secara maksimal dan berdampak pada hasil belajar siswa, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar IPAS materi gaya siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan

kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Sampel penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar IPAS yang diberikan sebelum perlakuan yaitu pretest dan setelah perlakuan yaitu posttest. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS yang meliputi uji normalitas, uji hipotesis menggunakan uji *t* berpasangan yaitu *paired sample t-test*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga ini dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Kata kunci: *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*, Media Ular Tangga, Hasil Belajar IPAS

A. Pendahuluan

Mengacu pada Kurikulum Merdeka, pembelajaran yang ideal pada jenjang sekolah dasar menekankan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh guru, tetapi juga pada keterlibatan siswa secara langsung dalam membangun pemahaman melalui berbagai aktivitas belajar yang sesuai dengan karakteristik mereka. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang memotivasi dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan

pembelajaran (Kemdikbudristek, 2023).

Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu bersifat terpadu antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial serta dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, pembelajaran IPAS juga menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung dalam memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar (Kemdikbudristek, 2022). Hal ini sejalan dengan

pendapat Yuliana dan Marlina (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPAS yang baik menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses menemukan konsep melalui pengamatan dan diskusi.

Agar pembelajaran berjalan efektif sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, diperlukan penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat. Dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen disebutkan bahwa pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dirancang agar peserta didik aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristiknya (Kemdikbudristek, 2023). Selain itu, dalam Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka SD dijelaskan bahwa guru diharapkan menggunakan berbagai strategi, model, dan media pembelajaran yang variatif untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan memfasilitasi keaktifan peserta didik (Kemdikbudristek, 2023). Berdasarkan hal tersebut, penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan

sesuai dengan karakteristik siswa menjadi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan, khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi IPAS, khususnya topik Gaya di Sekitar Kita, masih tergolong rendah. Dari 35 orang siswa, sekitar 50% memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata-rata nilai keseluruhan hanya mencapai 67,5, sedangkan nilai KKTP yang ditetapkan oleh sekolah adalah 75. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar serta penguasaan konsep oleh sebagian siswa masih belum optimal.

Selanjutnya berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh, diperoleh gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mencerminkan prinsip

pembelajaran yang ideal sebagaimana diharapkan dalam Kurikulum Merdeka. Berdasarkan observasi langsung saat program Kampus Mengajar, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas masih didominasi oleh kegiatan pembelajaran yang bersifat satu arah. Guru lebih banyak berperan sebagai penyampai informasi, sementara siswa hanya menerima penjelasan tanpa banyak kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Guru juga belum banyak menerapkan model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dan berinteraksi dalam kelompok, serta belum memanfaatkan model pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang belajar melalui permainan dan kegiatan yang menyenangkan.

Kondisi tersebut berdampak pada aktivitas belajar siswa yang masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, sebagian besar siswa tampak pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat, dan menjawab pertanyaan ketika ditunjuk

tanpa adanya inisiatif untuk bertanya atau berdiskusi. Pembelajaran yang berlangsung juga belum sepenuhnya mencerminkan karakteristik pembelajaran IPAS yang menekankan keterlibatan aktif siswa serta pemberian pengalaman belajar yang bermakna dalam memahami fenomena di lingkungan sekitar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif, senang bermain, dan menyukai pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan (Ningrum & Suryani, 2021). Selain itu, model pembelajaran tipe TGT juga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa karena menggabungkan unsur kerja sama dan permainan dalam proses pembelajaran (Wulandari & Puspitasari, 2020). Penelitian Fitriani dan Hidayat (2021) menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan

hasil belajar siswa serta membangun sikap kooperatif di dalam kelas. Astuti (2020) juga menyatakan bahwa model kooperatif tipe TGT mampu menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara optimal juga memerlukan dukungan media pembelajaran yang menarik, salah satunya media ular tangga. Penelitian Setiani dan Handayani (2022) menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dimodifikasi menjadi media edukatif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya bersifat visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena disisipkan soal-soal berbasis materi. Rahayu, Prasetyo, dan Hidayah (2022) juga menyatakan bahwa permainan ular tangga yang dikembangkan untuk pembelajaran terbukti valid dan praktis digunakan oleh guru sekolah dasar.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan unsur permainan dan turnamen akademik. Dalam penerapannya, siswa belajar dalam kelompok heterogen melalui beberapa tahapan, yaitu penyajian kelas, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Pada tahap permainan, siswa menggunakan media ular tangga yang telah dimodifikasi dengan memasukkan soal serta informasi yang berkaitan dengan konsep gaya pada pembelajaran IPAS materi "Gaya di Sekitar Kita".

Media ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini merupakan permainan papan edukatif yang menjadi media pembelajaran interaktif. Papan permainan dicetak dalam bentuk banner berukuran $\pm 200 \times 150$ cm dan dimainkan secara berkelompok. Setiap kotak pada papan permainan berisi gambar berbagai jenis gaya, soal, tantangan, serta informasi singkat yang berkaitan dengan konsep gaya sehingga siswa dapat belajar sambil bermain selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar dalam penelitian ini mengacu pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang diukur difokuskan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan siswa dalam memahami konsep pada materi “Gaya di Sekitar Kita” setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga. Materi “Gaya di Sekitar Kita” merupakan salah satu topik dalam pembelajaran IPAS kelas IV pada Kurikulum Merdeka yang membahas berbagai jenis gaya yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, seperti gaya otot, gaya gesek, gaya pegas, gaya magnet, dan gaya gravitasi.

Berdasarkan uraian tersebut, kombinasi antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media ular tangga diyakini dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada materi gaya di sekitar kita. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai alternatif model dan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2021), metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme dan digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian serta analisis data yang bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experimental* dengan desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini hanya menggunakan satu kelompok eksperimen yang diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya diberikan tes akhir

(*posttest*) tanpa adanya kelompok kontrol pembanding.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 49 Banda Aceh yang beralamat di Jln. Moun Cot, Lamjabat, Kecamatan Meuraxa, Kota Banda Aceh. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 sebanyak dua kali pertemuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh yang berjumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *sampling total*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman siswa pada materi “Gaya di Sekitar Kita”. Tes yang digunakan terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Kombinasi kedua bentuk soal tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penguasaan konsep siswa, baik dari aspek pengetahuan faktual maupun kemampuan berpikir lebih mendalam.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes yang dilakukan melalui dua tahap, yaitu *pretest* yang diberikan sebelum perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga.

Teknik analisis data dilakukan secara statistik menggunakan bantuan program SPSS. Analisis data meliputi uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa antara nilai *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50 responden. Apabila data berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. Sebaliknya, apabila data tidak berdistribusi normal maka digunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada

materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik dengan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal dan essay sebanyak 5 butir soal dengan skor maksimal 100. Data hasil belajar kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh disajikan pada tabel berikut yang meliputi nilai minimum dan maksimum hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.1 Data Hasil Belajar

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre Test	35	35	84	59.26	12.770	163.079
Post Test	35	80	100	91.03	6.022	36.264
Valid N (listwise)	35					

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai *minimum* *pretest* adalah sebesar 35 dan nilai *maksimum* *pretest* adalah 84. Sedangkan nilai minimum *posttest* adalah 80 dan nilai maksimum *posttest* adalah sebesar 100. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas IV adalah 59,26, sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 91,03. Berdasarkan data hasil belajar dari kelas IV, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas

IV setelah diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga, meningkat dan lebih tinggi dari pada hasil belajar sebelum diberikannya perlakuan.

Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui pengujian hipotesis dengan bantuan *soft ware SPSS* versi 31. Berikut merupakan tahapan data penelitian.

Pertama dalam penelitian ini *uji N-Gain Score* digunakan untuk melihat besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV sesudah diberikan perlakuan. Berikut merupakan hasil perhitungan *N-Gain Score* yang telah dilakukan.

Tabel 4.2 Hasil Uji N-Gain Score

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	35	.38	1.00	.7853	.14234
Ngain_Persen	35	37.50	100.00	78.5345	14.23436
Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh rata-rata *N-Gain Score* pada kelas IV yang berjumlah 35 peserta didik sebesar 0,78, nilai rata-rata *N-Gain Score* ini lebih besar dari 0,7 maka kategori yang diperoleh yaitu "Tinggi",

artinya peningkatan hasil belajar siswa meningkat. Kemudian untuk *N-Gain Persen*, nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 78,53 yang jika dipersentasekan menjadi 78%. Nilai rata-rata *N-Gain Persen* ini lebih besar dari 76% maka tafsiran yang diperoleh adalah "Efektif".

hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi gaya. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai siswa secara keseluruhan setelah mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa tersebut tidak terlepas dari proses pembelajaran pada tahap awal, yaitu saat guru menyajikan materi pembelajaran. Pada tahap ini, guru menyampaikan konsep gaya melalui video pembelajaran, gambar, serta contoh gaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, guru juga melakukan demonstrasi sederhana untuk memperlihatkan pengaruh gaya terhadap benda. Penyajian materi yang disertai visual dan praktik langsung membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret sebelum memasuki kegiatan kelompok dan permainan. Pembelajaran seperti ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar secara nyata. Mulyasa (2021) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Selain penyajian materi, pembentukan kelompok belajar juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan kerja sama antarsiswa. Melalui diskusi kelompok dan pengerjaan LKPD, siswa saling bertukar pendapat serta membantu teman yang belum memahami materi. Proses ini membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Slavin (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa belajar melalui interaksi sosial dan tanggung jawab bersama dalam kelompok.

Penggunaan media ular tangga edukatif pada tahap permainan menjadi salah satu faktor yang memengaruhi meningkatnya hasil belajar siswa. Media ular tangga yang digunakan berbentuk papan permainan berukuran besar yang memuat kotak-kotak berisi gambar, soal, tantangan, dan informasi terkait materi gaya. Melalui aktivitas bermain, siswa diminta menyebutkan jenis gaya, mempraktikkan gaya, serta

mengamati pengaruh gaya terhadap benda dan mencatat hasilnya pada LKPD. Keterlibatan siswa secara aktif dalam permainan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut Wibowo dan Sari (2022), penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang menyenangkan.

Tahap turnamen juga berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap ini, siswa mengikuti kuis antarkelompok yang berkaitan dengan materi gaya. Kegiatan turnamen mendorong siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari serta melatih keberanian dan kerja sama kelompok dalam menjawab pertanyaan. Suasana kompetisi yang sehat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Fitriani dan Hidayat (2021) yang menyatakan bahwa penerapan tahap turnamen dalam model TGT dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Tahap penghargaan kelompok menjadi penguatan terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi mampu menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi siswa untuk belajar lebih baik. Selain itu, penghargaan juga mendorong siswa untuk bekerja sama dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Menurut Nurhadi (2023), pemberian penguatan berupa penghargaan dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, antara lain waktu pelaksanaan yang terbatas dan pengelolaan kelas saat kegiatan permainan yang membutuhkan perhatian lebih. Selain itu, ruang kelas yang relatif kecil menjadi kendala dalam penggunaan media ular tangga yang berukuran besar sehingga ruang gerak peserta didik saat bermain menjadi terbatas. Keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian

selanjutnya untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS “Gaya di Sekitar Kita”. Model ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif, aktif, dan menyenangkan bagi guru sekolah dasar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penggunaan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi IPAS “Gaya di Sekitar Kita” dikelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh, menunjukkan bahwa perolehan hasil pengolahan data nilai signifikan (2 tailed) sebesar $0,001 < 0,005$, artinya kriteria dalam pengabihan keputusan yaitu H_0 ditolak H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi IPAS “Gaya di Sekitar Kita” dikelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh.

Adapun berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti ingin memberikan beberapa saran yang terkait dengan penggunaan model *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga, sebagai berikut.

1. Diharapkan kepada guru-guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang berkesan dan menarik bagi siswa. Penggunaan model *kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa termotivasi dalam belajar.
2. Diharapkan kepada pihak kepala sekolah untuk dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145–152.
- Fitriani, R., & Hidayat, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 67–75.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka pada satuan pendidikan sekolah dasar*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningrum, A., & Suryani, N. (2021). Karakteristik peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 120–128.
- Nurhadi. (2023). *Pembelajaran kontekstual dan penerapannya dalam pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahayu, S., Prasetyo, B., & Hidayah, N. (2022). Pengembangan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 34–42.
- Setiani, R., & Handayani, T. (2022). Pemanfaatan media ular tangga edukatif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Sekolah Dasar*, 6(2), 98–106.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, A., & Sari, M. (2022). Penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 55–63.
- Wulandari, R., & Puspitasari, D. (2020). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 87–95.
- Yuliana, R., & Marlina, L. (2022). Implementasi pembelajaran IPAS dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 44–52.