

**PENINGKATAN PEMAHAMAN IPAS MURID KELAS III MATERI TRADISI DI
KELUARGA DAN LINGKUNGAN MASYARAKAT MELALUI *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA ULAR TANGGA**

Hamidah Putri Safira¹, Arnelia Dwi Yasa²

^{1,2}PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

¹hamidahsafiraaa@gmail.com , ²arnelia@unikama.ac.id

ABSTRACT

Ideal learning requires active student involvement and the use of models and media that optimally support understanding. However, in third-grade science lessons on traditional subjects, student understanding remains low due to a lack of interactive learning and the lack of engaging media. Consequently, many students fail to achieve the Minimum Completion Criteria (KKM). This study aims to improve student understanding through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, supported by the snakes and ladders game. This is a classroom action research study conducted in two cycles with 20 students as subjects. Each cycle included planning, implementation, observation, and reflection. The results showed a significant increase in student understanding. In the first cycle, the majority of students were in the poor (11 students) and adequate (9 students) categories, with only two students achieving the good and excellent categories. In the second cycle, the number of students in the poor and adequate categories decreased to two each. Meanwhile, the number of students in the good category increased to nine students and the number in the excellent category to seven students. Thus, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, supported by the snakes and ladders game, is effective in improving student understanding.

Keywords: cooperative learning, TGT, snakes and ladders media, student understanding, science

ABSTRAK

Pembelajaran yang ideal menuntut keterlibatan aktif murid serta penggunaan model dan media yang mampu mendukung pemahaman secara optimal. Namun, pada pembelajaran IPAS materi tradisi di kelas III, pemahaman murid masih tergolong rendah karena pembelajaran yang kurang interaktif dan belum memanfaatkan media yang menarik, sehingga banyak murid yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman murid melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 20 murid. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan

refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman murid secara signifikan. Pada siklus I sebagian besar murid berada pada kategori kurang (11 murid) dan cukup (9 murid), dengan hanya 2 murid yang mencapai kategori baik dan sangat baik. Pada siklus II, jumlah murid pada kategori kurang dan cukup masing-masing menurun menjadi 2 murid. Sedangkan pada kategori baik meningkat menjadi 9 murid dan kategori sangat baik menjadi 7 murid. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman murid.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif, TGT, media ular tangga, pemahaman murid, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan menjadi sumber informasi semata, tetapi juga sebagai fasilitator untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Sehingga pembelajaran perlu dirancang agar dapat mendorong keterlibatan aktif murid. Dengan demikian mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, minat, serta potensi sesuai yang dimiliki. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya

pada mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran yang variatif mampu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan lebih hidup. Akan tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran ternyata masih belum optimal dan cenderung terbatas. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang mampu menarik perhatian murid (Frasandy et al., 2021). IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan pemahaman tentang fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran ini murid diharapkan mampu memahami berbagai peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk tradisi yang berkembang di lingkungan keluarga maupun masyarakat (Agist Hasanah et al.,

2023). Materi tradisi tidak hanya berfungsi sebagai pengetahuan semata tetapi juga sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya, sikap sosial, serta pembentukan karakter. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas III masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa keterlibatan murid dalam pembelajaran masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar murid secara optimal. Permasalahan tersebut tidak terlepas dari kurangnya variasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran. Pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan murid tidak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Padahal, keterlibatan aktif murid merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah

penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui model ini murid tidak hanya belajar bersama dalam tim, tetapi juga mengikuti kegiatan permainan yang dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Selain pemilihan model pembelajaran, penggunaan media yang sesuai juga sangat diperlukan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Pada media ini, setiap kotak permainan diisi dengan pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan materi tradisi. Dengan demikian, murid dapat belajar sambil bermain, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran sangat sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, artinya mereka lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung atau benda nyata (Khaulani et al., 2019). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid serta

memberikan respon belajar yang positif (Solekhah et al., 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar, namun penelitian tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dalam pelaksanaannya (Sabilla et al., 2025). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Panjaitan menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar murid, tetapi masih terbatas pada penggunaan model tanpa integrasi media permainan yang kontekstual (Panjaitan et al., 2024). Akan tetapi, berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian sebelumnya, penggunaan model TGT umumnya masih diterapkan tanpa adanya media pembelajaran yang inovatif. Di sisi lain, penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran juga masih jarang dikombinasikan dengan model pembelajaran kooperatif secara terintegrasi khususnya pada materi tradisi di kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu menggabungkan model dengan media secara efektif. Dengan

demikian, penelitian ini mengombinasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan ular tangga sebagai upaya meningkatkan pemahaman murid. Melalui pembelajaran ini diharapkan murid mampu memahami materi tradisi dengan lebih baik. Sehingga penelitian ini difokuskan pada penerapan model TGT berbantuan media ular tangga dalam pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman murid terhadap materi tradisi di keluarga dan lingkungan masyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman murid melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga. Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki proses serta hasil pembelajaran. Menurut (Arikunto, 2019), penelitian tindakan kelas dilakukan melalui beberapa tahapan yang berulang, yaitu

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah murid kelas III sekolah dasar yang berjumlah 20 murid dengan kemampuan yang beragam. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah tempat peneliti melakukan PPL, yaitu di SDN Karangbesuki 1 Kota Malang pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran seperti modul ajar, media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang disesuaikan dengan materi tradisi serta instrumen tes untuk mengukur pemahaman murid. Selain itu, peneliti juga merancang langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model TGT. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model TGT. Model ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar murid dan kelompok. Adapun tahapan

dalam pelaksanaannya yaitu guru menyampaikan materi, membentuk kelompok belajar, melaksanakan permainan ular tangga yang berisi soal-soal pemahaman, mengadakan turnamen antar kelompok, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Kemudian pada tahap observasi peneliti mengumpulkan data terkait pelaksanaan pembelajaran serta hasil tes pemahaman murid pada setiap siklus. Observasi ini dilakukan untuk melihat apakah proses pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana sebelumnya. Pada tahap refleksi peneliti menganalisis hasil tes pemahaman murid pada setiap siklus yang digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman murid terhadap materi tradisi melalui soal evaluasi berbentuk uraian. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2017), analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data yang diperoleh sesuai dengan

kondisi sebenarnya. Data pemahaman murid dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan presentase ketuntasan belajar. Presentase tersebut dihitung dengan membandingkan jumlah murid yang memperoleh nilai di atas KKM dengan jumlah seluruh murid. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan apabila minimal 75% murid mencapai nilai di atas KKM yang menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi. Apabila indikator tersebut belum tercapai pada siklus I, maka akan dilakukan perbaikan pada siklus II.

C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Hasil Observasi Aktivitas Murid Kelas III

Keaktifan murid selama proses pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi tingkat pemahaman terhadap materi yang disampaikan, khususnya pada topik tradisi di lingkungan keluarga dan masyarakat.

Sehingga, untuk meningkatkan keterlibatan murid, pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Times Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media permainan ular tangga tradisi.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran, diperoleh data aktivitas murid sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid pada Siklus I

No	Aspek yang diamati	Rata-rata	Predikat
1	Penyampaian tujuan dan pembentukan kelompok	75%	Aktif
2	Keterlibatan dalam memahami materi	68%	Cukup Aktif
3	Keikutsertaan dalam diskusi kelompok	65%	Cukup Aktif
4	Partisipasi dalam permainan dan turnamen	60%	Kurang Aktif

Hasil pada tabel tersebut menunjukkan

bahwa murid belum sepenuhnya mengikuti aktivitas secara optimal. Walaupun sebagian murid sudah mulai terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi masih terdapat beberapa yang cenderung pasif, terutama pada saat berdiskusi dan mengikuti kegiatan turnamen. Selain itu, masih ada beberapa murid yang belum memahami mekanisme permainan dengan baik sehingga hal tersebut juga mempengaruhi partisipasi mereka. Secara umum, aktivitas murid pada siklus I dapat dikategorikan cukup, namun belum merata pada seluruh aspek pembelajaran.

- b. Hasil Belajar Murid Kelas III
- Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus I, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman murid. Hasil tes kemudian dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan kategori nilai sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Hasil Belajar Murid pada Siklus I

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Sangat baik	1	5%
70- 84	Baik	1	5%
50 – 69	Cukup	9	45%
0- 49	Kurang	11	55%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa sebagian besar murid masih berada pada kategori kurang dan cukup. Sedangkan jumlah murid yang berada pada kategori sangat baik dan baik masih sangat sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman murid terhadap materi belum optimal.

Selanjutnya, hasil belajar tersebut dianalisis berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70.

Tabel 3. Tingkat Ketuntasan Belajar Murid pada Siklus I

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Tuntas	2	10%

Tidak Tuntas	18	90%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar murid pada siklus I masih sangat rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 75%.

2. Siklus II

a. Hasil Observasi Aktivitas Murid Kelas III

Pelaksanaan

pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan melakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. beberapa perbaikan yang dilakukan diantaranya adalah, guru memberikan penjelasan yang lebih rinci terkait aturan atau mekanisme permainan, meningkatkan pendampingan saat diskusi, serta memberikan motivasi kepada murid agar lebih aktif sehingga peran setiap anggota

kelompok terorganisir secara maksimal.

Hasil observasi aktivitas murid pada siklus II disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Murid pada Siklus II

No	Aspek yang diamati	Rata-rata	Predikat
1	Penyampaian tujuan dan pembentukan kelompok	85%	Aktif
2	Keterlibatan dalam memahami materi	80%	Aktif
3	Keikutsertaan dalam diskusi kelompok	83%	Aktif
4	Partisipasi dalam permainan dan turnamen	78%	Aktif

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa murid mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Murid terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, serta lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan selama kegiatan turnamen

berlangsung. Selain itu, kerja sama dalam kelompok juga terlihat semakin baik. Secara keseluruhan, aktivitas murid pada siklus II dapat dikategorikan baik.

b. Hasil Belajar Murid Kelas III

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan. Distribusi nilai murid pada siklus II disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Distribusi Hasil Belajar Murid pada Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
85 – 100	Sangat baik	7	35%
70- 84	Baik	9	45%
50 – 69	Cukup	2	10%
0- 49	Kurang	2	10%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa sebagian besar murid telah berada pada kategori sangat baik dan baik. Sedangkan jumlah murid

dengan kategori cukup dan kurang baik mengalami penurunan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus I.

Selanjutnya, hasil belajar tersebut dianalisis berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 70.

Tabel 6. Tingkat Ketuntasan Belajar Murid pada Siklus II

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Tuntas	16	80%
Tidak Tuntas	4	20%
Jumlah	20	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar murid mencapai 80%. Dengan demikian, murid telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu lebih dari 75%. Sehingga, penerapan model TGT berbantuan media ular tangga terbukti dapat meningkatkan pemahaman murid.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan

pemahaman murid kelas iii pada mata pelajaran IPAS materi tradisi di keluarga dan lingkungan masyarakat melalui *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga menunjukkan bahwa tindakan guru mempengaruhi aktivitas murid dalam pembelajaran. Sehingga terdapat perubahan yang cukup signifikan setelah diterapkannya pembelajaran tersebut. Peningkatan tersebut dapat dilihat secara jelas melalui perubahan distribusi nilai murid pada siklus I ke siklus II.

Pada siklus I, hasil belajar murid masih didominasi oleh kategori kurang. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 11 murid (55%) yang memperoleh nilai pada rentang 0-49 dan 9 murid (45%) pada rentang 50-69. Sementara itu, murid yang mencapai kategori nilai tinggi masih sangat terbatas, yaitu hanya 1 murid (5%) pada rentang nilai 70-84 dan 1 murid (5) pada rentang nilai 85-100. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar pada siklus I ini dapat dianalisis sebagai dampak dari tahap awal penerapan model pembelajaran. Murid masih berada pada fase penyesuaian terhadap TGT yang menuntut keterlibatan aktif, partisipasi permainan edukatif, dan kerja sama antar anggota kelompok. Dalam perspektif teori konstruktivisme, menjelaskan bahwa proses belajar memerlukan pengalaman dan interaksi yang berkelanjutan agar murid dapat membangun pemahamannya (Piaget, 1970). Pada tahap awal murid memang belum memiliki pengalaman yang cukup, sehingga pemahaman konsepnya juga masih sangat terbatas.

Selain itu, jika dikaitkan dengan teori pembelajaran kooperatif, efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada interaksi aktif dan tanggung jawab individu dalam suatu kelompok (Slavin, 2015). Pada siklus I, kondisi tersebut belum tercapai secara optimal. Hal ini terlihat dari masih dominannya murid pada kategori nilai rendah. sehingga menyebabkan proses diskusi dan

kerja sama belum berjalan secara efektif. Sebagian murid masih pasif dan belum berkontribusi secara maksimal dalam kegiatan kelompok. Dari sudut pandang teori belajar sosial, rendahnya hasil belajar pada siklus I juga dikarenakan interaksi antar murid yang belum terlihat. Proses belajar melalui pengamatan dan menirukan cara teman dalam memahami materi belum terjadi secara maksimal, karena murid belum terbiasa untuk saling berbagi pengetahuan dalam suatu kelompok (Bandura, 1977).

Selanjutnya, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran, hasil pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Jumlah murid pada kategori nilai rendah (kurang) mengalami penurunan drastis, yaitu hanya 2 murid saja (10%) pada rentang nilai 0-49 dan 2 murid pula (10%) pada rentang nilai 50-69. Sebaliknya, jumlah murid pada kategori nilai tinggi (baik) meningkat pesat, yaitu 9 murid (45%) pada rentang nilai 70-84. Sedangkan yang berada pada kategori nilai sangat tinggi (sangat baik) terdapat 7 murid (35%) pada

rentang nilai 85-100. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar murid telah mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pada siklus I. Peningkatan ini menunjukkan bahwa murid telah berhasil melewati tahap adaptasi dan mulai memahami alur pembelajaran yang telah diterapkan. Dalam kerangka teori konstruktivisme, murid telah mampu membangun pengetahuannya secara lebih optimal melalui pengalaman belajar yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Pengulangan pengalaman belajar serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat membantu memperkuat pemahaman konsep murid.

Apabila dianalisis berdasarkan teori pembelajaran kooperatif, peningkatan ini menandakan unsur-unsur penting dalam pembelajaran kooperatif telah berjalan dengan baik, seperti interaksi positif, tanggung jawab individu, dan partisipasi aktif. Hal tersebut tercermin dari meningkatkan jumlah murid pada kategori nilai tinggi. Selain itu,

penggunaan media permainan ular tangga dalam model TGT juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar murid. Suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar murid. (Maslow, 1954). Permainan yang digunakan dalam pembelajaran menciptakan suasana yang tidak monoton, sehingga murid lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari perspektif teori belajar social, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh interaksi yang lebih intensif antar murid. Pada siklus II, murid lebih aktif berdiskusi, saling membantu, dan berbagi pemahaman. Hal tersebut tentunya memberikan pengaruh sehingga pemahaman murid dapat meningkat secara merata. Keberhasilan peningkatan pemahaman ini juga didukung oleh peran guru dalam memperbaiki strategi pembelajaran. Guru memberikan penjelasan yang lebih rinci, mengelola kelas dengan lebih efektif, serta memberikan motivasi kepada murid untuk lebih aktif

dalam berpartisipasi. Selain itu, aturan permainan yang lebih terstruktur juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dalam melakukan penelitian ini. Pada siklus I terdapat beberapa kendala seperti kurangnya pemahaman murid terhadap langkah-langkah pembelajaran, rendahnya partisipasi sebagian murid, serta pengelolaan waktu yang belum optimal. Akan tetapi, melalui proses refleksi, kendala tersebut dapat diminimalkan pada siklus II sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Secara keseluruhan, data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari penurunan jumlah murid pada kategori nilai rendah dan peningkatan jumlah murid pada kategori nilai tinggi. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman murid.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terbukti mampu meningkatkan pemahaman murid. Pada siklus I pemahaman murid masih tergolong rendah, yang terlihat dari jumlah murid pada kategori nilai rendah atau kurang (0-49) sebanyak 11 orang dan kategori cukup (50-69) sebanyak 9 orang. Sementara murid yang berada pada kategori nilai tinggi dan sangat tinggi masih sangat sedikit, yaitu masing-masing 1 orang saja pada rentang nilai 70-84 dan 85-100.
2. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan pemahaman murid yang signifikan. Jumlah murid yang berada pada kategori nilai rendah menurun drastis menjadi masing-masing 2 orang pada rentang nilai 0-49

dan 50-69. Sebaliknya, jumlah murid pada kategori nilai tinggi (baik) mengalami peningkatan, yaitu menjadi 9 orang pada rentang 70-84. Sama halnya dengan jumlah murid yang berada pada kategori nilai sangat tinggi (sangat baik) juga mengalami peningkatan, yaitu terdapat 7 orang pada rentang nilai 85-100. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar murid telah mampu memahami materi dengan lebih baik setelah diterapkannya model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agist Hasanah, et.al. (2023). Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS: Upaya Memaksimalkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 33–44. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Frasandy, R. N., et.al. (2021). *Hubungan Penggunaan Media Nyata dengan Kemampuan. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam*.
- Khaulani, F., S, N., & Murni, I. (2019). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1), 51–59.
- Maslow, A. (1954). *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row.
- Panjaitan, N., Haryadi, J., & Siregar, N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 060430 Medan Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46579–46584.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psycology of the Child*. New York: Orion Press.
- Sabilla, A. S., Nuranisa, & Hermansyah. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn & Bacon.
- Solekhah, I., Khasanah, N., & Hariz, A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bercerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Ekosistem Pendidikan Biologi , Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 2(1), 40–51.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.