

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 SRIKATON MUSI RAWAS**

Venti Yurika Indriyani¹, Akmal Rijal², Dedy Firduansyah³
¹²³PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari
Alamat e-mail: 1ventiyurika42@gmail.com, 2akmalrijal@unpari.ac.id,
3dedyfirduansyah424@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Snakes and Ladders media on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Srikaton Musi Rawas. This study employed a pre-experimental method using a One Group Pre-test Post-test Design. The sample consisted of 23 students selected through a saturated sampling technique. Data were collected using learning achievement tests and analyzed using the normality test and Z-test. The results showed that the mean pre-test score increased from 54.73 to 85.13 in the post-test. Learning mastery also improved from 17% to 92%. The normality test indicated that the data were normally distributed, while the hypothesis test showed that $Z_{count} = 4.96$ was greater than $Z_{table} = 1.64$, indicating that H_a was accepted and H_0 was rejected. Therefore, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Snakes and Ladders media had a significant effect on improving the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 2 Srikaton Musi Rawas.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Snakes and Ladders media, learning outcomes, IPAS.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Srikaton Musi Rawas. Penelitian menggunakan metode pre-experimental dengan desain One Group Pre-test Post-test Design. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa yang ditentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji normalitas serta uji Z. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test sebesar 54,73 meningkat menjadi 85,13 pada post-test. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 17% menjadi 92%. Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan uji hipotesis memperoleh $Z_{hitung} = 4,96 > Z_{tabel} = 1,64$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Teams

Games Tournament (TGT) berbantuan media Ular Tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Srikaton Musi Rawas.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Media Ular Tangga, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta karakter yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Ali, 2017:92). Proses pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari pembelajaran yang efektif, yaitu pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memilih model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Wardana, 2022:13). Keberhasilan pembelajaran

sangat dipengaruhi oleh strategi, model, dan media yang digunakan guru.

Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut peserta didik memahami konsep sekaligus mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Nashrullah, 2022:6).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Srikaton Kabupaten Musi Rawas pada tanggal 30 September 2025, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi penggunaan metode ceramah dengan media yang terbatas pada buku, papan tulis, dan PowerPoint.

Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang fokus, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mudah merasa bosan. Hasil

wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik hanya 9 siswa (40%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 74, sedangkan 14 siswa (60%) belum mencapai ketuntasan. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu alternatifnya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Berman et al. (2014:324) model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif. Melalui model ini, peserta didik didorong untuk saling membantu memahami materi, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain meningkatkan hasil belajar, model TGT juga mampu melatih kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, dan sportivitas peserta didik (Nasaruddin, 2019:5).

Untuk mendukung penerapan model TGT, penelitian ini memanfaatkan media Ular Tangga sebagai media pembelajaran. Menurut Setiani et al. (2022:263) Media permainan ini dikembangkan menjadi sarana belajar yang memuat soal-soal sesuai materi pembelajaran sehingga peserta didik belajar sambil bermain.

Dengan menggabungkan model dan media Ular Tangga diharapkan mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan hasil belajar meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu Rahayu et al (2022) yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS, sedangkan media Ular Tangga juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang mengombinasikan model TGT dengan media Ular Tangga pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 2 Srikaton Musi Rawas

masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Srikaton Musi Rawas setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental* dengan desain *One Group Pre-test Post-test Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Penelitian diawali dengan pemberian *pre-test*, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media Ular Tangga, kemudian diakhiri dengan pemberian *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Srikaton Kabupaten Musi Rawas pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian

adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 23 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. *Sampling jenuh* adalah teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2022:85).

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran sebelum digunakan dalam penelitian. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*).

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan uji *Chi-Kuadrat*. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Z pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini, diperoleh data dengan menggunakan instrument tes atau tes tertulis sebelum pelaksanaan penelitian dimulai, soal yang akan digunakan untuk tes tertulis terlebih dahulu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada kelas atas yang bertujuan untuk mengetahui kualitas soal yang akan digunakan valid atau tidak validnya soal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Srikaton Kabupaten Musi Rawas. Pelaksanaan uji instrumen dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Srikaton Musi Rawas pada tanggal 30 April 2026 dengan jumlah siswa 16 siswa. Soal yang digunakan dalam instrumen tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda, dimana dari 20 soal pilihan ganda yang diujikan tersebut dapatlah sebanyak 12 soal yang valid dan sebanyak 8 soal tidak valid, oleh karena itu ada 12 soal pilihan ganda yang penulis dapat untuk digunakan dalam melakukan *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Pre-Test

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai Rata-rata	54,73
2	Simpangan Baku	15,38
3	Nilai Tertinggi	25
4	Nilai Terendah	83
5	Rentang Nilai	58
6	Jumlah Siswa tidak Tuntas	19 (83%)
7	Jumlah Siswa Tuntas	4 (17%)

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh data bahwa ada siswa yang mendapatkan nilai melebihi KKTP yaitu 74, dari 23 siswa yang mengikuti tes awal (*pre-test*) hanya ada 4 siswa yang tuntas, nilai yang tertinggi yaitu 83 dan yang terendah 25. Dengan ini rata-rata nilai *pre-test* secara keseluruhan hanya sebesar 54,73 dan nilai simpangan baku 15,38.

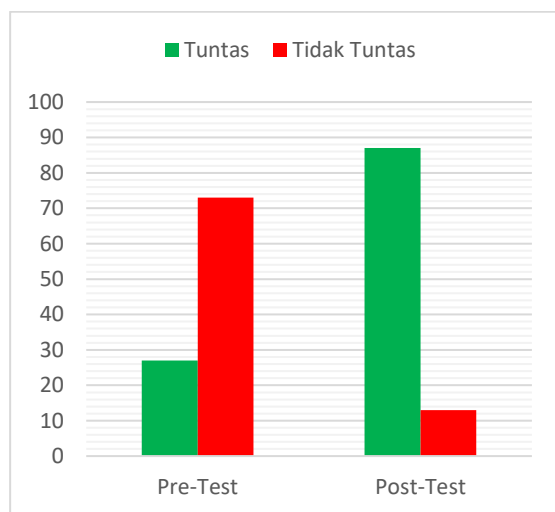
Setelah mengetahui hasil *pre-test*, peneliti melakukan pelakuan dengan materi Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita pada Topik A “Aku dan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media ular tangga. Kemudian pada akhir penelitian yang dilakukan tes dalam bentuk *post-test*.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Post-Test

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai Rata-rata	85,13
2	Simpangan Baku	10,73
3	Nilai Tertinggi	58

4	Nilai Terendah	100
5	Rentang Nilai	42
6	Jumlah Siswa tidak Tuntas	2 (8%)
7	Jumlah Siswa Tuntas	21 (92%)

Berdasarkan Tabel 2 diatas dapat diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKTP yaitu 74 sebanyak (92%) siswa tuntas dengan rata-rata nilai hasil belajar siswa keseluruhan sebesar 85,13 dan simpangan baku 10,73 dengan nilai tertinggi yang didapat siswa saat *post-test* yaitu 100 dan nilai terendah yang didapat yaitu 58 dengan rentang nilai 42.



Gambar 1 Grafik Nilai Pre-Test dan Post-Test

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 54,73, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 85,13. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa setelah mengikuti

pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Selain itu, ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Sebelum perlakuan hanya 9 siswa (40%) yang mencapai KKTP, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 21 siswa (92%) yang mencapai ketuntasan belajar.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Chi-Kuadrat*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data *pre-test* maupun *post-test* berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	5,511	10	11,070	Normal
<i>Post-test</i>	2,679	7	11,070	Normal

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa χ^2_{hitung} pada data *pre-test* dan *post-test* lebih kecil daripada χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$). Dengan demikian data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi.

Kriteria pengujian hipotesisnya adalah jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, maka H_a

diterima dan H_0 ditolak. Jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan $dk = n-1$ dan taraf signifikan 0,05 (5%). Hasil uji hipotesis untuk data *post-test* dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis *Post-test*

Data	Z_{hitung}	Z_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	4,96	1,64	$Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$, H_a diterima

Dari Tabel 4 diketahui bahwa hasil analisis uji hipotesis data akhir (*post-test*) siswa yaitu $Z_{hitung} = 4,96$. Dengan taraf signifikan 0,05 maka diperoleh $Z_{tabel} = 1,64$. Maka $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu 4,96 dengan hal ini H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya artinya hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Sriaton Kabupaten Musi Rawas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Peningkatan nilai rata-rata dari 54,73

menjadi 85,13 menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Selama pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan diskusi kelompok, permainan, maupun turnamen sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok heterogen, berdiskusi, saling membantu memahami materi, dan berkompetisi secara sehat melalui turnamen akademik (Umar:2021:140). Aktivitas tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar, rasa percaya diri, serta tanggung jawab peserta didik terhadap kelompoknya.

Adanya penghargaan kelompok juga mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat sehingga hasil belajar meningkat. Hal ini sejalan dengan teori bahwa model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama, permainan,

kompetisi, dan penghargaan sebagai upaya meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa.

Selain penggunaan model pembelajaran, media Ular Tangga juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Nugroho, 2018:13). Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik belajar sambil bermain. Soal-soal yang terdapat pada papan permainan membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik. Suasana belajar yang menyenangkan juga mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Muslimah Apriliya et al. (2025) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian Syibilla Oktavia Malak Sari et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media Ular Tangga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian,

hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Srikaton Kabupaten Musi Rawas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 2 Srikaton Kabupaten Musi Rawas. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 54,73 pada *pre-test* menjadi 85,13 pada *post-test*. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 40% menjadi 92% setelah penerapan model pembelajaran. Hasil uji hipotesis

menunjukkan bahwa $Z_{hitung} = 4,96$ lebih besar daripada $Z_{tabel} = 1,64$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ular Tangga efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2017). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Berman, Paul. (2014). *Pembelajaran Kooperatif: Pendekatan Kolaboratif di Kelas*. New York: Random House.
- Muslimah Apriliya, dkk. (2025). Efektivitas Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nasruddin. (2019). *Metode & Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nashrullah. (2022). *Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar*. Bandung: CV Media.
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-Prinsip Menyusun Media Pembelajaran Ular Tangga*. Malang: UM Press.
- Putri, K., Erwandi, R., & Rijal, A. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv Sd Negeri 03 Lubuklinggau. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 96-107.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPA kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 14-20.
- Sari, S. O. M., Oktavianti, I., & Santoso, D. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Berbasis Qr Code Pada Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Pasuruhan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2172-2179.
- Setiani, dkk. (2022). Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umar. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan*.
- Wardana. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.