

**PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF
IPAS SISWA KELAS IV SD**

**(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas IV Bab 6 Topik B: Kekayaan
Budaya Indonesia Di Salah Satu Sekolah Dasar Di Wilayah Bekasi Timur)**

Muslimah Apriliya¹, Nurdiansyah Nurdiansyah², Jennyta Caturiasari³
^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan
Indonesia

Alamat e-mail : 1muslimahapriliya@upi.edu, 2nurdiansyah@upi.edu,
3jennytacs@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the cooperative learning model of Team Games Tournament (TGT) assisted by the snake and ladder educational game on fourth-grade elementary students' cognitive learning outcomes in the IPAS subject. It also compares the effectiveness of the TGT model with the STAD type of cooperative learning. The research employed a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The sample consisted of class IVA as the control group and class IVB as the experimental group, selected randomly using a spinning method. Data were collected through pretest and posttest assessments. Statistical analysis was conducted using SPSS version 23. The results of a simple linear regression test revealed an R-square value of 0.519, indicating that the TGT model assisted by the snake and ladder game contributed 51.9% to students' cognitive learning outcomes. The average n-gain score of the experimental group was 0.6137, while the control group scored 0.3859. Although both scores fall into the medium improvement category, the experimental group showed higher gains. Therefore, it can be concluded that the use of the TGT model supported by the snake and ladder media is more effective than the STAD model in enhancing fourth-grade students' cognitive learning outcomes in the IPAS subject.

Keywords: cooperative learning model 1, type team games tournament (TGT) 2, snakes and ladders 3, cognitive learning outcomes 4

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD.

Selain itu, penelitian ini juga membandingkan efektivitas model TGT dengan model Cooperative Learning tipe STAD. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Sampel penelitian terdiri dari kelas IVA sebagai kelas kontrol dan IVB sebagai kelas eksperimen, yang ditentukan secara acak menggunakan metode spin. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai R-square sebesar 0,519, yang berarti model TGT berbantuan ular tangga memberikan pengaruh sebesar 51,9% terhadap hasil belajar kognitif siswa. Nilai rata-rata n-gain siswa kelas eksperimen sebesar 0,6137, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,3859. Walaupun keduanya termasuk dalam kategori peningkatan sedang, hasil kelas eksperimen lebih tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan model STAD dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Model Cooperative Learning¹, *team games tournament* (TGT) ², ular tangga ³, Hasil belajar kognitif ⁴

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan sekolah dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib dan memegang peran penting dalam membentuk pemahaman siswa dalam kehidupan bermasyarakat, IPS mencakup keterlibatan dari beberapa mata pelajaran seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Menurut Luh (Farikhah et al., 2023) Pembelajaran IPS bertujuan untuk membiasakan anak dalam memecahkan suatu masalah sosial melalui proses pendekatan utuh yang melibatkan berbagai disiplin ilmu. Saat ini, kurikulum Merdeka telah mengintegrasikan mata pelajaran IPS bersama dengan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mata pelajaran IPAS memiliki kontribusi besar dalam menciptakan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi gambaran ideal profil siswa di Indonesia (R. N. Pratiwi et al., 2022). Pembelajaran IPAS, menurut Kemendikbud (2022) Pembelajaran

IPAS yang dilakukan di kelas dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, tidak membosankan, serta memupuk rasa ingin tahu mereka tentang alam dan sosial di sekitarnya.

Namun, pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran di kelas sering kali tidak berjalan sesuai harapan, siswa sering merasa bosan saat belajar di kelas dan rendahnya motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya yaitu karena metode pengajaran yang monoton dan kurang kreatif. Hal ini diperlukannya guru untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah indikator utama keberhasilan proses pendidikan, yang mencerminkan pemahaman, keterampilan, dan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran (Andriani, 2019). Hasil belajar

mencakup ke dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif seperti yang dijelaskan dalam Taksonomi Bloom.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor internal, seperti IQ, bakat dan minat, kebiasaan belajar serta motivasi dalam berprestasi sering kali mempengaruhi pencapaian siswa. Adapun faktor dari faktor eksternal seperti dukungan orang tua di rumah, sarana dan prasarana belajar yang kurang memadai, faktor kurikulum, model dan media pembelajaran yang digunakan guru juga memegang peran penting (Nuraeni & Syihabuddin, 2020). Berdasarkan hasil observasi di sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian, ditemukan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS masih rendah karena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPS, menganggap pembelajaran IPS membosankan, proses pembelajaran yang diberikan guru masih monoton, keterbatasan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru tidak variatif dan menarik sehingga tidak dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep materi IPS lebih dalam. Oleh karena itu diperlukannya model pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk lebih aktif, menyenangkan saat proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu guru memerlukan variasi baru pada saat proses pembelajaran berlangsung agar siswa lebih aktif, antusias, dan termotivasi untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar.

Adapun solusi dalam proses pembelajaran yang secara khusus

ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena dapat menumbuhkan rasa kesadaran diri pada siswa bahwa belajar dengan cara kooperatif sangat menyenangkan. Menurut (Nurhikmawati et al., 2024) TGT memberi siswa kesempatan untuk belajar dalam kelompok yang beranggotakan secara heterogen, berpartisipasi aktif dalam permainan dan berkompetisi secara sehat melalui *tournament*. Model pembelajaran ini di yakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Mahnun dalam (Pratiwi et al., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan guru untuk mengajarkan suatu materi kepada siswa dengan lebih mudah dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan adalah permainan ular tangga, sebuah permainan yang berbentuk papan yang dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran. Permainan ular tangga ini mampu memadukan unsur interaktif dan edukatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi, siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Dengan mengintegrasikan model pembelajaran Cooperative learning tipe TGT dan media

permainan ular tangga yang dimodifikasi, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mendapatkan peningkatan hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif. Seperti pada penelitian (Latjompoh et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dapat mendapatkan peningkatan dalam hasil belajar. Didukung dengan hasil penelitian (Sofiyah, 2017) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga dan *Microsoft Office Powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar IPS mengalami peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa.

Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya terletak pada penggunaan media permainan ular tangga konkret, untuk melihat hasil belajar kognitif siswa dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa, adanya permainan ular tangga tersebut dapat membuat siswa terlibat aktif dan tidak mudah bosan dalam mempelajari materi IPS. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV SD.”**

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif, metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini *quasi experiment*. Penelitian *quasi experiment* adalah penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berupa

perkiraan yang dapat diperoleh dengan apa adanya. Menurut Sugiyono (dalam Arifin, 2020) menyatakan bahwa *quasi experiment design* bisa disebut dengan penelitian semu yang dimana *design* pada penelitian kelompok eksperimen dan *control* dapat dipilih secara acak. Dalam penelitian *quasi experiment* memiliki dua kelompok, kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dan kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Pada penelitian *quasi experiment* pembuktian dalam penelitiannya diperoleh melalui perbandingan antar dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain penelitian yang dipilih peneliti menggunakan *non equivalent control group design* karena di dalamnya siswa menjadi responden peneliti tidak dipilih secara acak, tetapi peneliti menggunakan kelas yang sudah ada. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen yang mendapat pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe TGT dan kelas kontrol yang tidak terkena perlakuan dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe TGT. Kedua kelompok tersebut akan diberikan *pretest* dan *posttest* dengan instrumen yang sama. Digambarkan sebagai berikut:

Berikut ini desain *nonequivalent control group design* yang digambarkan ke dalam tabel di bawah ini (Sugiyono, 2018).

Tabel 1. Desain Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

Eksperimen	=	Kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan model <i>Cooperative</i> tipe TGT menggunakan media permainan ular tangga
Kontrol	=	Kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional dan tidak mendapatkan perlakuan khusus.
O_1	=	Hasil <i>pretest</i> kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan khusus.
O_2	=	Hasil <i>posttest</i> kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan khusus.
O_3	=	Hasil <i>pretest</i> kelompok kontrol
O_4	=	Hasil <i>posttest</i> kelompok kontrol setelah diberikan pembelajaran konvensional.
X_1	=	<i>Treatment</i> yang diberikan kepada kelompok eksperimen.
X_2	=	<i>Treatment</i> yang diberikan kepada kelompok kontrol

Sampel adalah sebagian kecil yang ada dalam populasi yang dapat dianggap mewakili dari populasi mengenai penelitian yang dilakukan. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV. Di mana kelas IV terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas

IV A dan kelas IV B. Dalam penelitian ini, teknik yang dipakai adalah *purposive sampling*. Adapun menurut Sugiyono (2017), *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, di mana peneliti memilih subjek berdasarkan kriteria atau karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dengan kata lain, *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel *non-probabilitas*, di mana peneliti secara sengaja memilih partisipan berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan fokus penelitian dan tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Sampel yang dipilih pada penelitian ini adalah kelas IV-A sebagai yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan media *power point* dan kelas IV-B yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* (TGT) berbantuan media permainan ular tangga.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif. Tes objektif ini menuntut siswa untuk memilih jawaban yang benar diantara jawaban lainnya yang sudah disediakan. Tes objektif yang peneliti gunakan adalah tes objektif yang berbentuk pilihan ganda untuk melaksanakan *pretest* sebelum adanya perlakuan dan *posttest* akan diberikan setelah adanya perlakuan. Instrumen tes tersebut telah disusun sesuai dengan indikator hasil belajar kognitif yang dikembangkan oleh Taksonomi Bloom. Adapun pengembangan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan uji validitas instrumen, uji reliabilitas instrumen, uji daya pembeda dan uji tingkat kesukaran

instrumen dengan menggunakan bantuan aplikasi anates V4.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mencakup analisis deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel, serta dilengkapi dengan perhitungan nilai rata-rata (mean), standar deviasi, dan nilai N-Gain. Uji prasyarat dilakukan melalui pengujian normalitas, homogenitas, serta *independent t-test*. Sementara itu, analisis inferensial menggunakan metode Uji Regresi Linear Sederhana.

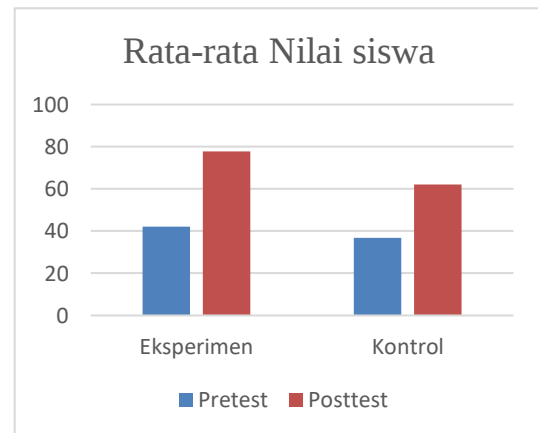
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Data Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jenis Tes	Skor		Mean	Std. Deviation
		Min	Max		
Eksperimen	Pretest	10	80	42.19	16.211
	Posttest	50	100	77.81	14.532
Kontrol	Pretest	10	70	36.87	16.932
	Posttest	40	90	62.19	11.842

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel 1, dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 42.19 yang memiliki skor minimal sebesar 10 dan skor maksimal sebesar 80 dengan standar deviasi 16.211. kemudian nilai rata-rata pada *posttest* pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 77.81 yang memiliki skor minimal sebesar 50 dan skor maksimal sebesar 100 dengan standar deviasi 14.532. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media

permainan ular tangga. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas kontrol pada hasil *pretest* sebesar 36.87 yang memiliki skor minimal sebesar 10 dan skor maksimal sebesar 70 dengan standar deviasi 16.932. Kemudian nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas kontrol sebesar 62.19, yang memiliki skor minimal 50 maksimal 90 dengan standar deviasi 11.842. meskipun terdapat adanya peningkatan hasil belajar kognitif kelas kontrol, tetapi selisih kenaikan nilai kelas kontrol tidak sebesar kenaikan kelas eksperimen, hal tersebut dapat dinyatakan bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan kelas kontrol. Berikut dibawah ini grafik perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa.



Grafik 1. Diagram Rata-rata Nilai Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa

Hasil data *pretest* dan *posttest* diuji untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga, menggunakan uji regresi linier sederhana. Berikut ini hasil uji persamaan regresi linier sederhana yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23 :

Tabel 3. Rekapitulasi Persamaan Regresi Linier Sederhana Kelas Eksperimen

Model	Coefficients	
	Unstrandarized B	Std. Error
Constant	54.063	2.403
Model TGT_Permainan Ular Tangga	27.812	3.399

Dari hasil Tabel 4 dapat dikatakan bahwa a (*Constanta*) memiliki nilai sebesar 54.063 dan nilai β (koefisien regresi) memiliki nilai 27.812 nilai-nilai tersebut memiliki tanda yang positif. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa setiap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media Permainan Ular Tangga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebesar 27.812.

Selanjutnya uji signifikansi regresi yang bertujuan untuk melihat signifikan atau tidak dua variabel yang diukur. Berikut ini hasil uji signifikansi regresi yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23 :

Tabel 4. Hasil Uji Signifikansi Regresi Eksperimen

Test	Sig.	α	keterangan
Regression	0.000	0.05	H_1 diterima

Berdasarkan Tabel 4.18 diatas, didapatkan hasil uji signifikansi regresi dengan nilai sig. Sebesar 0.000 yang berarti nilai sig lebih kecil dari 0.05 yang artinya H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh yang signifikan antara

model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa.

Setelah melakukan uji signifikansi regresi, dilakukan dengan menentukan hasil koefisien determinasi yang bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh yang ditimbulkan dari Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa setelah pemberian perlakuan pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil uji koefisien determinasi dengan melihat r^2 (*r square*) dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. Berikut ini disajikan tabel hasil pengujian koefisien determinasi pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil uji koefisien determinasi

R	<i>r Square</i>	Std. Error of the Estimate
0.721	0.519	14.226

Pada tabel diperoleh hasil uji koefisien determinasi yang menunjukkan nilai *r square* dari hasil pengujian memiliki nilai sebesar 0.519. Berdasarkan perhitungan uji koefisien determinasi, maka nilai koefisien determinasi memperoleh sebesar 51,9% sehingga dapat dikatakan bahwa menerapkan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa dan 48,1% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya di luar variabel.

Pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa yang dapat dilihat dari hasil uji regresi linier sederhana memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Diperkuat dengan hasil uji koefisien determinasi pada tabel 5 yang menyatakan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Permainan Ular Tangga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif dengan nilai sebesar 51,9%. Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa dengan adanya penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Permainan Ular Tangga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya dalam materi IPAS bab 6 topik kekayaan budaya Indonesia dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hasil tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan (Maulidina et al.,2018) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan Media TTs Terhadap hasil belajar siswa" hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol menyebabkan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Selanjutnya hasil penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian (Sitohang et al.,2021) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD". Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara

model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematis siswa kelas V SD.

Selanjutnya dilakukan uji N-gain, tujuan dilakukan uji N-Gain yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Adapun interpretasi indeks dan kategori tafsiran efektivitas N-Gain sebagai berikut:

Tabel 6. interpretasi indeks N-Gain

Skor N – Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

Kemudian N-Gain skor dapat dirubah menjadi N-Gain persen dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 7. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain

Presentase%	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40 - 45	Kurang efektif
56 - 75	Cukup efektif
>76	Efektif

N-Gain skor didapatkan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 23 sehingga dapat menghasilkan N-Gain skor dan N-Gain persen dari hasil data *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif dalam pembelajaran IPAS berikut ini:

Tabel 8. Kategori Perhitungan N-Gain Skor

Kelas	N-Gain Skor	Keterangan	N-Gain Persen (%)	Keterangan
-------	-------------	------------	-------------------	------------

Eksperi men	0.61 37	Sedang	61,3 7%	Cukup efektif
Kontrol	0.38 59	sedang	38,5 9%	Tidak efektif

Berdasarkan Tabel 8 menunjukkan bahwa N-Gain skor dan N-Gain persen dari hasil pengolahan data *pre-test* dan *post-test*, pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga memperoleh skor rata-rata N-Gain sebesar 0.6137 atau 61,37% hasil tersebut masuk ke dalam kategori sedang dan cukup efektif, sedangkan data kelas kontrol yang menggunakan model *Cooperative Learning tipe STAD* berbantuan media *power point* sebesar 0.3859 atau 38,59% hasil tersebut masuk ke dalam kategori sedang dan tidak efektif. Dengan demikian, skor N-Gain kedua kelas tersebut memiliki kategori yang sama yaitu kategori sedang, namun kelas eksperimen memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan skor kelas kontrol. Sehingga dapat dinyatakan bahwa menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga lebih efektif daripada model *Cooperative Learning tipe STAD* berbantuan media *power point*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan setelah adanya perlakuan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Farikhah et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT dengan Media Ludo Terhadap Hasil

Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang menjelaskan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen yang diberikan *treatment* menggunakan model pembelajaran TGT dengan Media Ludo.

Hasil ini menunjukkan bahwa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga memiliki hasil yang signifikan dalam membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar kognitif. Model ini melibatkan 5 tahapan dalam *treatment* yaitu: 1) Penyajian Kelas, 2) Pembentukan *Teams*, 3) *Games*, 4) *Tournament*, 5) *Reward*. Selain itu, penggunaan media permainan ular tangga berperan penting untuk memberikan rasa ketertarikan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar siswa dapat bermain dan menjawab soal-soal yang terdapat didalam kotak-kotak papan ular tangga.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa terjadi karena model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga yang digunakan mampu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif dan kompetitif yang sehat karena adanya dukungan dari permainan ular tangga yang sudah di modifikasi sesuai dengan materi pembelajaran Tahapan pembelajaran dilaksanakan dalam 3 *treatment* yang dirancang untuk memberikan fasilitas kepada siswa dalam materi IPAS bab 6 topik B kekayaan budaya di Indonesia. Setiap pertemuan memiliki fokus materi yang berbeda seperti pertemuan pertama membahas tentang faktor-faktor penyebab keragaman budaya,

pertemuan kedua dan ketiga membahas materi tentang bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia seperti rumah adat, baju tradisional, tarian tradisional, dan makanan tradisional di Indonesia. Setiap pertemuan dalam pembelajaran didukung oleh media permainan ular tangga dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah dirancang untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Permainan ular tangga dapat di mainkan diakhir saat pengerjaan LKPD individu berlangsung. Hal tersebut membuat siswa menjadi lebih semangat untuk memahami materi pembelajaran karena jika siswa memahami materi yang di jelaskan dengan baik, maka siswa dapat menjawab *question* yang terdapat di permainan ular tangga dengan banar. Berikut ini permainan ular tangga yang digunakan dalam eksperimen di setiap pertemuan.



Gambar 1. Permainan Ular Tangga

Pembelajaran dimulai pada tahap penyajian kelas di awal pembelajaran, setiap pertemuan siswa di berikan penjelasan materi oleh peneliti menggunakan media *power point* agar penjelasan materi dan gambar yang di tampilkan lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa, setelah penyampaian materi selesai, peneliti mengajak siswa untuk bermain kuis interaktif yang berisi pertanyaan seputar materi

yang telah dijelaskan oleh peneliti. Kuis ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah diberikan materi, bagi siswa yang dapat menjawab kuis dengan benar, peneliti memberikan *reward* kecil untuk siswa sebagai bentuk apresiasi dan motivasi siswa dalam proses belajar. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pembentukan *teams* atau kelompok hanya dilakukan di pertemuan pertama saja, peneliti membentuk kelompok secara heterogen. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara berhitung dari angka 1 sampai dengan 4, siswa yang mendapatkan angka yang sama maka mereka akan menjadi satu kelompok. Kelompok yang sudah terbentuk di pertemuan pertama sifatnya tetap, sehingga di pertemuan kedua dan ketiga siswa tetap bersama kelompok di pertemuan pertama. Sebelum siswa memulai ke tahap *games*, setiap kelompok diberikan *flashcard* oleh peneliti yang berisi potongan informasi penting dari materi pembelajaran. Setiap kelompok di berikan kesempatan untuk berdiskusi terlebih dahulu menggunakan *flashcard* sebelum memulai *games* ular tangga bersama kelompok masing-masing. Kegiatan ini bertujuan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi yang sedang di pelajari dan agar siswa siap menerima pertanyaan dari kartu *question* atau *challenge* yang muncul di permainan ular tangga.

Pada tahap berikutnya tahap *games*, dilaksanakan pada pertemuan pertama dan kedua. Dalam tahap ini siswa bermain permainan ular tangga menggunakan kertas A3 yang sudah di modifikasi oleh peneliti. Permainan ular tangga di mainkan secara

berkelompok, setiap siswa bergiliran melempar dadu dan melangkah sesuai dengan angka dadu yang di dapat. Ketika pion berhenti di kotak *question* atau *challenge*, siswa akan mengambil kartu *question* atau kartu *challenge* yang sudah di berikan sepaket dengan permainan ular tangga. Ketika salah satu siswa yang sedang berjalan dalam permainan mendapatkan kotak *question or challenge* maka seluruh anggota kelompok ikut mengerjakan kartu *question* dan menuliskan jawabannya di lembar LKPD yang sudah diberikan, lalu siswa yang mendapatkan kotak *challenge* maka kelompok tersebut menjalankan kartu *challenge* bersama kelompok nya sesuai dengan tantangan yang di dapat di kartu *challenge* tersebut. Kegiatan ini dilakukan bertujuan agar siswa dapat berkolaboratif aktif bersama temannya dan tetap menekankan kewajiban individu dalam menulis jawaban soal dari kartu *question*.

Tahap selanjutnya *tournamnet* di lakukan pada pertemuan ketiga. Pada pertemuan ketiga seluruh kelompok bermain ular tangga menggunakan spanduk yang berukuran 3x4 meter yang diletakkan di lantai kelas. Sebelum permainan di mulai peneliti memberikan penjelasan mengenai aturan dan cara bermain ular tangga menggunakan spanduk. Peneliti memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengenai pembagian peran dalam permainan ular tangga spanduk ini, setiap kelompoknya wajib mengirimkan perwakilan untuk mengikuti *tournament*, setiap kelompoknya membagi anggota kelompoknya menjadi pion satu orang, pemberi informasi satu orang dan sisa dari kelompoknya menjadi tim diskusi. Dalam *tournament* ini perwakilan kelompok bertanding

dengan kelompok lainnya dan memperebutkan pemenang dalam permainan ular tangga dari pertemuan ke satu sampai dengan ketiga. Tujuan dari *tournament* ini yaitu menguatkan pemahaman siswa melalui kompetisi yang menyenangkan, memberikan pengalaman belajar yang berkesan, menumbukan kerjasama antar kelompok, membangun kepercayaan diri siswa dan kompetisi yang sehat antar siswa.

Setelah tahap *tournament* siswa selanjutnya melangkah pada tahap akhir yaitu *reward*, peneliti memberikan *reward* yang besar hanya di pertemuan ketiga setelah selesai *tournament* menggunakan spanduk ular tangga, tetapi di pertemuan pertama dan kedua peneliti memberikan *reward* kepada siswa dengan memberikan stiker bintang yang peneliti tempelkan di kartu skor bintang yang di sediakan oleh peneliti sepaket dengan permainan ular tangga A3. Pemberian *reward* ini bertujuan untuk memberikan apresiasi kepada siswa atas kerjasama yang baik dalam pembelajaran dan prestasi yang sudah dicapai saat pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan tahapan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga dapat memberikan peningkatan yang signifikan kepada hasil belajar siswa terutama dalam aspek kognitif. Peningkatan kelas eksperimen lebih terlihat daripada kelas kontrol.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga dapat memberikan pengaruh sebesar 51,9% terhadap hasil belajar

kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, dan kelas eksperimen yang menggunakan model model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga mendapatkan peningkatan hasil belajar kognitif yang lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan model *Cooperative Learning* Tipe STAB berbantuan media *power point*.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R. (2019). *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes)*. 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Farikhah, L., Purbasari, I., & ... (2023). Pengaruh model pembelajaran tgt dengan media ludo terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas v sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah* <http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1257>
- Latjompoh, M., Odja, A. H., & Toonawu, N. (2021). *J urnal P endidikan F isika T adulako O nline kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) berbantuan media ular tangga pada materi energi dalam sistem kehidupan Students ' Creative Thinking Ability Using Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGt) Assisted on Energy Materials in Living Systems*. 9(December), 1–5.
- Maulidina, Z., Nuriman, N., & Utama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTs Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 5(1), 140-147.
- Nuraeni, N., & Syihabuddin, S. A. (2020). Mengatasi kesulitan belajar siswa dengan pendekatan kognitif. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 19–20.
- Nurhikmawati, A. P., Alfani, I., & Ratnawati, E. (2024). *Inovasi pembelajaran ips melalui metode team games tournament (tgt) untuk meningkatkan*. 1, 1–7.
- Pratiwi, A. S., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. 5, 5682–5689.
- Pratiwi, R. N., Tryanasari, D., & Riyani, D. N. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Monopoli Cerdas Cermat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 2(2), 38–53.
- Sitohang, H. A. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 104241

SYAHMAD. Pendas: Jurnal
Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2),
1535-1543.

Sofiyah, K. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Ular Tangga dan Microsoft Office Powerpoint untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS.*

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta