ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.6179

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD INPRES NAIKOTEN 2

Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Model Assisted by Snakes and Ladders Media on the Topic of Changes in the States of Matter to Improve Learning Outcomes of Grade IV Students at SD Inpres Naikoten 2

Helena Maria Be Bunga An[1], Lolang Maria Masi[2], Netty Elisabeth Antonetha Nawa[3]
Universitas Nusa Cendana
helenanira66@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 26, 2025	May 24, 2025	Jun 5, 2025	Jun 10, 2025

Abstract

The low learning outcomes of fourth-grade students at SD Inpres Naikoten 2 on the topic of changes in the state of matter in science lessons serve as the background of this study. One contributing factor is the continued use of conventional teaching methods, which result in low student engagement in the learning process. This research aims to evaluate the impact of implementing the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model integrated with the *snakes and ladders* game as an educational medium to improve student learning outcomes. The study employed a Classroom Action Research approach involving 19 students (7 boys and 12 girls). Data collection techniques included

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

observation of teacher and student activities, evaluation of learning outcomes, and instructional documentation. Data were analyzed both qualitatively and quantitatively. Prior to the implementation of the TGT model, the student mastery percentage was only 36.84%. After the first cycle, mastery increased to 57.89%, with average teacher activity observation scores at 78.75 and student activity at 72.5. Improvements in the second cycle resulted in a significant increase, with student mastery reaching 89.47%, and teacher and student activity scores at 95 and 98.03, respectively. These findings demonstrate that the TGT model, supported by the *snakes and ladders* game, fosters an active, competitive, and enjoyable learning environment, thereby positively impacting student achievement. The study implies that integrating the cooperative TGT model with educational games is an innovative and effective strategy for teaching science in elementary schools.

Keywords: Teams Games Tournament; *Snakes and Ladders* Media; Science Learning; Changes in the State of Matter; Student Learning Outcomes

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Naikoten 2 pada materi perubahan wujud benda dalam pembelajaran IPA menjadi latar belakang penelitian ini. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode konvensional yang membuat siswa kurang aktif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media permainan ular tangga terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas yang melibatkan 19 siswa (7 laki-laki dan 12 perempuan). Teknik pengumpulan data mencakup observasi aktivitas guru dan siswa, evaluasi hasil belajar, serta dokumentasi pembelajaran. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa sebelum penerapan model TGT, persentase ketuntasan siswa hanya mencapai 36,84%. Setelah penerapan pada siklus I, terjadi peningkatan ketuntasan menjadi 57,89%, dengan nilai rata-rata observasi aktivitas guru sebesar 78,75 dan aktivitas siswa sebesar 72,5. Perbaikan pada siklus II menghasilkan peningkatan signifikan, yaitu ketuntasan belajar mencapai 89,47%, dengan aktivitas guru dan siswa masing-masing sebesar 95 dan 98,03. Temuan ini menunjukkan bahwa model TGT berbasis permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa integrasi model kooperatif TGT dengan media permainan edukatif dapat menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: Teams Games Tournament; Media Ular Tangga; Pembelajaran IPA; Perubahan Wujud Benda; Hasil Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun fondasi keterampilan berpikir ilmiah siswa. Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah capaian hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pelajaran IPA di jenjang Sekolah Dasar berfungsi sebagai dasar untuk memperkenalkan siswa pada

fenomena ilmiah melalui pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung (Fembriani, 2020). Namun pembelajaran IPA masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda. Isu ini tidak hanya terjadi secara lokal, seperti yang ditemukan di SD Inpres Naikoten 2, tetapi juga secara nasional. Banyak siswa SD di Indonesia mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA yang bersifat abstrak dan menuntut penalaran ilmiah (Savitri & Meilana, 2022). Padahal, rendahnya pemahaman konsep dapat berdampak signifikan terhadap rendahnya hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku siswa yang terjadi karena mereka telah menguasai materi yang diajarkan selama proses pembelajaran. Pencapaian kompetensi yang telah dikuasai siswa dapat digunakan untuk menilai hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan kata lain, hasil belajar menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar juga dapat memberikan gambaran tentang seberapa efektif metode pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran, serta memotivasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan potensi yang ada (Setiawan et al., 2022).

Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, proses belajar yang melibatkan pengalaman langsung dan interaksi sosial akan lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti memandang perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong keaktifan dan kerja sama siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu alternatif yang relevan, karena menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi dalam kelompok heterogen (Nurhayati et al., 2022). Model ini efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa melalui aktivitas turnamen akademik yang menyenangkan (Nilasari et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, seperti yang dilakukan oleh (Adiputra & Heryadi, 2021) dalam konteks pembelajaran IPA, serta (Rahayu & Suryani, 2022) yang menekankan efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut belum mengintegrasikan media permainan tradisional seperti ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran. Padahal, menurut (Damayanti et al., 2023), permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan daya ingat, sikap positif, serta kerja sama antarsiswa. Permainan ini membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, dan

mengembangkan kemampuan kognitif (Dewi et al., 2024). Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian terdahulu, khususnya pada penggunaan media pembelajaran yang relevan dan kontekstual dalam model *Teams Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengombinasikan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media permainan ular tangga sebagai pendekatan pembelajaran IPA yang lebih interaktif dan kontekstual. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mengalami proses belajar yang menyenangkan, aktif, dan kolaboratif. Kajian ini didasarkan pada teori pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya kerja sama dan tanggung jawab kelompok dalam pencapaian tujuan belajar bersama. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar yang lebih efektif dan aplikatif. Dengan demikian, peneliti berharap penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi pasifnya siswa dalam pembelajaran dan memperbaiki capaian hasil belajar, khususnya dalam aspek kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi perubahan wujud benda dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Naikoten 2.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses serta hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Naikoten 2 dengan jumlah siswa yakni 19 orang terdiri dari 12 orang perempuan dan 7 orang laki-laki.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru untuk terus berinovasi dalam mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di kelas (Huda & Abduh, 2021). Prosedur kegiatan penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemmis & Mc Taggart (Maliasih et al., 2017). Penelitian model ini membagi satu siklus prosedur penelitian tindakan kelas menjadi empat tahap yaitu, tahap rencana (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan releksi (*reflection).*

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti dalam proses mengumpulan data pada saat penelitian ini yakni lembar pedoman observasi, dokumentasi dan soal tes.

Observasi dilakukan melalui pengamatan terhadap gejala peristiwa yang terjadi di lokasi penelitian, observasi yang dilakukan peneliti adalah mengobservasi aktivitas siswa dalam pembelajaran dan upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga. Dokumentasi ini berisi foto-foto yang diambil selama proses pembelajaran di dalam kelas yang mencakup berbagai tahapan kegiatan dari awal hingga akhir pembelajaran. Tes, yakni lembaran tes tertulis yang berisi soal *pretest* dan *posttest* dengan jenis soal berbentuk Pilihan Ganda (PG) terdiri dari 10 soal, serta soal LKPD yang diintegrasikan ke dalam media pembelajaran permainan ular tangga yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa dalam memahami materi.

Data yang akan di analisis adalah data hasil tes dan observasi yang diperoleh dari guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Analisis data hasil observasi aktivitas guru dan siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimum}\ x\ 100$$

Keterangan : N = Nilai akhir

(Purwanto, 2010)

Analisis tes hasil belajar siswa diperoleh dari hasil tes siswa yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Perhitungan data hasil tes siswa secara individu menggunakan rumus dibawah ini:

$$N = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimum}\ x\ 100$$

Setelah diketahui hasil nilai siswa secara individu, maka selanjutnya adalah dilakukan perhitungan untuk memperoleh nilai rata-rata dengan rumus:

$$N = \frac{Jumlah\ seluruh\ nilai}{Jumlah\ siswa}\ x\ 100$$

Untuk menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PK = \frac{SK}{S}\ x\ 100$$

Keterangan :
PK : Persentase Ketuntasan
SK : Jumlah siswa yang memenuhi ketuntasan
S : Jumlah seluruh siswa (Daryanto, 2011)

HASIL

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV A SD Inpres Naikoten 2 Kota Kupang pada bulan April 2025. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan siklus I dan berakhir pada siklus II. Pelaksanaan penelitian siklus I diawali dengan kegitan *pretest*. Kegiatan *pretest* dilaksanakan untuk memperoleh data awal mengenai hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda yang diukur menggunakan soal *pretest*. Data yang diperoleh menggunakan tes tertulis berupa Pilihan Ganda. Dari hasil penilaian saat *pretest*, hasil belajar yang diperoleh masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari data hasil pre-test yang menunjukkan bahwa dari 19 siswa kelas IV A, yang nilainya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 7 siswa, sedangkan yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebanyak 12 siswa. Berikut adalah hasil penilaian *pretest* siswa kelas IV A:

Table 1. Hasil Penilaian *Pretest* Siswa Kelas IV A

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	7	36,84%
Tidak Tuntas	12	63,16%
Jumlah Siswa	19	100%

Berdasarkan pada tabel 1 nilai tes kemampuan awal siswa sebelum diadakan tindakan masih sangat rendah. Dilihat dari 19 siswa, yang tuntas 7 siswa (36,84%), sedangkan yang tidak tuntas 12 siswa (63,16%). Maka sehubungan dengan itu, peneliti berusaha meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi perubahan wujud benda dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada pembelajaran IPAS di Kelas IV A SD Inpres Naikoten 2, dengan tujuan untuk membantu siswa yang masih memiliki hasil belajar yang rendah atau belum tuntas agar bisa mencapai KKTP yang ditetapkan oleh sekolah, selain itu bisa meningkatkan kemampuan siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat memuaskan.

Hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran tentang perubahan wujud benda dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga adalah sebagai berikut:

Table 2. Aktivitas Guru

Aktivitas Guru	Rata-Rata	Kriteria
Siklus I	78,75	Baik
Siklus II	95	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I memperoleh rata-rata 78,75 dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 95 dengan kriteria sangat baik.

Table 3. Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa	Rata-Rata	Kriteria
Siklus I	72,5	Baik
Siklus II	98,03	Sangat Baik

Pada tabel 3 di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi perubahan wujud benda mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I memperoleh rata-rata 72,5 dengan kriteria baik, dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 98,03 dengan kriteria sangat baik.

Table 4. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	11	57,89%
Tidak Tuntas	8	42,11%
Jumlah Siswa	19	100%

Berdasarkan data dari tabel 4 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi perubahan wujud benda pada siklus I dari 19 siswa, yang tuntas 11 orang (57,89%), sedangkan yang tidak tuntas 8 orang (42,11%), hal ini disebabkan karena siswa belum tertarik untuk terlibat aktif dalam mendengarkan dan menyimak penjelasan guru dengan baik serta belum mampu mengerjakan soal tes dengan baik dan benar. Dengan demikian, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas perlu

diadakan perbaikan serta harus dilanjutkan ke siklus II karena ketuntasan klasikal belum mencapai ≥80%.

Table 5. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	17	89,47%
Tidak Tuntas	2	10,53%
Jumlah Siswa	19	100%

Berdasarkan data dari tabel 5 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi perubahan wujud benda pada siklus II dari 19 siswa yang mencapai (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) KKTP 75 adalah 17 orang (89,47%), sedangkan yang tidak mencapai KKTP adalah 2 orang (10,53%).

Berdasarkan data pada tabel 1, 4 dan 5 terkait persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada materi perubahan wujud benda di kelas IV terjadi peningkatan yang signifikan dari *pretest*, siklus I ke siklus II dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

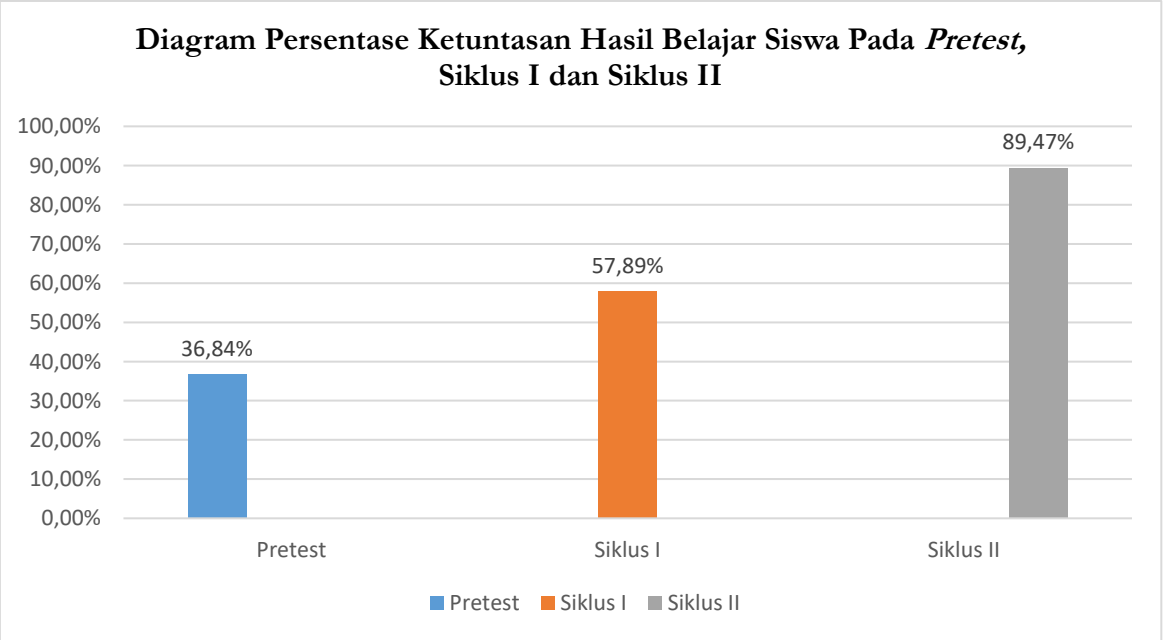


Diagram di atas menunjukan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dari *pretest,* siklus I ke siklus II. Dari hasil persentase ketuntasan siswa yang diperoleh pada *pretest* yakni sebanyak 7 siswa (36,84%) yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP), pada siklus I sebanyak 11 siswa (57.89%), dan pada siklus II meningkat menjadi 17 siswa (89,47%). Dengan demikian, berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, karena ketetapan indikator keberhasilan ketuntasan klasikal sudah mencapai ≥80%., maka pembelajaran IPA dengan materi perubahan wujud benda di Kelas IV SD Inpres Naikoten 2 dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dikatakan telah berhasil.

PEMBAHASAN

Penelitian dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga telah dilaksanakan dalam dua siklus, yakni siklus I dan siklus II. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa serta hasil belajar mereka pada setiap akhir siklus. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.Hasil ini sejalan dengan rumusan masalah dalam penelitian, yaitu bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, temuan ini mendukung hipotesis bahwa penerapan model tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi perubahan wujud benda.

Data hasil penilaian *pretest,* dapat dilihat bahwa dari 19 siswa, yang tuntas 7 siswa (36,84%), sedangkan yang tidak tuntas 12 siswa (63,16%), hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai tingkat penguasaan materi. Pada siklus I, sebanyak 11 dari 19 siswa (57,89%) mencapai ketuntasan belajar, sementara pada siklus II, jumlah tersebut meningkat menjadi 17 siswa (89,47%). Hasil siklus pertama menunjukkan bahwa hanya sebagian siswa yang mencapai nilai tuntas. Namun pada siklus kedua, terjadi peningkatan signifikan dalam jumlah siswa yang memenuhi standar pembelajaran. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari aspek hasil belajar, tetapi juga dari observasi guru dan siswa. Pada siklus I, rata-rata aktivitas guru adalah 78,75, mendapat kriteria baik (B), menunjukkan bahwa guru kurang memastikan semua siswa untuk aktif berpartisipasi dan berdiskusi dalam kelompok, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran menggunakan bahasa sendiri, dan guru belum maksimal menunjukkan sikap antusiasme dan

interaktif dalam penyampaian materi serta contoh yang relevan kepada siswa, dan meningkat pada siklus II yakni rata-rata 95, mendapat kriteria sangat baik (SB), hal ini menunjukkan bahwa guru sudah berhasil mengelola dan mengatur kegiatan pembelajaran dengan baik serta melaksanakan pembelajaran berdasarkan sintaks. Sementara itu, rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 72,5 mendapat kriteria baik (B), ditunjukkan dengan siswa kurang memperhatikan dan kurang menunjukkan sikap antusiasme saat guru menjelaskan materi, siswa tidak diberi kesempatan oleh guru untuk menyimpulkan materi menggunakan bahasa sendiri, dan siswa kurang menunjukkan sikap kerja sama antar anggota kelompok selama permainan ular tangga yang kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata 98,03 mendapat kriteria sangat baik (SB), maka terdapat peningkatan aktivitas siswa sebesar 25,53, ditunjukkan dengan siswa sudah mampu menunjukkan sikap antusiasme serta terlibat aktif dalam pembelajaran, siswa mampu menyimpulkan materi menggunakan bahasa sendiri, dan siswa mampu mengerjakan soal tes dengan baik dan benar.

Hasil penelitian ini tentu berbanding lurus dengan beberapa penelitian lainnya. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh (Atikah, 2023) tentang penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar IPA di kelas V MIN 7 Ponorogo. Dari hasil penelitian tersebut, pada hasil belajar siklus I diketahui bahwa dari 29 siswa yang tuntas atau sudah mencapai KKTP sebanyak 14 siswa dengan persentase 48,3% dan meningkat pada siklus II yaitu sebanyak 23 siswa yang tuntas dengan persentase 79,3%. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh (Allo et al., 2025) tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga numerasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Kristen Anugrah Malango, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran tersebut, nilai motivasi belajar siswa pada siklus I sebesar 60,9% dan nilai motivasi belajar siswa meningkat pada siklus II yakni sebesar 85,2%. Temuan hasil penelitian ini menguatkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga secara konsisten efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai konteks Sekolah Dasar.

Hasil penelitian ini tentunya berkontribusi dalam bidang pendidikan, terutama dalam penerapan model pembelajaran di kelas. Model *Teams Games Tournament* terbukti efektif yang dapat dijadikan alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan terutama pada materi sains, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok. Hasil ini juga mendukung teori

pembelajaran sosial dan konstruktivisme, di mana keterlibatan aktif siswa dan pembelajaran berbasis permainan mendorong pemahaman konsep secara lebih bermakna. Namun dalam pelaksanaan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga pada materi perubahan wujud benda memiliki beberapa keterbatasan yakni jumlah subjek yang terbatas sebanyak 19 siswa, durasi penelitian yang relatif singkat dalam sekali pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, perbedaan gaya belajar siswa dan variasi partisipasi dalam pembelajaran juga mempengaruhi hasil yang dicapai. Keterbatasan-keterbatasan ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan penelitian lanjutan, misalnya dengan memperluas jumlah sampel atau menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat efek jangka panjangnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis, dapat disimpulkan model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan media ular tangga memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada topik perubahan wujud benda. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 36,84% siswa yang tuntas, meningkat menjadi 57,89% pada siklus I, dan mencapai 89,47% pada siklus II. Aktivitas guru meningkat dari skor rata-rata 78,75 (Baik) menjadi 95 (Sangat Baik), sementara aktivitas siswa meningkat dari 72,5 menjadi 98,03. Peningkatan ini menunjukkan keterlibatan aktif siswa dan efektivitas pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam mencapai tujuan pembelajaran IPA, khususnya pada materi perubahan wujud benda.

Berdasarkan peningkatan observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat disimpulkan bahwa sudah sangat baik, karena mengalami peningkatan dan perubahan yang sangat signifikan dalam pembelajaran. Peningkatan dalam pembelajaran ditunjukkan ketika siswa sudah antusias mendengarkan, menyimak, bertanya selama proses pembelajaran, serta terlibat aktif dan kolaboratif dalam kelompok selama permainan ular tangga berlangsung. Keaktifan siswa juga dipengaruhi oleh aktivitas guru dimana guru mampu mengelola pembelajaran berbasis permainan serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam seluruh rangkaian pembelajaran, sehingga siswa termotivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, model TGT yang diintegrasikan dengan media permainan ular tangga terbukti mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran IPA, khususnya materi perubahan wujud benda. Peningkatan

ini terlihat dari data ketercapaian hasil belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran dan telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 80%.

Penerapan model teoritis pembelajaran berbasis permainan edukatif melalui integrasi model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga dalam hal integrasi ini menambah perspektif baru tentang bagaimana pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan interaksi sosial, keterlibatan siswa, dan hasil belajar dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar. Efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dalam konteks pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda pada siswa kelas IV SD di Kupang yang menggunakan pendekatan evaluatif dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui kombinasi observasi aktivitas guru dan siswa, serta penggunaan lembar evaluasi hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), yang terbukti efektif dalam memantau peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa yang signifikan dalam proses pembelajaran kooperatif dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan keterbatasan dalam penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dengan perencanaan yang lebih matang dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, agar proses pembelajaran bisa berlangsung lebih efektif dan menyeluruh. Pengaturan waktu juga perlu diperhatikan supaya setiap tahapan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan dengan baik, tanpa terburu-buru. Penelitian berikutnya juga sebaiknya mempertimbangkan perbedaan gaya belajar siswa. Strategi pembelajaran yang dirancang diharapkan mampu mendorong semua siswa untuk aktif terlibat, misalnya dengan membagi peran secara adil dalam kelompok dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Selain itu, akan lebih baik jika penelitian dilakukan dengan jumlah siswa dan sekolah yang lebih banyak, agar hasilnya bisa lebih mewakili dan dapat diterapkan di berbagai tempat. Penelitian jangka panjang juga perlu dilakukan untuk melihat apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga tetap efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam waktu yang lebih lama.

.

DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, *5*(2), 104. https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111

Allo, M. L., Situru, R. S., & Ramopoly, I. H. (2025). Penerapan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media ular tangga numerasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Kristen Anugrah Malango '. *J-CEKI:JurnalCendekiaIlmiah*, *4*(3), 3424–3433.

Atikah, A. (2023). *Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo* [Skripsi, IAIN Ponorogo]. http://etheses.iainponorogo.ac.id/24551/

Damayanti, M., Hakim, Z. R., Pribadi, R. A., & Setiawan, S. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada keragaman pakaian adat daerah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *8*(3), 797–807. https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.733

Daryanto. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.

Dewi, R., Dida, S., Lusiana, E., & Yuliani, R. (2024). Permainan ular tangga sebagai media sosialisasi kebiasaan hidup sehat di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2), 515–524. https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.54505

Fembriani. (2020). Model jigsaw untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matakuliah konsep dasar IPA SD. *Jurnal Ilmiah kontekstual*, *Volume 1,*. https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i02.154

Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran problem based learning pada siswa sekolah dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4), 1594–1601. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.629

Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar kognitif melalui metode Teams Games Tournaments dengan strategi peta konsep pada siswa SMA. In *Jurnal Profesi Keguruan* (Vol. 3, Issue 2). https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk

Nilasari, A. E. C., Ferryka, P. Z., & Yuliana, Y. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran TGT dalam pembelajaran matematika kelas 2 SDN 1 Karangduren tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(4). https://doi.org/10.59024/simpati.v2i4.942

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9118–9126. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430

Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.

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. https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12038

Savitri, O., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh model pembelajaran flipped classroom terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7242–7249. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3457

Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, *2*(2), 92–109. https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373