

Pengaruh Media *snake and ladder game* Berbasis Model *Cooperative Tipe TGT* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV

Ika Pratiwi ✉, Universitas PGRI Madiun
Ivayuni Listiani, Universitas PGRI Madiun
Rissa Prima Kurniawati, Universitas PGRI Madiun

✉ pratiwiika140@gmail.com

Abstract: *This research aims to determine the influence of the TGT type cooperative learning model assisted by Snake and Ladder Game media on science and science learning outcomes in fourth grade elementary school. The subjects of this research were 40 students. This research model was an experimental method carried out in one experimental class and one control class. The results of this research show that the results of science learning using the TGT type cooperative learning model assisted by snake and ladder game media show T (calculation) $4.865 > T$ (table) 2.0243 , so H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the TGT type cooperative learning model assisted by snake and ladder game media has a significant effect on class IV science learning outcomes*

Keywords: *TGT Type Cooperative Learning Model, Snake And Ladder Game, Science Learning Outcomes*

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan dengan permasalahan yang ada yaitu hasil belajar yang rendah dengan bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe TGT* Berbantuan Media *Snake And Ladder Game* Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD. Subjek penelitian ini berjumlah 40 siswa, Model penelitian ini adalah metode eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe TGT* berbantuan media *snake and ladder game* menunjukkan T (hitung) $4,865 > T$ (tabel) $2,0243$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative tipe TGT* berbantuan media *snake and ladder game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS kelas IV.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Cooperative Tipe TGT*, *Snake And Ladder Game*, Hasil Belajar IPAS



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang mengembangkan semua potensi individu untuk dapat hidup secara utuh dan berkelanjutan, sehingga menjadi manusia yang terdidik secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan mendidik manusia agar menjadi bermanfaat bagi bangsa dan negara. Proses pendidikan ini tidak memberikan hasil instan, karena merupakan investasi jangka panjang yang hasilnya akan terlihat ketika individu yang terdidik mampu melaksanakan perannya di masa depan demi kemajuan bangsa dan negara dalam berbagai bidang (Angga et al., 2022). Pendidikan tidak terlepas dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan pengaturan dan pengorganisasian lingkungan sekitar peserta didik untuk menumbuhkan dan mendorong mereka dalam proses belajar.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam menjalani proses belajar hal tersebut dapat diterapkan pada pembelajaran IPAS (Safitri et al., 2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi di antara mereka. Ini juga melibatkan studi tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial, dengan menggabungkan berbagai pengetahuan lain yang disusun secara logis dan terstruktur, termasuk analisa sebab dan akibat (Alfatonah et al., 2023). Proses pembelajaran IPAS yang dilakukan di SDN 01 Winongo masih dilakukan secara monoton sehingga peserta didik merasa bosan. Pendidik kurang memodifikasi model pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, selain itu keterbatasan media sebagai fasilitas belajar yang kurang memadai sehingga pemahaman peserta didik masih terbatas. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan media yang digunakan.

Model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, serta mendorong peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan menantang (Munawaroh et al., 2023). Model TGT ini, dengan kombinasi pembelajaran berbasis kelompok dan game, benar-benar efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademis peserta didik tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan motivasi mereka. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Risnawati et al., 2022). Proses pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran karena dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi. Memilih media *snake and ladder game* merupakan pilihan yang tepat untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis game ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai media informasi untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, permainan *snake and ladder game* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik (Sabila et al., 2021).

Penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe TGT terhadap hasil belajar. Selain itu, diharapkan model dan media dapat meningkatkan hasil belajar khususnya pada pembelajaran IPAS.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain yang digunakan adalah *True Eksperimental Design*. Menggunakan jenis penelitian *Posttest Only-Control Design*, dengan menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 01 Winongo yang berjumlah 40 orang. Penentuan sampel dilakukan dengan teknis *cluster random sampling*, dimana satu kelas menjadi kelas eksperimen dan satu menjadi kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 20 peserta didik. Berdasarkan teknik sampling tersebut diperoleh kelas IVA sebagai kelas eksperimen dengan diajar menggunakan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe TGT.

Analisis statistik dilakukan dengan mendeskripsikan data yang diperoleh. Data yang dideskripsikan meliputi nilai rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, nilai

minimum, nilai maksimum, dan jumlah baik data sebelum pembelajaran maupun data sesudah pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan uji *Liliefors*. Selanjutnya uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar.

HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian ini adalah nilai *posttest* hasil belajar IPAS kelas IV SDN 01 Winongo. *Posttest* diberikan setelah proses pembelajaran dilakukan di kelas kontrol dan eksperimen. Data tersebut dianalisis dengan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis, adapun perolehan data hasil *posttest* dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1. Hasil *posttest* kelas kontrol dan eksperimen

Perhitungan	Kontrol	Eksperimen
Mean	73,25	86,50
Median	72,5	85,00
Modus	65	85,00
Standar Dev	9.770	7.273
Nilai Min	60	75
Nilai Max	90	100

Hasil perbandingan nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai *posttest* kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol, hal ini dikarenakan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe TGT. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *liliefors* dengan taraf signifikan 5% hasil uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil uji normalitas dengan metode *liliefors*

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan	Keputusan
Eksperimen	0,1817	0,190	Normal	H_0 diterima
Kontrol	0,1508			

Pada tabel 2 terlihat bahwa kelas eksperimen $L_{hitung} = 0.1817 < L_{tabel} = 0,190$, sehingga diputuskan bahwa H_0 diterima. Hal ini membuktikan bahwa data pada kelas eksperimen tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini, menggunakan metode F dengan taraf signifikan 5%, dan dk (n-1 ; n-1).

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

Kelas	F hitung	F tabel	Keputusan	Kesimpulan
Eksperimen	0,55410062	2,1682516	Homogen	H_0 diterima

Pada tabel 3 diketahui bahwa analisis uji homogenitas post test dikelas eksperimen serta pada kelas kontrol pada taraf signifikan 5% menunjukan hasil bahwa $F_{hitung} (0,55410062) < F_{tabel} (2,1682516)$, maka H_0 diterima. Sehingga hasil data *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen dan kontrol memiliki populasi homogen.

Data yang berdistribusi normal dan homogen, kemudian diuji hipotesis dengan menggunakan uji t. Berikut hasil uji hipotesis :

Tabel 4. Rangkuman hasil uji hipotesis

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Keputusan
4,865	2,02439	$t_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 4.3 yang dihitung menunjukkan bahwa data rata-rata hasil belajar IPAS kelas IV memiliki nilai yang didapatkan $t_{hitung} = 4,865$ sedangkan $t_{tabel} 2,024$ dengan $\alpha = 0,05$. Demikian hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini menyatakan bahwa ada perbandingan hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen di SDN 01 Winongo dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya di Indonesia. Dari peneliti sebelumnya menurut (Yahya & Bakri, 2019). yang menyatakan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT berbantuan media *snake and ladder game* berpengaruh terhadap hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* merupakan cara pembelajaran efektif dan semua peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Pada penelitian ini pada kelas kontrol sebelum diberikan *posttest* diajar dengan menggunakan metode konvensional dan media gambar, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe *teams games tournament*.

Snake and ladder game adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, khususnya oleh anak-anak. Papan permainannya terdiri dari kotak-kotak kecil, di mana beberapa kotak memiliki gambar ular atau tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain. Dalam permainan ini, pemain menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil oleh bidak Syukurti (2020). Penggunaan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe TGT salah satu pemilihan media dan model pembelajaran yang efektif jika diterapkan pada pembelajaran khususnya apada pembelajaran IPAS.

Pembelajaran kooperatif tipe Teames Games Tournaments (TGT) adalah salah satu jenis model pembelajaran yang menggunakan metode permainan atau game. Dalam TGT, peserta didik dibagi menjadi tim kecil yang berkompetisi dalam permainan atau turnamen. Setiap tim berusaha untuk mencapai skor tertentu dengan bermain permainan yang didesain untuk memfasilitasi pemahaman materi pelajaran atau pemecahan masalah tertentu. Proses ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, peserta didik tidak hanya belajar secara individu tetapi juga bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan kepemimpinan, sambil memperdalam pemahaman konsep akademis melalui interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, TGT adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan kerja sama kelompok untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa (Yahya & Bakri, 2019).

Penerapan pada kedua kelas kontrol dan eksperimen memperoleh hasil yang berbeda, pada kelas kontrol rata-rata peserta didik memperoleh hasil dibawah KKM dan pada kelas eksperimen rata-rata perolehan nilai *posttest* diatas KKM. Kelas kontrol memperoleh rata-rata 73,25, sedangkan nilai minimal diperoleh 60 dan nilai maksimal diperoleh 90. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata 86,50, sedangkan nilai minimal diperoleh angka 75, dan nilai maksimal diperoleh nilai 100.

Perlakuan pada kedua kelas kontrol dan eksperimen pada kelas eksperimen menggunakan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe TGT, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional (ceramah) dengan menggunakan media gambar terdapat perbedaan, pada kelas eksperimen memperoleh hasil nilai lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil belajar IPAS kelas IV berbeda secara signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Penelitian ini menggunakan satu tahap tes untuk mengetahui hasil belajar IPAS kelas IV, yakni *posttest*. Pemberian soal *posttest* kepada kedua kelas diberikan setelah adanya perlakuan, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe TGT untuk mengetahui hasil belajar kelas IV SDN 01 Winongo. Hasil perolehan nilai *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 73,25, sedangkan nilai tertinggi diperoleh nilai 90 dan terendah diperoleh dengan nilai 60. Kelas eksperimen memperoleh hasil 86,50, sedangkan nilai tertinggi diperoleh nilai 75 dan nilai tertinggi diperoleh dengan nilai 100.

Selanjutnya dilakukan dengan uji normalitas kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan metode *liliefors* dengan taraf signifikan 5%. Terlihat hasil bahwa kelas eksperimen $L_{hitung} = 0,1817 < L_{tabel} = 0,190$, sehingga diputuskan bahwa H_0 diterima. Hal ini membuktikan bahwa data pada kelas eksperimen tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal (untuk lebih jelasnya bisa dilihat lampiran). Pada kelas kontrol terlihat bahwa $L_{hitung} = 0,1508 < L_{tabel} = 0,190$, sehingga diputuskan bahwa H_0 diterima. Hasil uji homogenitas diketahui bahwa analisis uji homogenitas post test dikelas eksperimen serta pada kelas kontrol pada taraf signifikan 5% menunjukkan hasil bahwa $F_{hitung} (0,55410062) < F_{tabel} (2,1682516)$, maka H_0 diterima, sehingga data homogen.

Hasil uji hipotesis diperoleh yang dihitung menunjukkan bahwa data rata-rata hasil belajar IPAS kelas IV memiliki nilai yang didapatkan $t_{hitung} = 4,865$ sedangkan $t_{tabel} 2,024$ dengan $\alpha = 0,05$. Demikian hasil perhitungan menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe TGT terhadap hasil belajar lebih berpengaruh dari model dan media pembelajaran konvensional. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Sitohang & Sukmawarti (2023) terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 104241 Syahmad. Hal ini dibuktikan dari perolehan hasil perhitungan uji hipotesis *posttest* melalui uji-t pada taraf signifikansi 0,05 dimana $t_{hitung} > t_{tabel} (4,30 > 1,67655)$. Hasil ini diperkuat dengan perolehan rata-rata nilai peserta didik pada kelas pembelajaran konvensional dengan nilai 61,2 sedangkan pada kelas pembelajaran Teams Games Tournament memperoleh nilai 74,3. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas kegiatan peserta didik pada pembelajaran Teams Games Tournament lebih baik.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan Wardan et al (2020) Ada pengaruh penggunaan *snake and ladder game* berbantuan media visual terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi keliling dan luas bangun datar pada siswa SDN Nglebak Kecamatan Bareng. Dengan pembuktian nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen sesudah dilakukan pembelajaran menggunakan *snake and ladder game* berbantuan media visual lebih besar yaitu 81,60. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan berbantuan media visual yaitu 73,60. Sehingga dapat dibuktikan bahwa pada hasil uji hipotesis taraf nilai probabilitas atau signifikan 0,05 dan memperoleh 0,001 dengan signifikan $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kelas IV SDN 01 Winongo dengan menggunakan media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe TGT terhadap hasil belajar IPAS. Media *snake and ladder game* berbasis *cooperative* tipe

TGT menjadikan pembelajaran dikelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan, selain itu menjadikan hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatonah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Penerapan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Munawaroh, F., Prasetyaningtyas, F. D., & Arlinda, D. F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournamnent (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 314–341.
- Risnawati, A., Nisa, K., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Tema Kerukunan dalam Bermasyarakat SDN Wora. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 109–115. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.426>
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan. *ProsidingSEMAISeminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Safitri, R., Eka Subekti, E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Supriyadi Semarang. *Ulin Nafiah INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 297–308.
- Sitohang, H. A., & Sukmawarti. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1535–1543.
- Syukurti, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Tekonologi Pendidikan*, 10(1), 31–37.
- Wardan, E. Y., Sesanti, N. R., & Rahayu, S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Melalui Game Ular Tangga Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Nglebak Kecamatan Bareng Kabupaten Jombang Seminar Nasional PGSD UNIKAMA Pendahuluan Pendidikan adalah salah satu sarana meningkatk. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 394–400.
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>