

Universitas Katolik Santo Thomas

Repositori Unika Santo Thomas

<http://eprints.ust.ac.id>

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Undergraduate Papers

Silaban, Maria

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV UPT SD Negeri 060847 Medan Petisah Tahun Pembelajaran 2024/2025

<http://eprints.ust.ac.id/id/eprint/1021>

Downloaded from Repositori Institusi UST, Universitas Katolik Santo Thomas

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS DI KELAS IV UPT SD NEGERI 060847 MEDAN PETISAH TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi sebagian Syarat-syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S1)**



Oleh :

MARIA SILABAN

NPM : 210910115

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS KATOLIK SANTO THOMAS
MEDAN
2025**



PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertandatangan dibawah ini, dosen pembimbing skripsi mahasiswa:

Nama : Maria Silaban
NPM : 210910115
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri 060857 Medan Petisah Tahun Pembelajaran 2025/2026,”

Telah diperiksa, dinyatakan selesai dan dapat diajukan pada pelaksanaan sidang meja hijau.

Medan, 8 Oktober 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Darinda Sofia Tanjung, S.Pd., M.Pd

NIDN: 0118028001

Anton Sitepu, S.Sn., M.Sn

NIDN: 0130106602

Diketahui Oleh

Ka. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Refina Sinaga, S.Psi., M.Pd

NIDN: 0129058201

PENGESAHAN PENGUJI

Yang bertanda tangan dibawah ini Tim Penguji Ketua Dekan FKIP Universitas Katolik Santo Thomas Medan Panitia/KPS Pendidikan Guru Sekolah Dasar menyatakan bahwa skripsi mahasiswa:

Nama : Maria Silaban
NPM : 210910115
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Katolik Santo Thomas Medan

Berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV UPT SD Negeri 060847 Medan Petisah Tahun Pembelajaran 2024/2025". Telah diujikan pada sidang pertanggungjawaban skripsi oleh tim penguji skripsi dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Medan, Oktober 2025

No	Nama	NIDN	Peranan	Tanda Tangan
1	Dr. Regina Sipayung, M.Pd	0117016501	Penguji 1	
2	Heka Maya Sari Sembiring, S.Pd., M.Pd.	0104127101	Penguji 2	
3	Darinda Sofia Tanjung, S.Pd., M.Pd	0118028001	Penguji 3	
4	Anton Sitepu, S.Sn., M.Sn	0130106602	Penguji 4	

Disetujui Oleh,

Ketua Panitia/Dekan

Dr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd.
NIDN.0117016501



Sekretaris Panitia/KPS

Refina Sinaga, S.Psi., M.Pd.
NIDN.0129058201

ABSTRAK

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES
TOURNAMEN BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS IV UPT SD NEGERI 060847 MEDAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

MARIA SILABAN
NPM. 210910115

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SD Negeri 060847 Medan tahun pembelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, penelitian ini adalah seluruh kelas IV di sekolah tersebut, dan sampel sebanyak 25 siswa yang dipilih melalui teknik sampel jenuh. Data model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga di dapat dari angket yang disebarakan kepada siswa dan hasil belajar siswa di dapat dari nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa pada tahun pembelajaran 2024/2025. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model Kooperatif *Teams Games Tournament* termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata *Posttest* sebesar 78,08 dan nilai rata-rata angket sebesar 73,76. Uji korelasi menunjukkan nilai 0,832 yang berarti r hitung $0,832 \geq r$ tabel 0,413, sehingga H_a diterima. Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji-t yang menunjukkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $7,196 \geq 2,069$ sehingga H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan game ular tangga berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPT SD Negeri 060847 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Media Ular tangga, Hasil Belajar Siswa..

ABSTRACT

**THE EFFECT OF THE COOPERATIVE TEAMS GAMES
TOURNAMENT LEARNING MODEL ASSISTED BY SNAKE
AND LADDER MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF
FOURTH GRADE STUDENTS IN THE SUBJECT OF IPAS
AT UPT SD NEGERI 060847 MEDAN
ACADEMIC YEAR 2024/2025**

**MARIA SILABAN
NPM 210910115**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Katolik Santo Thomas**

This study aims to determine the effect of the Cooperative Learning Model *Teams Games Tournament* assisted by the snake and ladder media on the learning outcomes of fourth-grade students in the subject of Science, Environment, and Social Studies (IPAS) at UPT SD Negeri 060847 Medan in the 2024/2025 academic year. This research employed a quantitative method, with the population being all fourth-grade students at UPT SD Negeri 060847 Medan, and a total of 25 students selected as the sample using the saturated sampling technique. Data on the cooperative learning model *Teams Games Tournament* assisted by the snake and ladder media were collected through questionnaires distributed to students, while students' learning outcomes were obtained from pretest and posttest scores in the 2024/2025 academic year.

The results showed that students' learning outcomes using the Cooperative *Teams Games Tournament* model fell into the "good" category, with an average posttest score of 78.08 and an average questionnaire score of 73.76. The correlation test indicated a value of 0.832, meaning that the calculated r (0.832) $\geq$ r table (0.413), thus H_a was accepted. This finding was further supported by the t-test results, which showed $t_{count} \geq t_{table}$ ($7.196 \geq 2,069$), confirming that H_a was accepted. Based on these results, it can be concluded that the use of the Cooperative *Teams Games Tournament* learning model assisted by snake and ladder media has a positive and significant effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at UPT SD Negeri 060847 Medan in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Learning Model, *Teams Games Tournament*, Snake and Ladder Media, Student Learning Outcomes.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kelas IV UPT SDN 060847 Medan Petisah. skripsi ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program (S1) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Katolik Santo Thomas Medan.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis tak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Maidin Gultom, S.H., M.Hum. Selaku Rektor Universitas Katolik Santo Thomas.
2. Dr. Regina Sipayung, S.Pd., M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Frida Simorangkir, S.SI., M.Pd. Selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Reflina Sinaga, S.Psi., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu Ester Juliana Simarmata, S.Pd., M.Pd. Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Ibu Darinda Sofia Tanjung, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 1 atas kesabaran dan senantiasa telah meluangkan waktunya membantu memberikan bimbingan, nasihat, saran dan memotivasi dalam penyelesaian Skripsi ini.
7. Bapak Anton Sitepu, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing saya dan mengarahkan serta memberikan masukan, saran, dan perbaikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dr. Regina Sipayung M.Pd selaku dosen penguji I saya yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Heka Maya Sari Br. Sembiring S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II saya

- yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh Bapak/Ibu Dosen yang telah banyak memberikan bekal ilmu selama penulis mengikuti proses perkuliahan.
 11. Ibu Nani Susi, S.Pd. selaku kepala sekolah di SD Negeri 060847 Medan Petisah, yang sudah bersedia dan menerima baik penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut tanpa kurang suatu apapun.
 12. Ibu Elida Sitanggang, S.Pd selaku wali kelas IV yang sudah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di kelas dan memberikan dukungan yang baik terhadap penulis.
 13. Kepada yang teristimewa kedua orangtua saya Bapak M. Silaban dan Ibu B. Manalu, yang selalu mendoakan untuk kebaikan anak anaknya, yang selalu memberikan semangat bagi penulis dan yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan motivasi selama pengerjaan proposal ini. Terimakasih selalu berjuang dalam kehidupan saya, Terimakasih untuk semua berkat doa dan dukungan kalian hingga saya berada di titik ini, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi yang selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian putri kecilmu. Iloveyou more
 14. Kepada Keluarga penulis Lastiar Silaban S.Pd, Benget Silaban, Ricardo Silaban S.E, Riduan Silaban, Vera Silaban S.Pd, Dody Silaban S.Pd dan Edak Penulis yang telah banyak memberikan doa, dukungan dan bantuan materi yang begitu luar biasa dan memotivasi setiap langkah penulis dalam mencapai kesuksesan.
 15. Kepada Margaret Sihombing, Yuni pasaribu, Zindi Panjaitan, Ibelisa Pasaribu, Monica Simamora terimakasih atas pertemanan selama perkuliahan tahun ini yang telah mendukung penulis dalam mengerjakan skripsi dan selalu membantu selama 4 tahun perkuliahan.
 16. Teruntuk diri sendiri, Apresi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai, terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati prosesnya hingga menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran kritik demi kesempurnaan dan

perbaikan skripsi sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan dapat dikembangkan lebih lanjut. Akhir kata penulis ucapkan Terima Kasih

Medan, 14 Mei 2025

Maria Silaban

NPM: 210910115



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1. Hakikat Belajar	8
2.1.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar	9
2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar	12
2.1.2 Hakikat Hasil Belajar.....	14
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	14
2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	17
2.1.2.3 Pengertian Pembelajaran	19
2.1.3 Hakikat Model Pembelajaran.....	21
2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	21
2.1.3.2 Pengertian <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	22
2.1.3.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	23

2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	25
2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran.....	27
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	27
2.1.4.2 Fungsi Media Pembelajaran	29
2.1.4.3 Tujuan Dan Manfaat Media	31
2.1.5 Media Ular Tangga	33
2.1.6 Hakikat Pembelajaran IPAS.....	35
2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial.....	35
2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPAS	36
2.1.4.3 Materi Pembelajaran.....	37
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	40
2.3 Kerangka Berpikir	42
2.4 Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	45
3.1 Tempat, Waktu, Kegiatan Penelitian	45
3.1.1 Tempat Penelitian	45
3.1.2 Waktu dan Kegiatan Penelitian.....	45
3.2 Populasi dan Sampel.....	46
3.2.1 Populasi Penelitian.....	46
3.2.2 Sampel Penelitian.....	47
3.3 Metode Penelitian	48
3.4 Desain Penelitian	48
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.5.1 Tes.....	49
3.5.2 Kuesioner	50
3.5.3 Observasi	51
3.5.4 Studi Dokumentasi.....	52
3.6 Validitas Instrumen Penelitian	52
3.6.1 Uji Validitas.....	52
<i>Teams Games Tournament</i>	56
3.6.2 Uji Reliabilitas	58
3.7 Uji Prayarat Analisis Data	60
3.7.1 Uji Normalitas.....	60

3.8 Teknik Analisis Data	61
3.8.1 Uji Korelasi.....	61
3.8.2 Koefisien Determinasi	62
3.8.3 Uji Hipotesis	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	63
4.1.1 Deskripsi Data Sekolah.....	63
4.1.2 Hasil <i>Pretest</i>	63
4.1.3 Hasil <i>Post-Test</i>	68
4.1.4 Hasil Angket <i>Teams Games Tournament</i>	73
4.2 Uji Prayarat Analisis Data	76
4.2.1 Uji Normalitas Data	76
4.2.2 Uji Koefisien Korelasi	79
4.2.3 Uji Hipotesis (Uji-t)	82
4.3 Pembahasan Hasil.....	84
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, KETERBATASAN PENELITIAN DAN SARAN.....	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Keterbatasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
5.3 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Harian Mata pelajaran IPAS kelas IV	4
Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Penelitian	44
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument <i>Test</i>	49
Tabel 3.3 Tabel Skoring	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Model Kooperatif	50
Tabel 3.5 Uji Hasil Validitas Soal	52
Tabel 3.6 Tabel Penolong Uji Validitas Soal	54
Tabel 3.7 Hasil Validitas Instrument Angket Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>	55
Tabel 3.8 Tabel Penolong Instrument Angket	56
Tabel 3.9 Intrepretasi Uji Korelasi	58
Tabel 3.10 Hasil Realibilitas Instrument <i>Test</i>	58
Tabel 3.11 Hasil Realibilitas Instrumen Angket	59
Tabel 3.12 Interpretasi Uji Korelasi	60
Tabel 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas IV	63
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>	64
Tabel 4.3 Distribusi Presentasi Hasil <i>Pretest</i>	66
Tabel 4.4 Nilai <i>Posttest</i> Siswa Kelas IV	67
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Model <i>Teams Games Tournament</i> ..	68
Tabel 4.6 Distribusi Hasil Presentase Hasil belajar	69
Tabel 4.7 Hasil angket kelas IV	71
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Angket	72
Tabel 4.9 Distribusi Presentasi Angket	73
Tabel 4.10 Uji Normalitis Hasil Belajar	77
Tabel 4.11 Nilai Hasil Koofesien Korelasi	77
Tabel 4.12 Intrepertasi Koofesien Korelasi	79
Tabel 4.13 Tabel Determinasi Korelasi	80
Tabel 4.14 Uji Hipoteis	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	48
Gambar 4.1 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	66
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttes</i>	70
Gambar 4.3 Diagram Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
Gambar 4.4 Diagram Distribusi Frekuensi Nilai Angket	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar IPAS SDN 060847 Medan Kelas IV	91
Lampiran 2 LKPD.....	105
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrument Soal	107
Lampiran 4 Kunci Jawaban.....	115
Lampiran 5 Angket Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i>	116
Lampiran 6 Lembar Validitas Soal	119
Lampiran 7 Lembar Validitas Angket.....	121
Lampiran 8 Soal <i>Pretest</i>	123
Lampiran 9 Soal <i>Posttest</i>	135
Lampiran 11 Angket	147
Lampiran 12 Data Mentah Uji Validitas Soal.....	153
Lampiran 13 Data Mentah Uji Validitas Angket	154
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas Soal menggunakan SPSS.....	155
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Angket Menggunakan SPSS.....	156
Lampiran 16 Hasil Uji Realibilitas Soal	157
Lampiran 17 Hasil Uji Prasyarat Analisis Uji Normalitas Hasil Belajar.....	158
Lampiran 18 R Tabel <i>Produc Moment</i>	160
Lampiran 19 Tabel Uji T.....	161
Lampiran 20 Surat Penelitian	162
Lampiran 21 Surat Balasan Dari Sekolah	163
Lampiran 22 Undangan Proposal Skripsi	164
Lampiran 23 Revisi Proposal	165
Lampiran 24 Lembar Kerja Siswa	167
Lampiran 25 Dokumentasi.....	169
Lampiran 26 Daftar Riwayat Hidup.....	174

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, M., dan Wacana, S. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model SScrambleE*. 3(2), 134–140.
- Atikah, A., Ayuni, F., Hidayat, I., & Gusmaneli, G. (2024). Implementasi strategi cooperative learning dalam pembelajaran. *Pustaka: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 90–105.
- Audie, N. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(1), 586–595.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193–203.
- Banjarnahor, Y. D. M., & Siregar, H. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Teams Games Tournament Kelas V Sdn 064974 Medan Tembung. *Inovatif: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, 11(1), 43–58.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1–17.
- Hader, A. E., Husni, R., & Nurjannah, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas I Sdn 08 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 54–64.
- Hamdani, M. S., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu kelas 5 untuk peningkatan keterampilan kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 431–437.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Kusumawati, N. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan snowball throwing terhadap hasil belajar ipa pada siswa kelas iv sdn bondrang kecamatan sawoo kabupaten ponorogo. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(1), 1–12.

- Lumban Gaol, B. K., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2022). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di kelas V SD*. JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran), 6(3), 767.
- Malau, J. G., Simbolon, E., & Sitorus, M. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teasm Games Tournamnet (TGT) Pada Pembelajaran PAK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi SMA Negeri Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 3(4), 4407–4422.
- Maulida, M. Z. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo*. IAIN PONOROGO.
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Oktavia, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Materi Kebutuhan. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 17(2), 864.
- Pitriana, P., Lathifah, Z. K., & Makarim, H. (2018). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair And Share Pada Mata Pelajaran Matematika*. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 151–169.
- Prastiwi, Y. E. N., Arba'iyah, Barru, A. A. Al, & Hidayatullah, A. S. (2023). Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1(4), 218–232.

- Pratiwi, S. D., Safiah, I., & Syafrina, A. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tema 7 Subtema 1 Kelas V SD Negeri Garot Aceh Besar. Elementary Education Research*, 7(3).
- Risqullah, F., Pratiwi, Y., Hasanah, U., Manasikana, A., & Karimah, S. (2023). Penggunaan Model Cooperative Learning Teams Games Tournaments (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Era Society 5.0. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 4(1), 435–446.
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV Di SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3), 749.
- Slameto. (2023). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. PT.Rineka Cipta.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1).
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo (ed.)). ALFABETA, cv.
- Suharsimi, A. (2023). *Prosedur Peneletian Suatu Pendekatan Praktik*. PT PRINEKA CIPTA.
- Susilawati, D. (n.d.). *PENGANTAR ILMU PENDIDIKAN*. www.freepik.com
- Syukur, I. A., & Diantoro, M. (2014). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament termodifikasi berbasis outbound terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(3), 310–327.
- Wahyuni, A. T., Widyatama, G. S., Hidayanto, O. E., & Widodo, S. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SD Negeri Wonosari 03. *Edutainment*, 11(2), 43–47.
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.

- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314–321.
- Zahara, R., Setiawati, N. A., & Febriani, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ular tangga Terhadap Hasil Belajar IPS DI SD IT Prima Mandiri Kecamatan Percut Sei Tuan TA. 2021/2022. JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 1(2), 8–19.

