

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
SNAKES LADDER GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 4 BANDA
ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MIFTAHUL JANNAH
NIM. 210209013

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
1447 H / 2025 M**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
SNAKES LADDER GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 4 BANDA
ACEH**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

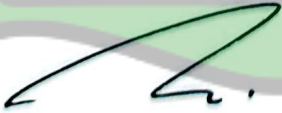
MIFTAHUL JANNAH
NIM. 210209013

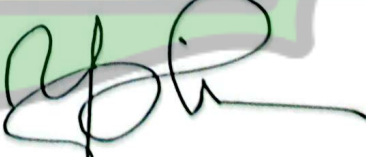
Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Daniah, S. Si., M. Pd.
NIP. 197907162007102002


Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
SNAKES LADDER GAME UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 4 BANDA
ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari//Tanggal

Hari, Jum'at, 15 Agustus 2025
21 Safar 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Penguji I



Daniah, S.Si., M.Pd.
NIP. 197907162007102002

Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D.
NIP. 198203042005012004

Penguji II

Penguji III



Wati Oviana, S.Pd. L, M.Pd.
NIP. 198110182007102003

Putri Rahmi, M.Pd.
NIP. 199003062023212042

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Saifur Mujib, Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1957101021997031003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp.
(0651) 7553020: www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miftahul Jannah
NIM : 210209013
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Snakes Ladder Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD Negeri 4 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 12 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Miftahul Jannah
NIM. 210209013

ABSTRAK

Nama : Miftahul Jannah
NIM : 210209013
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Team Games Tournament Berbantuan Media
Snakes Ladder Game untuk Meningkatkan Hasil
Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD Negeri 4
Banda Aceh
Tanggal sidang : 15 Agustus 2025
Tebal skripsi : 146 hlm
Pembimbing skripsi : Daniah, S. Si., M. Pd.
Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games
Tournament*, Media *Snakes Ladder Game*, Hasil
Belajar, Pembelajaran IPAS.

Pembelajaran di SD Negeri 4 Banda Aceh masih belum optimal. Siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan sering sibuk sendiri selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Materi IPAS yang bersifat abstrak dan teoritis seringkali sulit dipahami siswa jika tidak disertai dengan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan aktivitas guru, (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa, dan (3) Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan menggunakan media *snakes ladder game* pada pembelajaran IPAS. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan di kelas IV-A SD Negeri 4 Banda Aceh dengan jumlah siswa 20 siswa. Data yang dikumpulkan melalui: (1) Lembar observasi aktivitas guru, (2) Lembar observasi aktivitas siswa, dan (3) Soal tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Aktivitas guru pada siklus I diperoleh nilai persentase yaitu 72,4% (kategori baik) dan pada siklus II diperoleh nilai persentase 95% (kategori sangat baik). (2) Aktivitas siswa pada siklus I diperoleh nilai persentase yaitu 81% (kategori sangat baik) dan pada siklus II diperoleh nilai persentase 95% (kategori sangat baik). (3) Hasil belajar siswa siklus I diperoleh nilai persentase 40% (kategori kurang), pada siklus II memperoleh nilai persentase 90% (kategori sangat baik). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *snakes ladder game* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Negeri 4 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik dan Hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Snakes Ladder Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV di SD Negeri 4 Banda Aceh”. Shalawat dan salam penulis sampaikan ke pangkuan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat beliau. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag., selaku Rektor UIN Ar- Raniry beserta seluruh jajarannya yang telah memberikan sarana dan prasarana dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberi arahan kepada setiap Prodi.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staf dan para dosen yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan.
4. Ibu Daniah, S. Si., M. Pd., selaku dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis selama berada di bangku perkuliahan dan sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi penulis yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.

5. Kepala SD Negeri 4 Banda Aceh ibu Nurul Hidayah, S. Pd., yang memberikan izin kepada saya untuk mengumpulkan data di SD Negeri 4 Banda Aceh.
6. Ibu Mira Listiana, S. Pd., selaku guru wali kelas IV-A yang sudah banyak membantu peneliti dalam mengumpulkan data.
7. Perpustakaan FTK, Perpustakaan UIN Ar-Raniry, Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh dan juga perpustakaan lainnya yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam pelayanan serta fasilitas yang baik dalam meminjamkan buku-buku yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
8. Bapak H. Ramli dan Ibu HJ. Fauziah selaku orang tua dari penulis yang dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan tak kenal lelah selalu memberikan doa, dukungan yang selalu tercurah selama ini.
9. Kawan-kawan seperjuangan penulis, Khumaira, Anggun Salsabila, Hilda Aini Syifa, Santia Varissa, Nurul Izzah, Munawarah dan Azka Alifa yang telah memberikan dukungan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala do'a dan dukungan yang telah diberikan menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Allah SWT. Dalam penyusunan skripsi, penulis telah berusaha semaksimal mungkin demi sempurnanya skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu dengan lapang hati penulis mengharap saran dan kritik yang membangun untuk dijadikan sebagai masukan dan tambahan ilmu pada penulis.

Demikian penulis sampaikan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

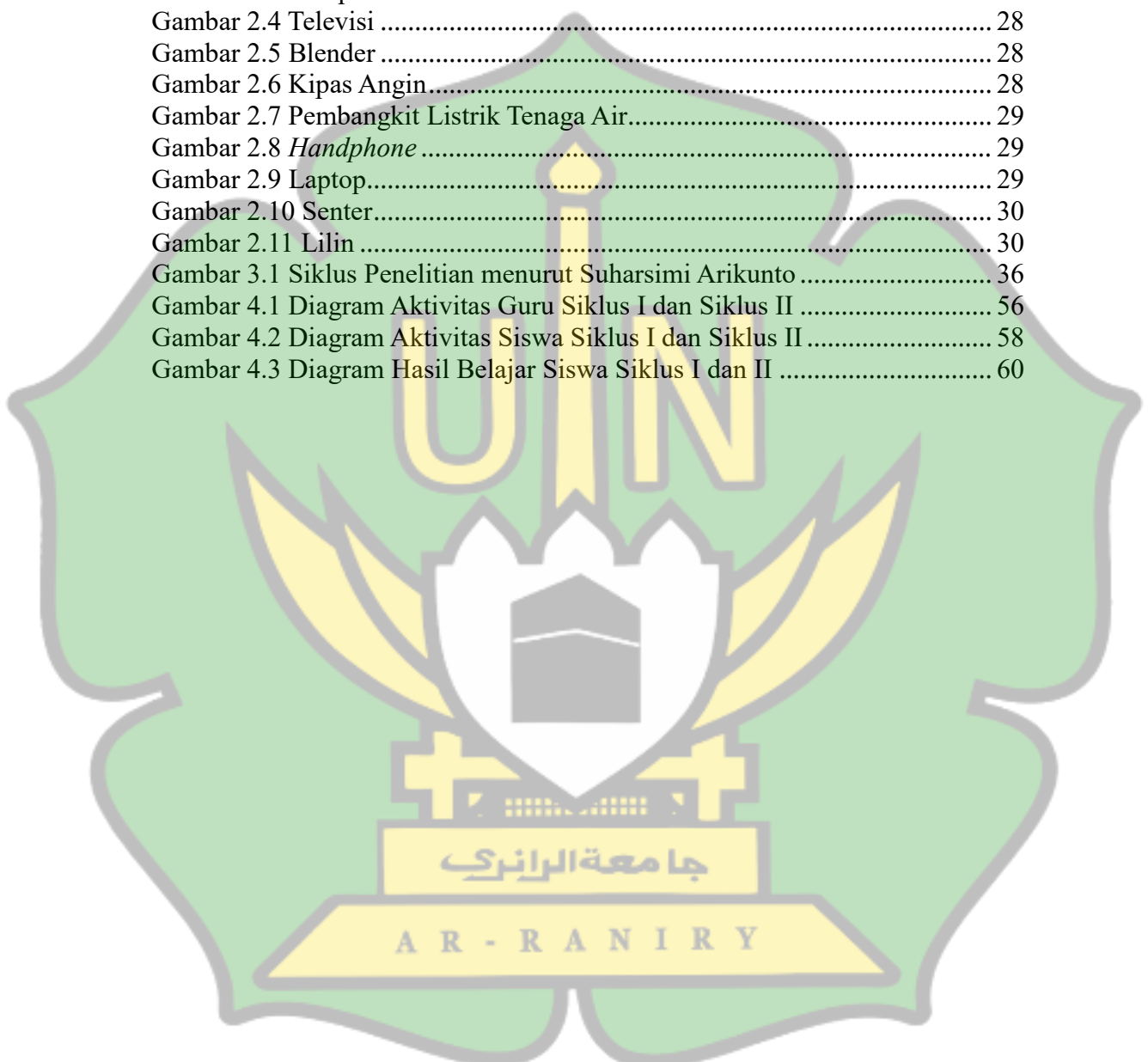
Banda Aceh, 15 Juni 2025

Penulis,

Miftahul Jannah

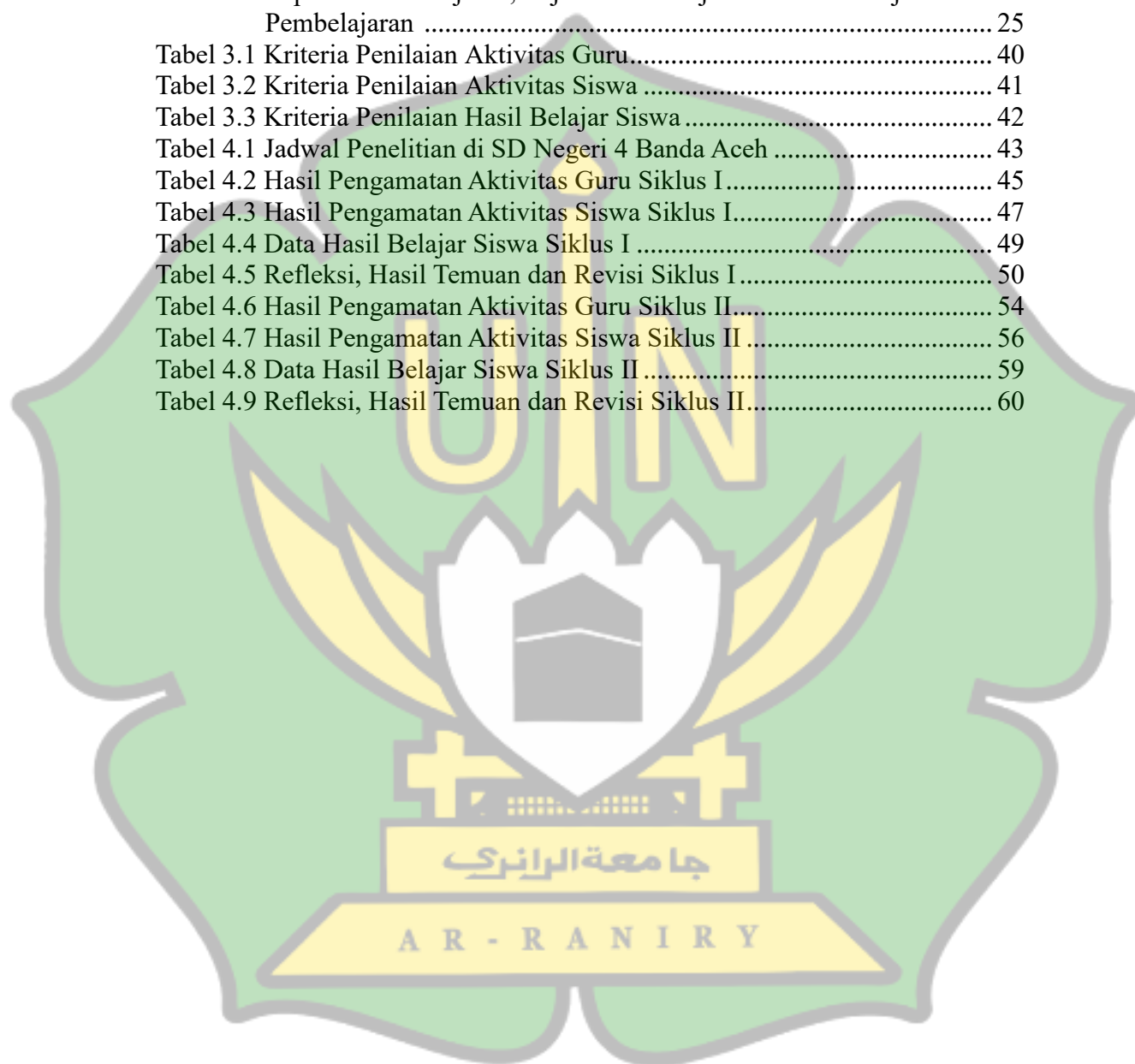
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Setrika Listrik.....	27
Gambar 2.2 <i>Microwave</i>	27
Gambar 2.3 Lampu.....	28
Gambar 2.4 Televisi	28
Gambar 2.5 Blender	28
Gambar 2.6 Kipas Angin.....	28
Gambar 2.7 Pembangkit Listrik Tenaga Air.....	29
Gambar 2.8 <i>Handphone</i>	29
Gambar 2.9 Laptop.....	29
Gambar 2.10 Senter.....	30
Gambar 2.11 Lilin	30
Gambar 3.1 Siklus Penelitian menurut Suharsimi Arikunto	36
Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II	56
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II	58
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	60



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model <i>Team Games Tournament</i> Menurut Para Ahli	11
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran	25
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru.....	40
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	41
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa	42
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian di SD Negeri 4 Banda Aceh	43
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	45
Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	47
Tabel 4.4 Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	49
Tabel 4.5 Refleksi, Hasil Temuan dan Revisi Siklus I.....	50
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	54
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	56
Tabel 4.8 Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	59
Tabel 4.9 Refleksi, Hasil Temuan dan Revisi Siklus II.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Skripsi.....	75
Lampiran 2 Surat Penelitian dari Akademik	76
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian dari Sekolah	77
Lampiran 4 Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	78
Lampiran 5 Hasil Validasi Instrument oleh Dosen Ahli.....	79
Lampiran 6 Modul Ajar Siklus I	82
Lampiran 7 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	101
Lampiran 8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	103
Lampiran 9 Hasil Rekap Nilai Tes Evaluasi Siklus I.....	104
Lampiran 10 Modul Ajar Siklus II.....	105
Lampiran 11 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	123
Lampiran 12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	126
Lampiran 13 Hasil Rekap Nilai Tes Evaluasi Siklus II.....	127
Lampiran 14 Hasil Tes Evaluasi Siklus I dan II.....	128
Lampiran 15 Dokumentasi Siklus I.....	129
Lampiran 16 Dokumentasi Siklus II	132



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	10
1. Pengertian <i>Teams Game Tournament</i>	10
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	11
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Team Games Tournament</i>	14
B. Media Pembelajaran <i>Snakes Ladder Game</i>	16
1. Pengertian Media <i>Snakes Ladder Game</i>	16
2. Langkah-Langkah Media <i>Snakes Ladder Game</i>	17
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Snakes Ladder Game</i>	18
C. Hasil Belajar.....	20
1. Pengertian Hasil Belajar	20
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	21
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
D. Materi	25

BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian	35
B. Prosedur Penelitian	36
C. Subjek dan Lokasi Penelitian	38
D. Teknik Pengumpulan Data	38
E. Instrumen Penelitian	39
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Hasil Penelitian	43
1. Siklus I	44
2. Siklus II	52
B. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	74
LAMPIRAN	75

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah sebuah mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar yang mengintegrasikan konsep-konsep sains dan sosial. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang fenomena, teknologi, lingkungan, serta kehidupan sosial yang terjadi di sekitar mereka. Pemahaman terhadap konsep-konsep dalam IPAS sangat penting karena memiliki relevansi langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa, baik dalam hal berpikir kritis, memecahkan masalah, maupun dalam pengambilan keputusan.¹

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman nyata siswa melalui kegiatan observasi, eksperimen, diskusi, dan proyek sederhana. Guru diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berbasis masalah sehingga siswa dapat menghubungkan konsep sains dan sosial dengan situasi kehidupan mereka. Siswa tidak hanya memahami pengetahuan secara kognitif, tetapi juga mampu menerapkannya untuk memahami, menganalisis, dan mencari solusi terhadap berbagai fenomena dan permasalahan yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Namun demikian, karakteristik materi IPAS yang cenderung abstrak, seperti konsep perubahan bentuk energi dan siklus alam, seringkali menyulitkan siswa dalam memahami makna sesungguhnya dari pembelajaran tersebut. Kesulitan ini makin diperparah apabila model pembelajaran yang digunakan tidak memberikan ruang bagi keterlibatan aktif siswa atau pengalaman belajar konkret. Akibatnya, siswa hanya menghafal informasi

¹ Uznul Zakarina. Avela Deysi Ramadya, Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka: Penguatan Literasi Sains dan Sosial di Sekolah Dasar, (*Damhil Education Journal*, Vol.4 No. 1, 2024), hlm. 51-52.

tanpa memahami konsep, sehingga mereka kesulitan menerapkannya dalam konteks yang berbeda.²

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 24 September 2024 di kelas IV-A SD Negeri 4 Banda Aceh, terlihat bahwa sebagian siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan terkadang sibuk dengan kegiatan sendiri saat pembelajaran IPAS berlangsung, sehingga berdampak pada kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal-soal yang memerlukan pemahaman konsep. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif siswa dan pengembangan pemahaman konsep secara mendalam. Hal ini berdampak pada kurangnya keterkaitan antara materi IPAS dengan pengalaman nyata siswa, serta belum optimalnya pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih menganggap mata pelajaran IPAS, khususnya aspek IPA, sebagai sesuatu yang sulit untuk dipahami. Hal ini tercermin dari kecenderungan siswa yang lebih mengandalkan hafalan tanpa memahami prinsip dasar atau alur berpikir ilmiah yang mendasarinya. Kondisi ini menjadi penghambat dalam membentuk kerangka kognitif yang kuat dan berkelanjutan. Data hasil ulangan siswa dari 20 siswa menunjukkan bahwa hanya 5 siswa yang mampu mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 70. Rendahnya pencapaian ini mengindikasikan adanya masalah mendasar dalam proses pembelajaran. Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab antara lain pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya variasi media pembelajaran. Keterbatasan-keterbatasan ini menyebabkan siswa kesulitan mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari, sehingga materi terasa abstrak dan tidak bermakna.³

² Nurul Faiza. Rahmadina Siregar, Analisis Kesulitan Pemahaman IPA Siswa di Kelas IV SD, (*TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 2, 2023), hlm. 138-139.

³ Imanuel S. Awang, Kesulitan Belajar IPA Peserta Didik Sekolah Dasar, (*Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 6 No. 2 2015), hlm. 108-109

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Model ini adalah model yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan elemen permainan atau turnamen. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep serta membangun semangat kompetisi yang sehat.⁴ Dalam konteks pembelajaran IPAS, penerapan model ini sangat relevan karena mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi, saling membantu memahami materi, dan berkompetisi secara positif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.⁵ Agar penerapan model ini lebih efektif, diperlukan pula media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *snakes ladder game* yang dimodifikasi dengan konten IPAS. Media ini bersifat interaktif, sederhana, dan menyenangkan, sehingga memungkinkan siswa belajar sambil bermain, berdiskusi dalam kelompok, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi secara aktif

Penerapan model *team games tournament* yang dikombinasikan dengan media *snakes ladder game* telah terbukti efektif melalui berbagai penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Atikah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dengan *snakes ladder game* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal itu dikarenakan adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dari siklus I sampai siklus II yang dapat ditunjukkan dengan daftar nilai siswa setelah mengikuti tes di setiap akhir siklus yang selalu meningkat. Adapun perbedaan

⁴ Prabawati. dkk, Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* pada Pembelajaran IPAS terhadap Partisipasi dan Hasil Belajar, (*Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol. 10, No. 2, 2025), hlm. 1231–1235.

⁵ Yuliyanti. Kalifah, D. R. N, *Implementation of Team Games Tournament Learning Model to Improve Science Learning Outcomes*, (*GENTALA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 1, 2024), hlm. 71.

antara penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu memfokuskan pada materi sistem pernapasan pada manusia dan hewan di kelas V, sedangkan penelitian ini memfokuskan pada materi perubahan bentuk energi di kelas IV.⁶ Penelitian lain yang dilakukan oleh Dea, Junaidi, dan Ulil Amri juga menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *team games tournament* yang dibantu media *snakes ladder game* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan kenaikan aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian terdahulu menggunakan pada mata planarian tematik kelas V, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran IPAS dan pada materi perubahan bentuk energi di kelas IV. Penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan aktivitas belajar siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa.⁷ Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Kurniawan dan Titis Setyabudi membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *team games tournament* melalui media *snakes ladder game* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan kenaikan aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II. Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian terdahulu menggunakan pada mata planarian matematika dan pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan di kelas II, sedangkan penelitian ini menggunakan pada mata pelajaran IPAS dan pada materi perubahan bentuk energi di kelas IV.⁸

⁶ Atikah, *Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V MIN 7 Ponorogo*, (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2023), hlm. 80.

⁷ Dea Sinta Maharani. Dkk, *Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SDN 13 Kapalo Koto Kota Padang*, (*Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 10 No. 4, 2021), hlm. 1069.

⁸ Ahmad Kurniawan. Titis Setyabudi, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Snakes Ladder Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD*, (*Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol. 4 No. 2, 2024), hlm. 143

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan jenis penelitian tindakan kelas pada kelas IV/A menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* yang berbantuan media snakes ladder game terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* berbantuan Media *Snakes Ladder Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa kelas IV di SD Negeri 4 Banda Aceh”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan menggunakan media *snakes ladder game* pada pembelajaran IPAS?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan menggunakan media *snakes ladder game* pada pembelajaran IPAS?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan menggunakan media *snakes ladder game* pada pembelajaran IPAS?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan menggunakan media *snakes ladder game* pada pembelajaran IPAS.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan menggunakan media *snakes ladder game* pada pembelajaran IPAS.
3. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dengan menggunakan media *snakes ladder game* pada pembelajaran IPAS.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *snakes ladder game* pada pembelajaran IPAS.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Sebagai referensi bagi sekolah ketika mendapatkan *problem* yang sama yaitu hasil belajar siswa yang rendah pada pembelajaran IPAS maka solusinya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *snakes ladder game*.

b. Bagi guru

Sebagai penambah referensi guru dalam menerapkan model pembelajaran dalam mengajar. Agar adanya variasi model dalam pembelajaran yang membuat siswa aktif dan tidak bosan dalam belajar.

c. Bagi siswa

Sebagai cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.

d. Bagi penulis

Memberikan informasi terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media *snakes ladder game* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 4 Banda Aceh, serta untuk memenuhi tugas akhir dari Pendidikan Strata 1.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Model pembelajaran *team games tournament* dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang beranggotakan 5 siswa yang perwakilan kelompoknya melakukan *tournament* di depan kelas secara bergantian. Siswa dapat berdiskusi untuk menjawab soal dengan anggota kelompoknya yang lain. Pemenang *tournament* adalah kelompok siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat.⁹ Peneliti menggunakan langkah-langkah model ini dari Slavin yaitu:

- a. Tahap penyajian kelas (*Class presentation*).
- b. Tahap *team building* (*Team*).
- c. Tahap permainan (*Games*).
- d. Tahap pertandingan (*Tournament*).
- e. Tahap pemberian penghargaan kelompok (*Team recognition*).

2. Media *Snakes Ladder Game*

Media *snakes ladder game* dalam penelitian ini adalah permainan papan yang dimainkan oleh perwakilan dari 4 kelompok. Papan permainan dibagi menjadi kotak-kotak kecil yang di atasnya di gambar rangkaian tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak-kotak lain. Permainan ini berisi berbagai bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa selama permainan berlangsung. Semua pertanyaan dicatat secara terpisah bersama dengan petunjuk permainan. Pemain melempar dadu dan kemudian maju sebanyak angka dadu yang muncul. Pemain yang mencapai kotak *finish* terlebih dahulu dan menjawab soal dengan benar adalah pemenangnya.¹⁰

⁹ Winarto Silaban, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024), hlm. 86.

¹⁰ Syamsuriana Basri. Nur Amaliah Akhmad, Penggunaan Metode Bermain *Snakes and Ladders* pada Pembelajaran IPA Fisika untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik, (Makassar: *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 3, 2018), hlm. 311.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Hasil belajar tidak hanya tercermin dari nilai tes semata, tetapi juga dari perubahan perilaku dan kompetensi yang dimiliki siswa. Menurut Bloom, hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir atau intelektual siswa. Pada ranah ini, siswa diharapkan mampu mengingat informasi, memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi baru, menganalisis permasalahan, mengevaluasi suatu gagasan, hingga menciptakan karya atau solusi baru. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan penghargaan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Ranah ini mencakup bagaimana siswa menunjukkan perhatian, merespons secara positif, menghargai suatu nilai, hingga menginternalisasi nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan atau kemampuan fisik yang dimiliki siswa. Pada ranah ini, hasil belajar tampak melalui keterampilan melakukan suatu gerakan, kegiatan praktis, atau penggunaan alat dan teknologi.¹¹

Hasil belajar yang peneliti gunakan merupakan hasil belajar kognitif, yang dimana peneliti melihat bagaimana perkembangan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan model *team games tournament* berbantuan media snakes ladder game.

4. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang benda mati dan makhluk hidup di alam semesta serta interaksinya,

¹¹ Ina Magdalena. Dkk, Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan, (Tangerang: *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* Vol 2, No 1, 2020), hlm. 132-139.

dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.¹²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan capaian pembelajaran: Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Pada Fase B kelas IV, Materi pada buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kurikulum merdeka, pada BAB 4 “Mengubah Bentuk Energi”.



¹² Meryana. dkk, Analisis Pemahaman Peserta Didik pada Materi Perubahan Energi Angin menjadi Energi Gerak dengan Media Kertas Spiral Bergerak, (*Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, Vol. 20 No. 1, 2025), hlm. 39.