

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

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



SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia

Oleh:

Muslimah Apriliya

2102894

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA

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

Oleh

Muslimah Apriliya

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Muslimah Apriliya 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang atau difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MUSLIMAH APRILIYA

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

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



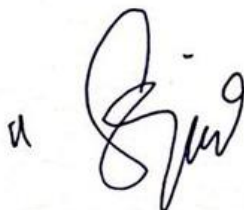
Dr. Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197101232000031002

Pembimbing II



Jennyta Caturiasari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920200119910729201

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198404132010122003

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

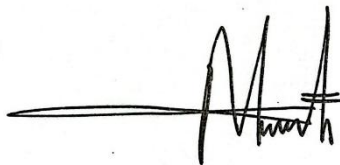
Nama : Muslimah Apriliya
NIM : 2102894
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS siswa Kelas IV SD” yang saya tulis ini merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan penjiplakan atau pengambilan karya orang lain secara tidak sah, baik sebagian maupun seluruhnya. Informasi atau kutipan yang berasal dari karya atau tulisan orang lain telah disebutkan sumbernya dengan cara mencantumkan referensi secara benar sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya unsur plagiarisme dalam karya ini, penulis bersedia untuk bertanggung jawab sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Purwakarta, 04 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Muslimah Apriliya

NIM. 2102894

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa SD”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan kurangnya variasi media yang digunakan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Dalam hal tersebut, model Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga diharapkan mampu menjadi salah satu pendekatan dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menerima banyak dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Untuk itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Yayan Nurbayan, M.Ag., sebagai Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta, peneliti menyampaikan penghargaan yang tulus atas dukungan, kebijakan, dan arahnya yang telah memberikan suasana akademik yang kondusif bagi para mahasiswa.
2. Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Kons., peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada beliau selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta atas bimbingan dan dedikasinya dalam mendukung terciptanya lingkungan akademik yang inspiratif.
3. Dr. Suci Utami Putri, M.Pd., ucapan terima kasih yang mendalam juga disampaikan kepada beliau selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya,

Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta atas dukungan yang telah diberikan dalam aspek administratif maupun logistik selama proses perkuliahan.

4. Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta, peneliti menyampaikan rasa hormat dan terima kasih atas segala arahan, motivasi, serta kesempatan untuk terus berkembang dalam lingkup akademik.
5. Dr. Nurdiansyah, S.Pd., M.Pd., kepada beliau selaku Dosen Pembimbing I, peneliti sangat berterima kasih atas waktu, kesabaran, dan dedikasi yang telah diberikan dalam memberikan arahan, kritik membangun, serta motivasi yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Jennyta Caturiasari, S.Pd., M.Pd., rasa hormat dan terima kasih yang tulus juga peneliti sampaikan kepada beliau selaku Pembimbing II, yang telah dengan penuh kesabaran dan ketelitian membimbing peneliti melalui proses penelitian ini, serta memberikan saran-saran yang sangat berharga.
7. Jumiayatun, S.Pd., ucapan terima kasih saya sampaikan kepada beliau selaku *judgment expert* instrumen penelitian atas bantuannya yang sangat berarti memberikan masukan serta penilaian yang dapat mendukung kelancaran penelitian ini.
8. Seluruh Dosen Pengajar dan Staff Akademik Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya atas ilmu yang telah diberikan, bimbingan selama perkuliahan, serta pelayanan administratif yang sangat membantu peneliti selama menjalani perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Purwakarta.
9. Ibu Endang, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN Bekasi Jaya VI, peneliti mengucapkan terima kasih karena telah memberikan izin penelitian beserta guru dan siswa-siswa kelas IV SDN Bekasi Jaya VI yang telah membantu peneliti selama proses penelitian di sekolah.

10. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih kepada Kedua orang tua tersayang dan tercinta peneliti yakni Ayahanda Abdul Latif dan Ibunda Rohayati, yang menjadi sebuah alasan utama saya untuk dapat bertahan dalam setiap proses yang peneliti jalani selama proses perkuliahan, terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada penulis, mengusahakan segala kebutuhan penulis, mendidik, membimbing, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus, motivasi, serta dukungan dan selalu mendoakan penulis dalam keadaan apapun agar penulis mampu bertahan untuk terus melangkah sedikit demi sedikit dalam proses meraih mimpi di masa depan. Terima kasih sudah selalu berada di sisi penulis dan menjadi alasan terbesar penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga penulis mampu menyelesaikan studi S1 di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta dengan gelar Sarjana Pendidikan.
11. Kepada abang pertama saya Rizky Aditya dan istrinya Ina Helina serta abang kedua saya Febri Aditya dan istrinya Kartika Damayanti, peneliti mengucapkan terima kasih karena telah memberikan dukungan secara moril maupun materil dan selalu memberikan motivasi kepada penulis sehingga penulis mempunyai semangat untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
12. Teruntuk keponakan tercinta, Wafiy, Arshan, Waffa, Loubna dan Haqqi. Terima kasih atas kelucuan kalian yang membuat penulis terhibur dan senang, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
13. Kepada sepupu saya Zhafira Fadya Zulfa, penulis mengucapkan terima kasih karena telah memberikan bantuan, semangat serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi sampai dengan selesai.
14. Teruntuk sahabat dan keluarga saya di Purwakarta Alsya Rahma Fadillah, Fariyah Ayuni, Oryza Sativa dan Nurul Huda yang telah memberikan banyak dukungan kepada penulis dari awal perkuliahan, terima kasih

selalu menemani, mensupport dan menjadi tempat meluapkan keluh kesah, berbagi canda tawa dan mewarnai masa perkuliahan penulis.

15. Teruntuk Kamiliya Naila Fitri dan adik-adik kostan saveria, syifa dan annis penulis mengucapkan terima kasih karena selalu memberikan penulis dukungan serta motivasi kepada penulis ketika penulis sedang menjalankan fase skripsi.
16. Teman seperjuangan skripsi saya Andhini, Caca, Annisa dan Ara penulis mengucapkan terima kasih atas segala uluran tangan yang telah membantu dan merangkul penulis dalam penyusunan skripsi ini.
17. Rekan seperjuangan skripsi dan P3K: Rerey, Fadia, Zahra, Eka, Windy, Hilma dan Ghina. Terima kasih telah menjadi rekan berbagi cerita, semangat, dan dukungan selama proses p3k, serta menjadi bagian dari perjalanan berharga penulis dalam dunia pendidikan.
18. Teruntuk Teh Rufaidah Natasya, penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan dukungannya selama penulis mengerjakan skripsi.
19. Rekan – rekan HIMPUNAN PGSD Kabinet Pasha Adhibrata, terima kasih atas kesempatan di organisasi pertama yang menjadi tempat penulis bertumbuh dan belajar banyak hal di luar akademik. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan pengalaman berharga yang telah diberikan selama penulis berproses di dalamnya.
20. Rekan - rekan BEM UPI Kampus di Purwakarta Kabinet Rantai Aksi, Terima Kasih atas segala dinamika, ide serta semangat yang menempa penulis menjadi pribadi lebih tangguh, berani, kritis dan bertanggung jawab.
21. Rekan - rekan BEM UPI Kampus di Purwakarta Kabinet Berpadu Bergerak Khususnya rekan-rekan departemen keuangan Anggita, Renata, Naufia dan Abil. Terima Kasih atas segala bantuan, dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

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

Muslimah Apriliya

NIM.2102894

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional dan kurangnya variasi media. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas IVA sebagai kelas kontrol yang menggunakan model STAD berbantuan media *PowerPoint* dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model Kooperatif tipe TGT berbantuan permainan ular tangga. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest dan dianalisis menggunakan SPSS versi 23. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan nilai *R-square* sebesar 0,519, sedangkan nilai rata-rata *n-gain* kelas eksperimen sebesar 0,6137 dan kelas kontrol sebesar 0,3859. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT lebih efektif dibandingkan model STAD dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: Model *Cooperative Learning*, *Team Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar Kognitif

***THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY A SNAKES AND
LADDERS GAME ON THE COGNITIVE LEARNING OUTCOMES IN IPAS
AMONG FOURTH-GRADE ELEMENTARY STUDENTS***

Muslimah Apriliya

NIM.2102894

ABSTRACT

This research is based on the low cognitive learning outcomes in science and social studies (IPAS), caused by conventional teaching methods and the lack of media variation. The aim of this study is to determine the effect of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) assisted by a snake and ladder educational game on the cognitive learning outcomes of fourth-grade elementary students. This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The research sample consisted of class IVA as the control group using the STAD model with PowerPoint media and class IVB as the experimental group using the TGT model with the snake and ladder game. Data were collected through pretest and posttest and analyzed using SPSS version 23. The simple linear regression test showed an R-square value of 0.519, while the average n-gain score of the experimental class was 0.6137 and the control class was 0.3859. These results indicate that the TGT model is more effective than the STAD model in improving students' cognitive learning outcomes in IPAS.

Keywords: *Cooperative Learning Model, Team Games Tournament (TGT), Cognitive Learning Outcome*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Model <i>Cooperative Learning</i>	7
2.1.1 Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	7
2.1.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif	8
2.2 Model <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>).....	9
2.2.1 Pengertian TGT (<i>Team Games Tournament</i>)	9
2.2.2 Teori belajar yang mendukung model <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	10
2.2.3 Langkah–Langkah Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	13
2.2.4 Keunggulan dan Kekurangan TGT	15
2.3 Media Pembelajaran Ular tangga	16
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	16
2.3.2 Pengertian Media Permainan Ular Tangga	17

2.3.3 Keunggulan dan Kelemahan permainan ular tangga	18
2.3.4 Tujuan Media Permainan Ular Tangga	19
2.3.5 Langkah-Langkah Pengembangan Permainan Ular Tangga.....	20
2.4 Hasil Belajar Kognitif	22
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar Kognitif.....	22
2.4.2 Indikator Hasil Belajar Kognitif	23
2.5 Pembelajaran IPS di SD	24
2.5.1 Pengertian IPS	24
2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	25
2.6 Hasil Penelitian yang Relevan	26
2.7 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian.....	30
3.2 Desain Penelitian.....	30
3.3 Prosedur Penelitian.....	31
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	32
3.5 Definisi Operasional	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data	34
3.6.1 Tes	34
3.7 Instrumen Penelitian	34
3.8 Pengembangan Instrumen	38
3.8.1 Uji Validitas	38
3.8.2 Uji Reliabilitas	40
3.8.3 Uji Tingkat Kesukaran Instrumen soal	41
3.8.4 Uji Daya Pembeda	43
3.9 Teknik Analisis Data	44
3.9.1 Analisis Data Deskriptif.....	44
3.9.2 Analisis Data Inferensial.....	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Hasil	49
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	50

4.1.2 Analisis Data Penelitian	52
4.1.3 Analisis Pengaruh Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa	55
4.1.4 Analisis Peningkatan Model <i>Cooperative Learning</i> berbantuan Media Permainan Ular Tangga Dibandingkan Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe STAD berbantuan Media <i>Power Point</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa.....	66
4.2 Pembahasan.....	71
4.2.1 Pengaruh Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Games Tournament</i> Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa.....	71
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa	73
4.3 Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
4.3.1 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama	81
4.3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua	84
4.3.3 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga	86
4.3.4 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan Pertama	88
4.3.5 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan Kedua.....	90
4.3.6 Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga.....	92
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	96
5.1 Simpulan	96
5.2 Rekomendasi	96
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN A MODUL AJAR, LKPD, SAMPEL SISWA PENGISIAN LKPD KELAS EKSPERIMEN.....	104
LAMPIRAN B MODUL AJAR, LKPD, SAMPEL SISWA PENGISIAN LKPD KELAS KONTROL.....	154
LAMPIRAN C INSTRUMEN PENELITIAN, REKAPITULASI UJI VALIDITAS	191
LAMPIRAN D PENGOLAHAN DATA HASIL BELAJAR KOGNITIF IPAS	230

LAMPIRAN E PENGARSIPAN DAN DOKUMENTASI	258
--	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keunggulan dan Kelemahan permainan ular tangga.....	18
Tabel 3. 1 Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	31
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Penyusunan Instrumen Penelitian.....	35
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Pretst dan Posttest.....	36
Tabel 3. 4 Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen	39
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif.....	39
Tabel 3. 6 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	41
Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Kesukaran.....	41
Tabel 3. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif....	42
Tabel 3. 9 Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen	43
Tabel 3. 10 Hasil Uji Daya Pembeda Pada Instrumen Penelitian	43
Tabel 3. 11 Interpretasi Indeks N - Gain	47
Tabel 3. 12 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	47
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	51
Tabel 4. 2 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas eksperimen	52
Tabel 4. 3 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas Kontrol	53
Tabel 4. 4 Hasil Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	58
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	59
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	60
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	60
Tabel 4. 9. Hasil Uji <i>Independent Sampel T-Test Pretest</i>	62
Tabel 4. 10 Hasil Uji <i>Independent Sampel T-Test Posttest</i>	62
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Persamaan Regresi Linier Sederhana	63
Tabel 4. 12 Hasil Uji Signifikasi Regresi	64
Tabel 4. 13 Hasil Uji Koefisien Determinasi	65
Tabel 4. 14 Interpretasi Indeks N-Gain	66

Tabel 4. 15 Kategori tafsiran efektivitas N-Gain	66
Tabel 4. 16 Kategori Perhitungan N-Gain Skor	67
Tabel 4. 17 Uji Normalitas Skor Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa	68
Tabel 4. 18 Hasil Uji Homogenitas N-Gain Skor Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa	69
Tabel 4. 19 Hasil Uji <i>Independent T-Test</i> Skor N-Gain	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Contoh Media Permainan Ular Tangga	20
Gambar 3. 2 Contoh Gambar Dadu.....	20
Gambar 3. 3 Contoh Pion Ular Tangga	21
Gambar 4. 1 Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan Pertama	83
Gambar 4. 2 Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan Kedua.....	86
Gambar 4. 3 Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen Pertemuan Ketiga.....	88
Gambar 4. 4 Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan Pertama.....	90
Gambar 4. 5 Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan Kedua.....	91
Gambar 4. 6 Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol Pertemuan Ketiga	93
Gambar 4. 7 Media Permainan Ular Tangga.....	94
Gambar 4. 8 <i>Question</i> Permainan Ular Tangga.....	95
Gambar 4. 9 Penyajian Kelas	76
Gambar 4. 10 Pembentukan Teams.....	77
Gambar 4. 11 <i>Games</i>	79
Gambar 4. 12 <i>Tournament</i>	80
Gambar 4. 13 <i>Reward</i>	81

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Peningkatan Rata-rata Nilai Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa.... 57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A1. Modul Ajar Pertemuan Ke-1 Kelas Eksperimen.....	105
Lampiran A2. LKPD Pertemuan Ke-1 Kelas Eksperimen.....	118
Lampiran A3. <i>Question</i> LKPD Permainan Ular Tangga Pertemuan Ke-1	119
Lampiran A4. Sampel Pengisian LKPD Siswa Pertemuan Ke-1 Kelas Eksperimen	120
Lampiran A5. Modul Ajar Pertemuan Ke-2 Kelas Eksperimen.....	121
Lampiran A6. LKPD Pertemuan Ke-2 Kelas Eksperimen.....	135
Lampiran A7. <i>Question</i> LKPD Permainan Ular Tangga Pertemuan Ke-2.....	136
Lampiran A8. Sampel Pengisian LKPD Siswa Pertemuan Ke-2 Kelas Eksperimen	137
Lampiran A9. Modul Ajar Pertemuan Ke-3 Kelas Eksperimen.....	138
Lampiran A10. LKPD Pertemuan Ke-3 Kelas Eksperimen.....	151
Lampiran A11. <i>Question</i> LKPD Permainan Ular Tangga Pertemuan Ke-3	152
Lampiran A12. Sampel Pengisian LKPD Siswa Pertemuan Ke-3 Kelas Eksperimen	153
Lampiran B1. Modul Ajar Pertemuan Ke-1 Kelas Kontrol	155
Lampiran B2. LKPD Pertemuan Ke-1 Kelas Kontrol	164
Lampiran B3. Sampel Pengisian LKPD Siswa Pertemuan Ke-1 Kelas Kontrol	165
Lampiran B4. Modul Ajar Pertemuan Ke-2 Kelas Kontrol	166
Lampiran B5. LKPD Pertemuan Ke-2 Kelas Kontrol	176
Lampiran B6. Sampel Pengisian LKPD Siswa Pertemuan Ke-2 Kelas Kontrol	177
Lampiran B7. Modul Ajar Pertemuan Ke-3 Kelas Kontrol	178
Lampiran B8. LKPD Pertemuan Ke-3 Kelas Kontrol	186
Lampiran B9. Sampel Pengisian LKPD Siswa Pertemuan Ke-3 Kelas Kontrol	189
Lampiran C1. Kisi-Kisi Sebelum Uji Instrumen Hasil Belajar Kognitif Ipas	192
Lampiran C2. Naskah Soal Uji Validitas	206
Lampiran C3. Surat Permohonan Judgment Instrumen	213
Lampiran C4. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	214
Lampiran C5. Sampel Siswa Pengisian Uji Coba Instrumen.....	215
Lampiran C6. Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar Kognitif.....	218

Lampiran C7. Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar Kognitif Ipas	219
Lampiran C8. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Hasil Belajar Kognitif	220
Lampiran C9. Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Hasil Belajar Kognitif	221
Lampiran C10. Kisi-Kisi Setelah Uji Instrumen Hasil Belajar Kognitif	222
Lampiran D1. Soal Pretest Dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Ipas	232
Lampiran D2. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Kognitif Ipas Kelas Eksperimen	236
Lampiran D3. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Kognitif Ipas Siswa Kelas Kontrol	237
Lampiran D4. Sampel Pengisian <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kognitif Ipas Kelas Eksperimen.....	238
Lampiran D5. Sampel Pengisian <i>Pretest</i> Hasil Belajar Kognitif Ipas Kelas Kontrol	240
Lampiran D6. Sampel Pengisian <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif Ipas Kelas Eksperimen.....	242
Lampiran D7. Sampel Pengisian <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif Ipas Kelas Kontrol	244
Lampiran D8. Data Deskriptif Tes Hasil Belajar Kognitif Ipas Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	246
Lampiran D9. Uji Normalitas Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	247
Lampiran D10. Uji Homogenitas Hasil Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	248
Lampiran D11. Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Data Pretest Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol	249
Lampiran D12. Uji Normalitas Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	250
Lampiran D13. Uji Homogenitas Hasil Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	251
Lampiran D14. Uji <i>Independent Sample T-Test</i> Data Posttest Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol	252

Lampiran D15. Rekapitulasi Analisis Deskriptif N-Gain Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	253
Lampiran D16. Uji Normalitas N-Gain Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .	254
Lampiran D17. Uji Homogenitas N-Gain Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	255
Lampiran D18. Uji <i>Independent Sample T-Test</i> N-Gain Kelas Ekperimen Dan Kelas Kontrol	256
Lampiran D19. Uji Regresi Linier Sederhana.....	257
Lampiran E1. SK Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	259
Lampiran E2. Kartu Bimbingan Pembimbing 1	261
Lampiran E3. Kartu Bimbingan Pembimbing 2	262
Lampiran E4. Surat Permohonan Izin Peneliti.....	263
Lampiran E5. Surat Tanda Pelaksanaan Penelitian	264
Lampiran E6. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	265
Lampiran E7. Riwayat Hidup Penulis.....	271

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89.
- Akuba, M. (2023). Konsep Penanaman Sikap Sosial Pada Siswa Melalui Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*, 1(1), 21-26.
- Andriani, R. (2019). *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes)*. 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anshori, S. (2016). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter. *Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Ariff Maulana, Srie Mulyani, D. Wahyudin. (2023). *Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Turnament Berbantuan Media Permainan Tradisional Engklek Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*. 374–384.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal Of Education Action Research*, 6(2), 214-220.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal Of* <https://Journal.Laaroiba.Com/Index.Php/Tarbiatuna/Article/View/1098>
- Djafar, N., & Saneba, B. (N.D.). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres II Tangkang Pada Pembelajaran Pkn Melalui Metode Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)*. 5(1), 1–15.
- Farikhah, L., Purbasari, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. [Http://Journal.Stkipsubang.Ac.Id/Index.Php/Didaktik/Article/View/1257](http://Journal.Stkipsubang.Ac.Id/Index.Php/Didaktik/Article/View/1257)
- Fadila, A. S., Yuanta, F., & Suryarini, D. Y. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 12-22.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Herdiansyah, D. (2023). *Metode Diskusi Kelompok Dan Alat Peraga Papan Sipat-Siput Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD Kreatif Muhammadiyah Gombong* (Doctoral Dissertation, Universitas Terbuka).

- Hidayah, K. (2023). Pemanfaatan Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(1), 22-35.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(3), 404-411.
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84-92.
- Kusumah, I. T., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar*. 930–940.
- Latjompoh, M., Odja, A. H., & Toonawu, N. (2021). *J Urnal P Endidikan F Isika T Adulako O Nline Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan Students ' Creative Thinking Ability Using Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (Tgt) Assisted On Energy Materials In Living Systems*. 9(December), 1–5.
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah, F. (2018). *Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, State University Of Malang).
- Lukman, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X ATP 2 Di SMK Negeri Pertanian Terpadu Provinsi Riau* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Riau).
- Magfira Allung, F. O. (2023). *Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil*. 2(November), 711–727.
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*.
- Melsi, A. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Virus Di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang*.
- Maulidina, Z., Nuriman, N., & Utama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 5(1), 140-147.

- Mu'aafat, U. D., & Rahmawati, E. (2024). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN Medaeng 1 Sidoarjo. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 989–999.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Nasution, W. N., & Ritonga, A. A. (2019). Strategi Pembelajaran Kooperatif Konsep Diri Dan Hasil Belajar Sejarah.
- Naza, D. R. K., Fajrie, N., & Utaminingsih, S. (2021). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Menggunakan Model *Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media Ular Tangga. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 28–35.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). *Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan*. 1, 1–7.
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 22-28.
- Nuraeni, N., & Syihabuddin, S. A. (2020). Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Dengan Pendekatan Kognitif. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 19–20.
- Piliati, I., Daulay, M. I., & Witarsa, R. (2022). *Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta Di Sekolah Dasar*. 6, 8555–8566.
- Pratiwi, A. S., Tyas, A., Hardini, A., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD*. 5, 5682–5689.
- Pratiwi, R. N., Tryanasari, D., & Riyani, D. N. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Policermat (Monopoli Cerdas Cermat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Di Sekolah Dasar. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 2(2), 38–53.

- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Uraian Dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Putri, N. A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran Tgt Kelas Iv Sd. *Basic Education*, 7(6), 539-549.
- Qorimah, E. N. (2022). *Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif* 6(2), 2055–2060.
- Rakhmadhani, N., Yamtinah, S., & Utomo, S. B. (2013). Pengaruh Penggunaan Metode *Teams Games Tournaments* Berbantuan Media Teka-Teki Silang Dan Ular Tangga Dengan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Pada Materi Koloid Kelas XI Sma Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 2(4), 190-197.
- 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.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). *Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Integratif*. 7, 3826–3831.
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi Hots (Higher Order Thinking Skills) Untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. Books.Google.Com.
- Rohadi, W. (2023). *Penggunaan Strategi Teams Games Tournament (TGT) Dalam Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Sd Negeri 20 Kabupaten Kaur* (Doctoral Dissertation, Uin Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Ruzakki, H. (2021). Pengembangan Pembelajaran Fiqih Dengan Model *Cooperative Learning* Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Syafi'iyah Sukerejo. *Joel: Journal Of Educational And Language* <https://www.bajangjournal.com/index.php/joel/article/view/445>
- Sapriya, S. (2017). Pendidikan Ips Konsep Dan Pembelajaran (Cetakan 8). *Pt. Remaja Rosdakarya*.
- Sitohang, H. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn 104241 Syahmad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1535-1543.
- Syamsiah, S., Rusijono, M. P., Suprijono, A., & Subroto, W. T. *Implementation Of Cooperative Learning Model Two Stay Two Stray For Improving Social Science Learning Outcomes Of Elementary School Students*.

- Sofiyah, K. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Ular Tangga Dan Microsoft Office Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar* (Doctoral Dissertation, State University Of Malang).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surya, Y. F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa IPS Menggunakan Model Inkuiri Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 12–15.
- Ulfah, O. A. (2021). *Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(1), 1–9.
- 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.
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media Dan Gaya Belajar Siswa: Strategi Dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(11).
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32.