

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF IPS
SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas 6 di SDN 4 Nagri Kaler)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Sarjana Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disusun oleh:

Tiominar Febrianti Puspita Sari

2100566

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif IPS Siswa Sekolah Dasar

Oleh

Tiominar Febrianti Puspita Sari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Kampus UPI Purwakarta

© Tiominar Febrianti Puspita Sari

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

LEMBAR PENGESAHAN

TIOMINAR FEBRIANTI PUSPITA SARI

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS
GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF IPS SISWA SEKOLAH
DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Nurdiansyah, M.Pd.

NIP. 197101232000031002

Pembimbing II



Dr. Hisny Fajrussalam, M.Pd.

NIP. 920200419920101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

UPI Kampus di Purwakarta



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

NIP.198404132010122003

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF IPS
SISWA SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas 6 di SDN 4 Nagri Kaler)

Tiominar Febrianti Puspita Sari

2100566

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan rendahnya hasil belajar siswa kelas VI SDN 4 Nagri Kaler, yang ditunjukkan masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Peneliti menerapkan model kooperatif tipe TGT berbantuan ular *tangga* pada pembelajaran IPS terhadap kelas VI, dengan tujuan untuk menganalisis hasil belajar dan proses aktivitas pembelajaran IPS siswa dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga pada pembelajaran IPS kelas VI. Metode penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) melalui tiga putaran siklus dengan langkah-langkahnya meliputi; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui observasi dan tes pada setiap akhir siklusnya. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga mengalami peningkatan pada hasil observasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai kelas pada siklus I sebesar 61,3 dan pada siklus II sebesar 70,8 dan pada siklus III sebesar 82,6.

Kata kunci: Model kooperatif, TGT, ular tangga, IPS.

***IMPLEMENTATION OF TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TYPE
COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY SNAKES AND
LADDERS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS' COGNITIVE SOCIAL STUDIES DOMAIN***

(Classroom Action Research on 6th Grade Students at SDN 4 Nagri Kaler)

Tiominar Febrianti Puspita Sari

2100566

ABSTRACT

The background of this research is based on the low learning outcomes of sixth-grade students at SDN 4 Nagri Kaler, as indicated by the many students who have not reached the Minimum Completeness Criteria (KKM) set at 75. The researcher applied the cooperative model of the TGT type assisted by snakes and ladders in social studies learning for sixth grade, with the aim of analyzing learning outcomes and the learning activity processes of students in social studies using the cooperative TGT model assisted by snakes and ladders in sixth grade social studies education. This research method uses Classroom Action Research (CAR) through three cycles, which include the steps of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques were carried out through observation and tests at the end of each cycle. Based on the results of the research that has been conducted, the application of the cooperative TGT model assisted by snakes and ladders showed an improvement in observation results and student learning outcomes. The average class score in cycle I was 61.3, in cycle II was 70.8, and in cycle III was 82.6.

Keywords: Cooperative model, TGT, snakes and ladders, social studies.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.3 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Secara Teoritis.....	4
1.4.2 Secara Praktis.....	4
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II.....	6
KAJIAN TEORI.....	6
2.1 Model Pembelajaran tipe Kooperatif	6
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
2.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
2.2 Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament).....	8
2.2.1 Pendekatan Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	8
2.2.2 Prinsip ilmiah TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	9
2.2.3 Kelebihan dan kekurangan TGT	9
2.2.4 Langkah-langkah Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) ...	10

2.3 Pengertian Hasil belajar.....	10
2.3.1 Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	10
2.3.2 Teori belajar	12
2.3.3 Faktor perkembangan kognitif siswa mengacu teori Piaget.....	13
2.4 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.4.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.5 Konsep Ular Tangga	16
2.5.1 Cara Membuat Ular Tangga.....	17
2.6 Ruang lingkup pembelajaran IPS	17
2.7 Penelitian Terdahulu	18
BAB III	19
METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.1.1 Desain Penelitian	19
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	21
3.2.1 Partisipan	21
3.2.2 Tempat Penelitian	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	22
3.3.1 Validitas	29
3.4 Prosedur analisis data	30
3.4.1 Analisis Data.....	30
BAB IV	33
HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil.....	33
4.1.1 Deskripsi Awal Penelitian.....	33
4.1.2 Lokasi Penelitian	33
4.1.3 Kondisi Objektif Guru SDN 4 Nagari Kaler	33
4.1.4 Kondisi Objektif Siswa SDN 4 Negeri Kaler	34
4.1.5 Sarana dan Prasarana SDN 4 Negeri Kaler	35
4.1.6 Deskripsi Temuan Penelitian	35
4.1.7 Hasil Belajar Siswa Kelas VI saat penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga.....	37

4.1.8 Aktivitas Guru dan Siswa Selama Menerapkan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa	46
4.2 Pembahasan	78
4.2.1 Aktivitas Guru dan Siswa Selama Menerapkan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa	78
4.2.2 Hasil Belajar Siswa Kelas VI saat penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga	81
BAB V	81
Simpulan dan Saran	81
5.1 Simpulan	81
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
Lampiran	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Teknik Pengumpulan data	22
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Siswa	23
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Guru	23
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Kognitif Materi ASEAN IPS kelas VI.....	28
Tabel 3. 5 Dokumentasi.....	29
Tabel 3. 6 Skor Lembar Observasi	31
Tabel 3. 7 Lembar Jawaban.....	32
Tabel 4. 1 Daftar Nama Guru di SDN 4 Nagrikaler.....	33
Tabel 4. 2 Daftar Nama Siswa di SDN 4 Nagrikaler	34
Tabel 4. 3 Daftar Sarana dan Prasarana di SDN 4 Nagrikaler	35
Tabel 4. 4 Data Absen Siswa Kelas VI A Tahun pelajar 2025/2026	36
Tabel 4. 5 Daftar pembagian kelompok siklus I	37
Tabel 4. 6 Daftar pembagian kelompok siklus II	37
Tabel 4. 7 Daftar pembagian kelompok siklus III.....	37
Tabel 4. 16 Hasil Nilai Belajar Siswa Pra Siklus	38
Tabel 4. 17 Hasil Tes Siklus I.....	39
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	40
Tabel 4. 19 Hasil Belajar Siklus II	41
Tabel 4. 20 Rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus II	42
Tabel 4. 21 Hasil Belajar siklus III.....	42
Tabel 4. 22 Rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus III.....	43
Tabel 4. 23 Dokumentasi.....	45
Tabel 4. 8 Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	51
Tabel 4. 9 Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	54
Tabel 4. 10 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	62
Tabel 4. 11 Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	65
Tabel 4. 12 Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	71
Tabel 4. 13 Observasi Aktivitas Guru Siklus III	74
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa	77
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Siklus PTK (Kemmis & Mc Taggart	20
Gambar 4. 1 Rekapitulasi Hasil Tes IPS	44
Gambar 4. 2 Kegiatan Menyimak Pembelajaran Siklus I.....	47
Gambar 4. 3 Kegiatan Melakukan games ular tangga Siklus I.....	48
Gambar 4. 4 Kegiatan pengisian LKS.....	50
Gambar 4. 5 Kegiatan Menyimak Pembelajaran Siklus II.....	59
Gambar 4. 6 Kegiatan Melakukan games ular tangga Siklus II.....	60
Gambar 4. 7 Kegiatan pengisian LKS.....	60
Gambar 4. 8 Kegiatan Menyimak Pembelajaran Siklus III	69
Gambar 4. 9 Kegiatan Melakukan games ular tangga Siklus III	70
Gambar 4. 10 Kegiatan pengisian LKS.....	70
Gambar 4. 11 Kegiatan diskusi kelompok.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 SK Pembimbing Skripsi.....	83
Lampiran A. 2 Permohonan pengantar izin penelitian.....	85
Lampiran A. 3 Permohonan Izin Peneliti.....	86
Lampiran A. 4 Balasan permohonan izin penelitian	90
Lampiran B. 1 Lembar Expert Judgement	91
Lampiran B. 2 Lampiran Instrumen Tes Rubrik Penilaian	93
Lampiran B. 3 Lembar Obsevasi	103
Lampiran B. 4 Naskah Pre-Test dan Post-Test.....	108
Lampiran C.1 Perangkat Pembelajaran; modul ajar dan lks siklus I-III	132
Lampiran C.2 Sampel Pengisian LKS Siklus I-III.....	145
Lampiran C.3 Soal dan Materi pada games ular tangga Siklus I-III.....	152
Lampiran D.1 Dokumentasi Kegiatan siklus I-III.....	156
Lampiran D.2 Kartu Bimbingan	159
Lampiran D.3 Pertanyaan dan jawaban wawancara.....	161
Lampiran D.4 Riwayat Peneliti.....	161

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. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Al-Muchtar, P. H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Gambar terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(1), 1–12.
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Anissa, R. N., & Prasetyo, R. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatika*, 3(1), 122–128. <https://doi.org/10.51977/jti.v3i1.497>
- Arifin, M., Yunira, Y., Harahap, S. E., & Marbun, E. (2024). *Penerapan Model PBL dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. 5(4), 6109–6121.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203.
- Bimbingan, L., Lbb, B., Bimbingan, L., Lbb, B., Sani, F., Putra, R., Rianto, P. Y., & Pd, M. (n.d.). *Prof. Dr. Yatim Rianto, M.Pd.* 1–9.
- Sukmawati, F. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Global, P. T., & Teknologi, E. (2023). *Pengetahuan Alam dan Sosial* (Yanto Ari (ed.)). PT Global Eksekutif Teknologi Anggota IKAPI No. 033/SBA/2022 Redaksi.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan IPS di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 149. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
- Irwan, I. (2018). Penerapan Metode Diskusi dalam Peningkatan Minat Belajar. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.24256/iqro.v1i1.312>

- Khalishah, N., & Iklilah, N. (2021). Taksonomi Bloom (Revisi): Tujuan Pendidikan dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*, 248–266.
- Lie, A. (2004). Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang kelas. Jakarta: Grasindo.
- Madiun, U. P. (2024). *Implementasi Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas VI SD*. 5.
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *Kalamatika Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88. <https://doi.org/10.22236/Kalamatika.vol4no1.2019pp69-88>
- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v4i3.982>
- NWS Darmayanti, K. Selamat, N. S. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan dan Implementasinya bagi Guru dan Mahasiswa* (Armidi NLS (ed.)).
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (Tgt) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pandan. *Journal of ...*, 1(3), 304–315. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jcsr/article/view/1777%0Ah> <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/jcsr/article/download/1777/1786>
- S Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. 1998.
- Sohimin. (2014). *Mengembangkan Pembelajaran IPS dengan Pendekatan*

Pendidikan Multikultural dan Kontekstual. Jakarta: Kencana.

Sudjana, N. (2005). Metode Statistika Edisi keenam. *Bandung: PT. Tarsito*.

Suharsimi, A. (2018). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (R. Damyanti (ed.)). PT Bumi Aksara.

Sunengsih, N., Santoso, G., Supiati, A., & Jamil, M. R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vc dengan Menggunakan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Tema 5 di SDN Periuk 1 Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT). *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 183–189.

Syaadah, S., & Ghuyats Ristiana, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas 9 Pada Materi Persamaan Kuadrat Melalui Pembelajaran Daring Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 203–210. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.203-210>

Syahidah, S. (2023). Pola Asuh Kyai Dalam Mempersiapkan Generasi Penerus (Studi Kasus Pengasuh Pondok Pesantren Hidayatul Muhtadi-Aat Al-Qur'aniyyah (HMQ) Kediri). *JMPT: Jurnal Manajemen Pendidikan Tihamah*, 1(1), 54–65. <https://doi.org/10.61444/jmpt.v1i1.6>

Trianto. (2011). Model Pembelajaran Inovatif- Progresif. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>

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. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>