

Penerapan *TGT* Berbantuan Media Ukaso untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa SD 2 Medini

Fadhilah Alfatikhah¹, Much Arsyad Fardani², Nurul Hamim³

^{1,2}Universitas Muria Kudus, ³SD 2 Medini

Email: alfatikhahf@gmail.com, arsyad.fardhani@umk.ac.id, nurulhamim85@gmail.com,

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas III SD 2 Medini melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (*TGT*) berbantuan media ular tangga edukatif dengan kartu soal (*Ukaso*). Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*PTK*) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa dan keterampilan mengajar guru, serta evaluasi hasil belajar siswa pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *TGT* berbantuan media *UKASO* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, keaktifan siswa, dan hasil belajar Pendidikan pancasila. Persentase ketuntasan hasil belajar meningkat dari pra-siklus sebesar 5% menjadi 65% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *TGT* dengan media *Ukaso* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman Indonesia di mata pelajaran pendidikan pancasila.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, media *Ukaso*, hasil belajar, Pendidikan pancasila.

Abstract

The aim of this research is to improve the learning outcomes of civic education among third-grade students of SD 2 Medini through the implementation of the cooperative learning model with Teams Games Tournament (TGT) type supported by an educational snakes and ladders game using question cards (Ukaso). The study follows the action research model by Kemmis and McTaggart, consisting of two cycles with stages of planning, acting, observing, and reflecting. The research involved 20 students as participants. Data were collected through observation of student activity, teacher teaching skills, and student learning outcomes evaluated at each cycle. The findings indicate that the use of the TGT model assisted by Ukaso media improved teacher instructional skills, student engagement, and student achievement in Civic Education. The percentage of students achieving the minimum competency increased from 5% in the pre-cycle to 65% in the first cycle, and reached 85% in the second cycle. These results suggest that the TGT model with Ukaso media can improve student outcomes in the topic diversity of Indonesia in civic education subject.

Keywords: *Teams Games Tournament*, *Ukaso media*, *learning outcomes*, *civic education*.

Pendahuluan

Dalam Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif guna membantu siswa mengembangkan potensi dirinya dengan baik (Widowati & Mulyani, 2014). Terlebih lagi, pendidikan juga memiliki peran yang sangat mendasar, karena melalui pendidikan dapat dilihat sejauh mana kemajuan dan perkembangan suatu bangsa (Sari dkk., 2023). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan guru yang memiliki kompetensi pedagogik dalam memilih model pembelajaran dan media ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Wijayanto dkk. (2023) bahwa diperlukan interaksi antar guru dan siswa yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sehingga, agar hasil belajar tercapai maksimal dan diperlukan langkah-langkah yang terencana dan efektif sebagai bagian dari upaya mencerdaskan anak bangsa (Anam dkk., 2023).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di kelas masih menghadapi tantangan, seperti minimnya variasi media pembelajaran, dominasi metode konvensional, serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa (Tria, 2024). Siswa menjadi cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, mengalami kesulitan memahami konsep yang diajarkan, serta cepat merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi serupa terjadi dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas 3 SD 2 Medini. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 3, ditemukan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman Indonesia karena pembelajaran yang diberikan kurang melibatkan mereka secara aktif. Sebagai mata pelajaran yang memberikan pemahaman moral tentang cara bersikap dan berinteraksi dengan sesama manusia, pendidikan pancasila seharusnya diajarkan dengan cara yang lebih menarik kreatif (Purnama & Fauzi, 2024). Namun ternyata pembelajaran lebih didominasi oleh penjelasan lisan dan tugas membaca atau menulis.

Keterbatasan dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kerja sama antar siswa ini menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Siswa pada jenjang sekolah dasar umumnya lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai pendapat Rahayu dkk. (2025) bahwa unsur permainan mampu menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pembelajaran di kelas 3 SD 2 Medini cenderung masih berpusat

pada guru, hanya sedikit kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sebaya, sehingga kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa kurang berkembang optimal. Mereka cenderung hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahami maknanya.

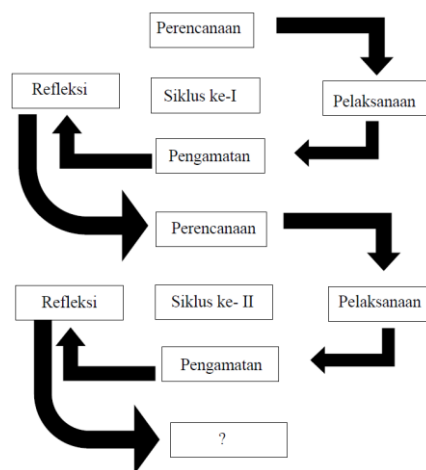
Salah satu media ajar yang dapat digunakan sebagai solusi pembelajaran menarik adalah permainan ular tangga. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Zahara & Rosina (2023) yang menyatakan bahwa media ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena kesederhanaan dan keseruannya mampu membangkitkan antusiasme siswa dalam bermain. Sejalan dengan itu, Anggraini dkk. (2018) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dijalankan secara efektif dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Atikah (2023) menemukan bahwa penerapan *TGT* berbantuan permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan, sedangkan Tria (2024) mengatakan bahwa penggunaan *TGT* berbantuan permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan penelitian Febriani dkk. (2024) menyatakan bahwa penerapan *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini sejalan dengan pendapat Fardani (2023) Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* memberikan suasana yang lebih nyaman dan santai bagi peserta didik, sekaligus membantu menumbuhkan sikap tanggung jawab, kemampuan bekerja sama, semangat berkompetisi secara sehat, serta meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Meskipun demikian, belum banyak penelitian yang mengkombinasikan model *TGT* dengan media ular tangga berbasis kartu soal materi keberagaman Indonesia, khususnya pada pembelajaran Pendidikan pancasila.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media ular tangga dengan kartu soal (Ukaso) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan pancasila siswa kelas III SD 2 Medini. Media ular tangga yang digunakan akan dirancang secara menarik dan disesuaikan dengan materi keragaman Indonesia yang diajarkan dalam Pendidikan pancasila. Sehingga melalui media ini, siswa tidak hanya belajar memahami konsep secara menyenangkan, tetapi juga terdorong untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling menghargai pendapat teman. Dengan ketertarikan yang meningkat terhadap pembelajaran, diharapkan pula akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis & McTaggart (1988), yang terdiri dari empat tahapan berulang, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Setiap tahapan saling berkelanjutan dan membentuk siklus untuk perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran. Berikut adalah diagram alur dari penelitian tindakan kelas ini:



Gambar 1. Diagram alur penelitian tindakan kelas

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas III SD 2 Medini tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa Perempuan yang terdiri dari dua siklus, dengan tiga kali pertemuan tiap siklusnya yang dilaksanakan mulai bulan Februari hingga Maret 2025. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Dewi,dkk. (2021), sintaks dalam *TGT* adalah: menyampaikan tujuan; menyajikan materi pembelajaran; pembentukan kelompok heterogen; membimbing kelompok bekerja dan belajar; turnamen; penghargaan kelompok.

Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar (tes pra-siklus, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II). Tes pra-siklus dilaksanakan sebelum pelaksanaan penelitian untuk mengetahui pengetahuan awal siswa. Sedangkan tes akhir siklus digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah tindakan diberikan. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi keterampilan guru, serta dokumentasi berupa foto kegiatan untuk mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini.

Tahapan penelitian diawali dengan tahap perencanaan pada siklus I berupa wawancara dengan guru kelas III untuk mengidentifikasi karakteristik siswa serta hambatan dalam pembelajaran Pendidikan pancasila. Selanjutnya, peneliti menyusun modul ajar serta menyusun media ajar permainan ular tangga dengan kartu soal keberagaman Indonesia (Ukaso), serta lembar observasi pelaksanaan penelitian. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media Ukaso, melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan keterampilan guru, serta melakukan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Berdasarkan refleksi, dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mengoptimalkan strategi pembelajaran

Setelah dilaksanakan tindakan, peneliti memperoleh data kuantitatif dari hasil tes pra siklus, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II. Data ini dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai siswa dan menghitung persentase ketuntasan klasikal. Sedangkan data kualitatif berasal dari hasil observasi yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan keterlibatan siswa dan keterampilan mengajar guru. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 80% dengan siswa mencapai nilai $\geq$ KKTP, yaitu 75.

Hasil dan Pembahasan

Dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama dua siklus yang dengan tiga kali pertemuan tiap siklusnya, diperoleh beberapa hasil yang dijelaskan pada bagian ini, yaitu : hasil tes pra-siklus, hasil tes akhir siklus I, dan hasil tes akhir siklus II.

Berikut adalah hasil tes pra-siklus yang dijelaskan dalam bentuk tabel:

Tabel 1. Hasil Tes Pra-Siklus

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
75	17	86	48,8	5%	95%

Pada tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata dari 20 siswa kelas III SD 2 Medini adalah 48,8, dengan presentasi ketuntasan 5%. Hal ini berarti hanya ada satu siswa yang mencapai nilai KKTP, yaitu siswa dengan nilai maksimum 86. Dengan hasil tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan pancasila materi keberagaman Indonesia masih sangat kurang. Siswa belum memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan baik. Selain itu, hasil wawancara dengan wali kelas juga menunjukkan karakteristik siswa yang pasif selama pembelajaran pendidikan pancasila. Guru cenderung menggunakan metode ceramah

dan tidak menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan penanganan lebih lanjut melalui tindakan di siklus I untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada siklus I, peneliti memberikan tindakan berupa pengajaran menggunakan model kooperatif tipe *TGT* berbantuan media ajar permainan ular tangga dengan kartu soal keberagaman Pancasila (Ukaso). Pembelajaran dilakukan selama tiga kali pertemuan, dengan tiap pertemuannya berlangsung selama 2 JP.

Pada akhir siklus I, diberikan tes akhir untuk mengukur peningkatan hasil belajar, yang hasilnya dapat dilihat di tabel 2.

Tabel 2. Hasil Tes Akhir Siklus I

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
75	36	96	79,35	65%	35%

Dari hasil tes akhir siklus I yang dijelaskan pada tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 79,35 dari yang awalnya 48,8. Selain itu, presentasi ketuntasan juga meningkat dari 5% menjadi 65%. Hal ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran *TGT* dengan media *Ukaso* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, dari hasil observasi peneliti diketahui bahwa adanya peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka lebih antusias dalam menjawab pertanyaan dan berkolaborasi dengan kelompoknya untuk bermain ular tangga dan menjawab soal-soal yang ada pada media *Ukaso*.

Meskipun diperoleh peningkatan pada siklus I dibandingkan dengan tes pra-siklus, namun hasil tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal, yaitu 80%. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis beberapa hal yang perlu dievaluasi, diantaranya: guru perlu lebih tegas dalam menetapkan aturan permainan, agar siswa tetap tertib selama jalannya permainan ular tangga. Selain itu, guru akan mereview kembali semua pertanyaan dalam kartu soal di akhir pembelajaran, sehingga semua siswa dapat meningkatkan pengetahuannya terkait materi yang dibahas. Sehingga, dari temuan-temuan ini, peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan di siklus II dengan perbaikan-perbaikan yang telah dipaparkan sebelumnya.

Tahapan pada siklus II masih sama dengan siklus I, hanya saja peneliti melakukan beberapa revisi pada modul ajar berupa penambahan aturan permainan, penyampaian materi pembelajaran yang lebih interaktif, serta pembentukan kelompok heterogen baru berdasarkan hasil pada tes akhir siklus I. Selanjutnya, peneliti

melakukan tindakan dengan pelaksanaan pembelajaran selama tiga kali pertemuan dengan masing-masing 2 JP tiap pertemuannya.

Pada akhir pelaksanaan siklus 2, peneliti memberikan tes akhir siklus yang hasilnya dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Tes Akhir Siklus II

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
75	58	100	85,25	85%	15%

Dari hasil tabel 3, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata yang meningkat menjadi 85,25. Selain itu siswa juga sudah mencapai ketuntasan klasikal mencapai 85%. Hal ini membuktikan bahwa kriteria keberhasilan penelitian sudah tercapai, karena lebih dari 80% siswa mendapatkan nilai diatas KKTP.

Selain itu, hasil observasi yang dilakukan pengamat selama pelaksanaan pembelajaran di siklus II menunjukkan peningkatan keterampilan guru dan keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa terlibat dan berpartisipasi aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan pancasila dengan media Ukaso pun berjalan lebih kondusif. Setiap peserta bermain ular tangga sesuai gilirannya, serta dapat menjalankan instruksi guru dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya beberapa perbaikan yang dilakukan di siklus II berdasarkan kekurangan-kekurangan yang ada di siklus I, serta adanya kerjasama yang baik antar guru dan siswa sebagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Anggraeni dkk. (2024) bahwa sukses tidaknya pembelajaran tidak lepas dari peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan siswa itu sendiri. Dalam proses pembelajaran, siswa berperan aktif melakukan berbagai aktivitas belajar, sementara guru bertindak sebagai fasilitator yang mendukung jalannya kegiatan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Tyas dkk., 2024).

Berdasarkan hasil data kuantitatif yang menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal telah tercapai, serta hasil observasi yang menunjukkan hasil positif terhadap pelaksanaan pembelajaran, maka penelitian tindakan kelas ini dapat diselesaikan di siklus II.

Sebagai perbandingan, berikut adalah tabel perbandingan ketuntasan hasil tes pra-siklus, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II:

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Pra-siklus, Siklus I dan Siklus II

Siklus	KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
Pra-Siklus	75	17	86	48,8	5%	95%
Siklus I	75	36	96	79,35	65%	35%
Siklus II	75	58	100	85,25	85%	15%

Hasil penelitian pada tabel 4 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus ke siklus I, dan dari siklus I ke siklus II. Pada pra-siklus, persentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 5%, yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman. Setelah diterapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media Ukaso pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 65%. meskipun demikian, hasil tersebut belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Hal ini mendorong dilakukan perbaikan pada siklus II, seperti pengelolaan aturan permainan, pendampingan guru yang lebih intensif saat diskusi, pengelompokan siswa yang lebih seimbang, dan mengulas materi di akhir pembelajaran. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar dan keaktifan siswa di siklus II dengan ketuntasan mencapai 85%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model *TGT* dengan media Ukaso mampu mengatasi kesulitan belajar siswa secara bertahap, sesuai dengan pendapat Puspita (2025) bahwa model *TGT* mendorong perubahan siswa dari yang semula pasif menjadi lebih aktif, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar karena siswa dituntut untuk memahami dan menguasai materi yang dipelajari.

Model *TGT* memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dalam suasana menyenangkan dan kompetitif melalui diskusi kelompok dan turnamen sehingga dapat memperdalam pemahaman terhadap materi (Muttaqien dkk., 2021). Selain itu, peningkatan dari siklus ke siklus juga menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa dengan pola belajar *TGT*, yaitu belajar sambil bekerja sama dengan kelompok melalui permainan edukatif. Hidayatulloh dkk. (2020) yang mengatakan bahwa model ini memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya: siswa memiliki kesempatan untuk memperluas pertemanan secara signifikan; meningkatkan rasa percaya diri siswa terhadap hasil belajarnya; mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar kelompok; membentuk sikap positif seperti tanggung jawab, kejujuran, kemampuan bekerjasama; serta menumbuhkan semangat berkompetisi yang sehat antar siswa.

Keberhasilan ini juga tidak terlepas dari penggunaan media Ukaso (ular tangga kartu soal) yang terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memudahkan siswa memahami materi dengan cara menyenangkan. Media ular tangga mampu

membantu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa sekaligus mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Novita & Sundari, 2020). Dengan demikian, model *TGT* berbantuan media Ukaso terbukti meningkatkan hasil belajar, serta memperbaiki suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas III SD 2 Medini, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media permainan ular tangga dengan kartu soal (Ukaso) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi keberagaman Indonesia. Temuan ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa meningkat yang pada tes pra-siklus hanya 5% siswa yang mendapat nilai tuntas dengan rata-rata nilai kelas sebesar 48,8. Sedangkan pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan presentasi ketuntasan yang meningkat, yakni 65% dari total 20 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 79,35. Selanjutnya, pada siklus 2, Sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan klasikal, yaitu sebanyak 85%, dengan nilai rata-rata sebesar 85,25.

Referensi

- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4, 1–5.
- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Permainan Ular Tangga Digital Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495–503. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Anggraini, D., & Stefanus Relmasira Hardini, A. T. A. . (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/pendekar.v1i1.379>
- Atikah. (2023). *Penerapan model teams games tournament (tgt) dengan permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar ipa di kelas v min 7 ponorogo*. IAIN Ponorogo.
- Dewi, Kusumawati, D. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fardani, M. A. (2023). Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa

- Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1081–1088. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.396>
- Febriani, Hariandi, A., & Noviyanti, S. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament(Tgt) Pada Siswa Kelas Iv Sdn 111/I Muara Bulian. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Hidayatulloh, A., & dkk. (2020). Promoting Disability Rights In Indonesia Proceedings of the 2nd Indonesian Conference on Disability Studies and Inclusive Education. *PLD Publishers*.
https://www.google.co.id/books/edition/PROMOTING_DISABILITY_RIGHTS_IN_INDONESIA/WRv5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Muttaqien, A. R. Suprijono, A., Purnomo, N. H., & Rendy A.P, D. B. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. 4(3), 716–724.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Purnama, Y. E., & Fauzi, M. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XB di SMAN 6 Madiun pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. 3(3), 730–737.
- Puspita, R. A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas VB SD Negeri 5 Kota Bengkulu. 5(2), 63–72.
- Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. 14(1), 461–472.
- Sari, I. R., Hilyana, F. S., & Fardani, M. A. (2023). Development of Micado (Local Wisdom-Based Module) to Improve The Ability of Conceptive Comprehension of V-Grade Students. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6, 125–132.
- Tria, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas Iv Sdn 003/Ix Senaung. Universitas Jambi.
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda*, 6(1).

- Widowati, F., & Mulyani. (2014). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan. *JPGSD*, 02 No .01.
- Wijayanto, M. N., Utaminingsih, S., & Fardani, M. A. (2023). Tugas Mandiri Siswa sebagai Implementasi Pembelajaran Kurikulum 2013 untuk Peningkatan Kualitas Mengajar Guru. *Ideas*, 351–358. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1263>
- Zahara, & Rosina. (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.