



## **Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01**

**Bela Apriliana Rahayu<sup>1(\*)</sup>, Ela Suryani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>FKP, Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Jawa Tengah, Indonesia

---

	<b>Abstract</b>
Received : 15 Mei 2022	This study aims to determine the effect of the TGT model with the help of snakes and ladders media for understanding student concepts in science class 4 at SDN Bakalrejo 01. The design of this study was experimental. The population in this study were students of SDN Bakalrejo 01, the samples in this study were students in grades 4A and 4B. The data analysis techniques in this study were normality test, homogeneity test, independent t-test, and simple linear regression test. The results showed: 1) There were differences in understanding of the concepts of 4th grade students at SDN Bakalrejo 01 after using the TGT model with the help of snake and ladder media in science lessons, which was proven by a significance value of 0.008 <0.05. 2) There is an effect of the TGT model assisted by the snake and ladder media on the understanding of the concepts of the 4th grade students of SDN Bakalrejo 01 in science lessons as evidenced by the significance value of 0.032 <0.05. science lessons.
Revised : 11 Juni 2022	
Accepted : 20 Juni 2022	
<b>Keywords:</b>	TGT model; snakes and ladders media; students' concept understanding

(\*) Corresponding Author: [belaapriliana107@gmail.com](mailto:belaapriliana107@gmail.com)

**How to Cite:** 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.

---

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran serta belajar adalah hal yang tidak dapat dipisahkan bahkan saling berkaitan di dunia edukasi. Pembelajaran dan belajar dapat diucapkan sebagai suatu wujud bimbingan yang membentuk suatu timbal balik antara pendidik dengan peserta didik. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses berhubungan antara individu dengan lingkungannya. Pembelajaran ialah suatu prosedur timbal balik antara pendidik dengan peserta didik. Pelajaran IPA di SD ialah bidang yang ditunjukkan supaya peserta didik mempunyai pemahaman, rancangan serta ide yang didapat mulai pengetahuan sealar metode objektif. Area kajiannya yaitu terdapat aspek pemahaman konsep dan metode ilmiah atau objektif. Peserta didik diminta untuk memahami aspek-aspek tersebut.

Rendahnya pemahaman konsep siswa kelas 4 SDN Bakalrejo 01, terlihat melalui hasil wawancara dan studi pendahuluan dengan memberikan soal berdasarkan tujuh indikator pemahaman konsep dengan observasi selama proses pembelajaran. Dari hasil wawancara yang telah penulis laksanakan, memperoleh data jumlah siswa kelas 4 yaitu 42 siswa yang terbagi antara kelas A ada 22 siswa dan Kelas B ada 20 siswa. Hasil wawancara sesuai indikator pemahaman konsep, siswa yang dapat menafsirkan (*interpreting*) mencapai 25%, mengklasifikasikan (*classifying*) mencapai 25%, menyimpulkan (*inferring*) mencapai 20%, serta menjelaskan (*explaining*) mencapai 40%.

Kemudian dari hasil kemampuan menjawab soal sesuai indikator pemahaman konsep, persentase menafsirkan (*interpreting*) mencapai 33,3%, mengklasifikasikan (*classifying*) mencapai 26,1%, menyimpulkan (*inferring*) mencapai 21,4%, serta menjelaskan (*explaining*) mencapai 40,4%.

Dari observasi yang telah penulis lakukan dalam kegiatan magang di SDN Bakalrejo 01, permasalahan yang timbul diantaranya yaitu kurangnya pemahaman siswa dalam Pelajaran IPA dikarenakan tidak adanya media untuk membantu proses pembelajaran. Maka dari itu penulis menyarankan penerapan media ular tangga



dalam proses belajar di SDN Bakalrejo 01. Penulis memberikan alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Keunggulan dari model TGT yakni membentuk anak didik mendapatkan peranan penting dalam kelompoknya serta seluruh siswa dapat giat dalam proses belajar. Kelebihan penerapan media ular tangga dalam proses belajar ialah peserta didik mampu belajar sambil bermain, dalam pembelajaran peserta didik dapat dilakukan secara kelompok, memudahkan proses belajar peserta didik dan efisiensi biaya karena tidak memerlukan biaya yang mahal (Galih Febriana et al., 2018).

Penelitian ini ditandaskan oleh obeservasi yang dilaksanakan oleh Syukurti (2020) yaitu model TGT berbantuan permainan ular tangga terbukti efisien serta mampu meningkatkan capaian belajar IPA. Karena dalam pengaplikasian model pembelajaran model TGT berbantuan permainan ular tangga mampu meningkatkan fokus siswa dan meningkatkan capaian belajar IPA. Hal tersebut juga didukung oleh Galih Febriana et al., (2018) dinyatakan bahwa pengaplikasian model TGT berbantuan ular tangga terbukti mampu meningkatkan keterampilan peserta didik pada bidang matematika. Karena dalam belajar sambil bermain menggunakan permainan ular tangga dan penerapan model pembelajaran TGT bisa meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran *matemathic*. Dari deskripsi tersebut, penulis terdorong melaksanakan penelitian dengan mengusung topik: "Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa dan Keaktifan Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SDN Bakalrejo 01".

## **METODE**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Populasi ialah area generalisasi yang terdiri dari objek/subjek serta memiliki kuantitas maupun ciri khas yang telah ditentukan oleh peneliti untuk menganalisis dan setelah itu ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019: 126). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Bakalrejo 01 sebanyak 42 siswa, sedangkan sampel ialah bagian karakteristik dan jumlah yang dipunyai oleh populasi (Sugiyono, 2019: 127). Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 SDN Bakalrejo 01 kelas 4A dan 4B. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu tes dan non tes (tes, wawancara, observasi, angket atau kuesioner, dan dokumentasi). Pengolahan data awal menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Untuk analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test* dan uji regresi linear sederhana.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPA kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. Untuk mengetahui pengaruh dari model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPA dengan pendekatan saintifik dapat diketahui hasilnya melalui uji *independent sample t test* dan uji regresi linier sederhana. Berikut hasil uji *independent sample t test* dari penelitian ini yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji *Independent Sample T Test* Pemahaman Konsep

No	Kelas	Mean	Nilai Sig. Hitung
1	Eksperimen	80,68	0,008
2	Kontrol	62,50	0,010

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai sig hitung dalam kelas eksperimen  $0,008 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau menerima  $H_1$ . Sedangkan sig hitung kelas kontrol  $0,010 <$



0,05 maka maka  $H_0$  ditolak atau menerima  $H_1$ . Jadi rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda. Berdasarkan hasil tersebut, artinya terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa kelas 4 SDN Bakalrejo 01 setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada pelajaran IPA. Hasil rata-rata untuk kelas eksperimen 80,68 jauh lebih besar dari pada hasil rata-rata kelas kontrol 62,50. Terdapat perbedaan rata-rata antara penerapan pembelajaran kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 18,18. Disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada pelajaran IPA mampu memberi perubahan yang positif dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Berikut hasil uji regresi linier sederhana pemahaman konsep dari penelitian ini yang tertera pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Pemahaman Konsep

Model		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	79,854	5,767		13,846	0,000
	Hasil Posttest Eks	0,161	0,070	0,457	2,298	0,032

a. Dependent Variable: Hasil ObserPK

Dari data tabel 2 tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,032 < 0,05$  yang berarti hasil observasi pemahaman konsep  $0,032$  kurang dari  $0,05$  berarti menolak  $H_0$  dan menerima  $H_a$  maka terdapat pengaruh model *teams games tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep siswa kelas 4 SDN Bakalrejo 01 pada pelajaran IPA. Jadi persamaan adalah linier atau  $x$  mempunyai hubungan linier terhadap  $y$  atau  $x$  berpengaruh secara positif terhadap  $y$  (tanda positif diambil dari tanda koefisien regresi).

**Pembahasan**

Pembelajaran dengan menerapkan model berbantuan ular tangga lebih baik hasil pemahamannya dibandingkan dengan belajar menerapkan model tanpa perlakuan. Karena dapat dilihat dalam analisis pemahaman konsep pelajaran IPA mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai postes  $76,02$  lebih tinggi dibanding kelas kontrol  $69,88$  Suryani et al., (2016). Selain itu, pengetahuan konseptual siswa pada materi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) lebih baik daripada pembelajaran konvensional (Penggabean et al., 2021). Proses belajar menggunakan model TGT berbantuan permainan ular tangga pada pelajaran IPA membuat nilai peserta didik untuk pemahaman konsepnya menjadi lebih baik. Sehingga model TGT berbantuan permainan ular tangga pada pelajaran IPA ini sangat cocok untuk pembelajaran di sekolah membuat suasana belajar sambil bermain dengan bimbingan guru Syukurti (2020). Dengan adanya bimbingan guru akan menambah kualitas pembelajaran karena guru menerapkan model TGT berbantuan media permainan ular tangga dengan baik akan membuat siswa memahami konsep yang dicapai. Hal tersebut dapat dilihat dari lembar observasi guru dalam proses belajar di kelas kontrol maupun eksperimen yang kategorinya sangat baik. Guru sangat berperan penting di dalam pembelajaran, dengan berinovasi akan membuat siswa tidak cepat bosan dan siswa akan paham konsep yang diajarkan. Dengan menerapkan model TGT, guru menyajikan informasi atau materi dengan jalan mendemonstrasikan ular tangga dan membimbing kelompok kecil untuk melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam menerapkan media ular tangga, guru sangat trampil dan melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media ular tangga. Selain guru, peran orang tua dalam pendidikan siswa juga sangat diperlukan sebagai pembimbing untuk menjelaskan kembali materi pada siswa (Safitri & Suryani, 2021).



Setelah melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol, guru memberikan angket ke peserta didik guna mengetahui sejauh mana pemahaman konsep selama pembelajaran. Perbedaan pemahaman konsep siswa kelas 4 setelah menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga pada pelajaran IPA. Dimana lembar angket yang telah diberikan ke siswa kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan model TGT berbantuan permainan ular tangga pada pelajaran IPA yang dibuktikan dengan hasil rata-rata angket pemahaman konsep sebesar 91,19. Hasil rata-rata tersebut berkategori sangat baik. Karena adanya perlakuan pada kelas eksperimen yang membuat siswa paham akan konsep yang diajarkan. Sedangkan berdasarkan lembar angket yang diberikan ke kelas kontrol, dengan menerapkan model belajar TGT pada pelajaran sains yang dibuktikan dengan hasil rata-rata angket pemahaman konsep sebesar 84,16 dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan kemampuan pemahaman konsepnya dilihat dari rata-rata lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol akan tetapi untuk kategorinya sama yaitu sangat baik. Jadi, dilihat dari hasil rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol ( $91,19 > 84,16$ ) untuk pemahaman konsep siswa kelas 4 pada pelajaran IPA terdapat perbedaan. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Nopiani et al., 2013) dengan menerapkan model TGT berbantuan media permainan ular tangga terdapat perbedaan dilihat dari nilai rata-rata hasil angket yang diperoleh oleh masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelompok kontrol ( $78,10 > 60,06$ ).

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model *teams games tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga kelas 4 SDN Bakalrejo 01 pada pelajaran IPA berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari uji regresi linear sederhana yaitu model *teams games tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dimana *posttest* sebagai variabel independen dan observasi pemahaman konsep sebagai variabel dependen. Penggunaan model *teams games tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga membuat pemahaman konsep siswa lebih baik sehingga siswa lebih bisa memahami konsep yang diajarkan. Dalam penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis SETS terhadap pemahaman konsep siswa terdapat pengaruh yang dibuktikan dengan taraf signifikansi  $< 0,05$  yaitu  $0,032 < 0,05$  (Lestari & Suryani, 2021). Dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terdapat pengaruh yang lebih baik dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen pemahaman konsep sebesar 80,68 yang berkategori sangat baik. Sedangkan rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol pemahaman konsep sebesar 62,50 berkategori baik. Siswa dengan menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga dapat memahami masalah dengan baik berdasarkan materi yang disajikan oleh guru. Sehingga siswa mampu memberikan jawaban terbaik terhadap soal pemahaman konsep. Pembelajaran melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah fisika dasar. Peningkatan pemahaman konsep mahasiswa dapat dibuktikan dari adanya peningkatan data tes mahasiswa yang dilakukan setelah tindakan (Wijayanti, 2016). Penelitian lain diketahui bahwa mean data hasil belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen = 79,35 lebih dari daripada mean data hasil belajar matematika siswa pada kelompok kontrol = 72,85. Hasil temuan pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan memperkuat hasil penelitian yang diperoleh (Dewiyanti et al., 2018). Permainan ular tangga bisa dimainkan untuk seluruh mata pelajaran serta semua kelas, sebab di dalamnya hanya berisi bermacam bentuk soal yang wajib dijawab oleh peserta didik melalui permainan ini. Segala pertanyaan-pertanyaan tersebut sudah dibukukan menjadi satu kesatuan sekalian dengan petunjuk dalam melakukannya. Gambar tangga ialah simbol nilai positif serta gambar ular merupakan nilai negatif (Baiquni, 2016).

Untuk mengetahui pemahaman konsep siswa setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga, siswa diberikan



lembar observasi siswa untuk pemahaman konsep sebanyak 7 pernyataan yang terdiri dari 7 indikator yaitu menafsirkan (*interpreting*), memberi contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menyimpulkan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*). Secara keseluruhan rata-rata respon siswa pada pemahaman konsep ialah 92,85% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena penggunaan model TGT berbantuan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi mahasiswa pendidikan IPA (Wijayanti, 2016).

Dari hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,032 < 0,05$  yang berarti hasil observasi pemahaman konsep 0,032 kurang dari 0,05 maka terdapat pengaruh model *teams games tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep siswa kelas 4 SDN Bakalrejo 01 pada pelajaran IPA. Indikator pemahaman dipengaruhi oleh penguasaan konsep yang dimiliki oleh siswa. Apabila siswa sudah menguasai konsep baik maka indikator pemahaman juga akan baik pula dan sebaliknya. Siswa yang telah menguasai konsep berarti siswa tersebut sudah paham mengenai konsep dan mampu menjelaskan dengan bahasanya sendiri serta mampu mengaitkan antar konsep sehingga indikator pemahaman akan tercapai dengan baik (Suryani, dkk. 2016). Dalam pembelajaran, hal yang utama ialah pencapaian pada tujuannya itu supaya siswa mampu dan sanggup menguasai suatu yang bersumber pada pengalaman belajarnya (Afiani, 2018). Pemahaman konsep sangat penting bagi peserta didik karena dengan siswa paham akan konsep yang benar, siswa dapat menguasai dan menyimpan materi yang telah dipelajarinya dalam jangka waktu yang lama (Sumiati et al., 2020).

Dari hasil penelitian ini, terdapat persentase pemahaman konsep berdasarkan indikator menafsirkan (*interpreting*) awalnya mencapai 33,3% setelah perlakuan menjadi 100%, mengklasifikasikan (*classifying*) awalnya mencapai 26,1% setelah perlakuan menjadi 86,63%, menyimpulkan (*inferring*) awalnya mencapai 21,4% setelah perlakuan menjadi 50%, serta menjelaskan (*explaining*) awalnya mencapai 40,4% setelah perlakuan menjadi 72,7%. Indikator pemahaman konsep yang paling bagus setelah diterapkannya model TGT berbantuan media ular tangga pada pelajaran IPA yaitu menafsirkan dengan persentase 100% sedangkan yang paling rendah yaitu menyimpulkan dengan persentase 50%. Indikator menyimpulkan paling rendah dikarenakan siswa kurang memahami maksud dari soal yang telah peneliti berikan. Mereka kurang mampu memperluas persepsi dan kurang paham akan materi yang disajikan, hanya menyebutkan tetapi tidak menyimpulkan apa yang sesuai dengan perintah peneliti. Tetapi untuk indikator menafsirkan yang semula pada saat pretest mereka juga masih banyak yang tidak benar. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model TGT berbantuan media ular tangga, siswa menjadi lebih paham untuk menjawab pertanyaan yang indikator menafsirkan. Model pembelajaran TGT sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain, senang akan adanya tantangan, dan senang belajar di dalam kelompok Thalita et al., (2019). Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran TGT dapat memperbaiki sikap siswa dalam pembelajaran (Astrissi et al., 2014).

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai pengaruh model *teams games tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep siswa kelas 4 SDN Bakalrejo 01 pada pelajaran IPA, maka diperoleh simpulan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa kelas 4 SDN Bakalrejo 01 setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada pelajaran IPA yang ditunjukkan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan hasil nilai sig hitung dalam kelas eksperimen  $0,008 < 0,05$  maka  $H_0$



ditolak atau menerima  $H_1$ . Sedangkan sig hitung kelas kontrol  $0,010 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau menerima  $H_1$ . Jadi rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda. Terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap pemahaman konsep siswa kelas 4 SDN Bakalrejo 01 pada pelajaran IPA ditunjukkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu nilai signifikansi  $0,032 < 0,05$  maka terdapat pengaruh dalam model dengan media terhadap pemahaman konsep siswa. Jadi, dari kedua hipotesis diatas terdapat perbedaan dan pengaruh.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(3), 80–88.
- Astuti Wijayanti. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika. *Jurnal Pijar MIPA*, XI(1), 15–16.
- Astrissi, D., Sukardjo, J., & Hastuti, B. (2014). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Disertai Media Teka Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2), 22–27.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 01(02), 193–203.
- Dewiyanti, N. K., Adnyana, I. K., & Wiarta, I. W. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 29–37.
- Galih Febriana, S., Mawardi, & Astuti, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa Sd. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 222–228.
- Lestari, S., & Suryani, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbasis SETS Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Hj. Isriati Moenadi Ungaran. *Jurnal Persada*, IV(1), 40–45.
- Nopiani, N. E., Meter, I. G., & Wiarta, I. W. (2013). Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Penggabean, J. H., Siregar, M. S. D., & Rajagukguk, J. (2021). The Effect of Teams Games Tournament ( TGT ) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science The Effect of Teams Games Tournament ( TGT ) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–4.
- Safitri, B. adella F., & Suryani, E. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Menanamkan Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Primary and Children's Education*, 4(2), 35–43.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati, T., Hendawati, Y., Caturiasari, J., & Yulianingsih, M. (2020). The Application of Cooperative Learning Model Think Pair Share ( TPS ) Type to Improve The Ability of Understanding Science Concepts in Primary School. *Proceedings The 2nd International Conference on Elementary Education*, 2(1), 1177–1189.
- Suryani, E., Rusilowati, A., & Wardono. (2016). Analisis Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Two-Tier Test Melalui Pembelajaran Konflik Kognitif. *Journal of Primary Education*, 5(1), 56–65.
- Syukurti, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan



Konsentrasi dan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Lahat). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 31–37.

Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.