



Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar

Nilan Minggiani¹, Gugum Gumilar², Rendra Gumilar³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Siliwangi, Indonesia

E-mail: 222165050@student.unsil.ac.id¹, gugumgumilar@unsil.ac.id², rendragumilar@unsil.ac.id³

Artikel History

Received: (15-04-2026)

Revised: (18-04-2026)

Accepted: (18-04-2026)

Keywords: *learning outcomes, Teams Games Tournament (TGT), snakes and ladders media.*

Abstract: *The low level of students' learning outcomes in Economics is the main focus of this study. This research aims to analyze the improvement of students' learning outcomes before and after the treatment and to compare the improvement between students taught using the learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by snakes and ladders media and those taught using conventional learning methods. The study was conducted at SMA Negeri 1 Ciamis using a quantitative approach with a quasi-experimental method. The population consisted of all eleventh-grade students, with class XI F 9 as the experimental group and class XI F 8 as the control group selected through nonprobability sampling. Data were collected through pre-tests and post-tests and analyzed using IBM SPSS 26.0 with paired sample t-tests and independent sample t-tests at a 5% significance level. The results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000, indicating a significant difference in learning outcome improvement, with the experimental group achieving higher improvement than the conventional group.*

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan karena mencerminkan penguasaan materi sekaligus efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang berperan dalam membentuk kompetensi siswa secara utuh. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar menjadi fokus penting dalam pendidikan, terutama untuk menjawab tuntutan era modern yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif. Namun, capaian hasil belajar siswa masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran yang cenderung satu arah dan didominasi kegiatan menghafal menyebabkan pemahaman konsep siswa belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif agar hasil belajar dapat mencapai standar yang diharapkan. Fenomena tersebut juga terjadi pada pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA yang kerap dianggap abstrak dan sulit dipahami. Kurangnya variasi metode pembelajaran dan rendahnya keterlibatan siswa berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang variatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa.

Hasil observasi pra-penelitian di SMA Negeri 1 Ciamis melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekonomi yang bersifat abstrak dan teoritis. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah sehingga berdampak pada capaian hasil belajar yang belum memenuhi target. Kondisi ini diperkuat oleh data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran Ekonomi yang diperoleh dari arsip guru, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1
Rata-Rata Hasil PAS Siswa Mata Pelajaran Ekonomi

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM
XI F 8	36	70,75	15	21
XI F 9	36	52,42	3	33

Sumber: Arsip Guru Ekonomi SMA Negeri 1 Ciamis 2025/2026

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata mata pelajaran Ekonomi masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai standar yang diharapkan dan perlu ditingkatkan melalui penerapan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, khususnya dengan penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Kondisi pembelajaran Ekonomi menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran aktif dan praktik di lapangan, di mana keterlibatan siswa masih rendah sehingga berdampak pada hasil belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai relevan karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, kerja sama, dan hasil belajar siswa melalui suasana belajar yang menyenangkan dan menantang (Nisa et al., 2024). Namun, penelitian yang mengombinasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan edukatif kontekstual seperti ular tangga masih terbatas, padahal media tersebut berpotensi membantu siswa memahami konsep ekonomi secara lebih konkret melalui aktivitas bermain.

Berdasarkan hasil observasi penulis pada kegiatan FKIP Eksplorasi Edukasi (FKIP EDU) di SMA Negeri 1 Ciamis, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Ekonomi meningkatkan antusiasme, motivasi, dan keterlibatan aktif siswa, yang terlihat dari keaktifan diskusi, semangat mengikuti permainan, serta meningkatnya kepercayaan diri siswa. Dibandingkan pembelajaran konvensional, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan pemahaman konsep, kerja sama, dan kemampuan pemecahan masalah siswa yang lebih baik. Dukungan media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara praktik pembelajaran dan kebutuhan akan strategi inovatif. Meskipun model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, penerapannya yang dipadukan dengan media permainan edukatif seperti ular tangga pada mata pelajaran Ekonomi tingkat SMA masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar.”

LANDASAN TEORI

Dalam penelitian ini, landasan teoretis utama yang digunakan adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Dalam konteks ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dipandang sebagai strategi yang mampu memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan tersebut. Model pembelajaran kooperatif sendiri menurut (Amalia dkk., 2023) merupakan kegiatan belajar berkelompok yang menekankan kerja sama untuk memahami konsep dan menyelesaikan masalah. Sementara itu, (Yunita & Trisiantari, 2019) menjelaskan

bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa perbedaan status, serta mengandung unsur permainan dan tutor sebaya yang memperkuat pemahaman konsep.

Dalam implementasinya, model *Teams Games Tournament* (TGT) dipadukan dengan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Media pembelajaran menurut (Harahap, 2021) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa. Media berbasis permainan seperti ular tangga dinilai efektif karena mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam suasana belajar yang menyenangkan. Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media edukatif dengan menambahkan kartu soal, tantangan, serta sistem reward dan punishment, sehingga mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam kelompok.

Hasil belajar sebagai variabel terikat dalam penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Bloom (dalam Nabillah & Abadi, 2019) yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, (Dimiyati & Mudjiono, 2018) menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur dari aspek akademik, tetapi juga perubahan sikap dan kemampuan berpikir siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui pretest dan posttest. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga diyakini mampu meningkatkan hasil belajar karena melibatkan siswa secara aktif dalam menjawab soal, menyelesaikan tantangan, serta berinteraksi dalam diskusi kelompok.

Secara lebih mendalam, teori konstruktivisme Piaget menjelaskan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi, sedangkan Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar, di mana pemahaman siswa berkembang melalui kerja sama dengan orang lain (Wardana & Djamaluddin, 2020). Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga sejalan dengan kedua pandangan tersebut karena siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, diskusi, permainan, dan interaksi sosial dalam kelompok. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga yang berlandaskan teori konstruktivisme diyakini mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Metode kuantitatif merupakan penelitian yang terstruktur dengan data yang dinyatakan dalam bentuk angka untuk dianalisis dan digeneralisasikan (Muin, 2023). Penelitian kuantitatif juga sejalan dengan paradigma positivistik yang bertujuan menguji hubungan antarvariabel serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sihotang, 2023). Metode kuasi eksperimen digunakan untuk mengkaji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui pengendalian dan pengukuran yang sistematis (Syahrizal & Jailani, 2023).

Variabel penelitian terdiri atas dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi yang kemudian ditarik kesimpulannya (Mahmud, 2022). Definisi operasional variabel

digunakan untuk memberikan petunjuk tentang cara pengukuran variabel penelitian (Pasaribu et al., 2022).

Desain penelitian yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*, yaitu desain eksperimen semu yang melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak (Herdayati & Syahril, 2019). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Ciamis Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 180 siswa, tersebar dalam lima kelas. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas XI F 8 sebagai kelas kontrol dan kelas XI F 9 sebagai kelas eksperimen dengan total 72 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal pilihan ganda. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran (Mahmud, 2022). Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan *software* IBM SPSS 26.0. Uji validitas dilakukan dengan teknik *Pearson Product Moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Analisis butir soal meliputi uji tingkat kesukaran dan daya pembeda. Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui proporsi kesulitan soal, sedangkan daya pembeda berfungsi untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah (Syahputri et al., 2023).

Teknik analisis data meliputi penskoran, uji *N-gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, dan uji homogenitas menggunakan *One Way ANOVA*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Samples T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan serta *Independent Samples T-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, penghitungan *effect size* (Cohen's *d*) digunakan untuk mengetahui besar pengaruh perlakuan secara praktis (Wandi, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ciamis pada Tahun Ajaran 2025/2026 dengan materi Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Fase F. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Pre-test Post-test Non-equivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas XI F 9 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI F 8 sebagai kelas kontrol. Jumlah peserta didik pada masing-masing kelas adalah 36 siswa, sehingga total sampel berjumlah 72 siswa.

Pada penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran berlangsung selama lima kali pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya

dilakukan *treatment* pembelajaran sesuai dengan model yang diterapkan pada masing-masing kelas. Pada pertemuan terakhir, kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Perlakuan pada kedua kelas sama-sama dilakukan oleh peneliti, dengan materi dan waktu pembelajaran yang sama.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas XI F 9 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan jumlah sampel 36 siswa, diperoleh data hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>N-gain</i>
36	31,72	85,17	0,78

Sumber: Data Penelitian diolah 2026

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 31,72, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 85,17 dari nilai maksimum 100. Hasil perhitungan *N-gain* sebesar 0,78 menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi, yang berarti pembelajaran menggunakan model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Hasil penelitian pada kelas XI F 8 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan jumlah sampel 36 siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Rata-Rata Nilai Kelas Kontrol

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>N-Gain</i>
36	30,03	73,53	0,62

Sumber: Data Penelitian diolah 2026

Berdasarkan Tabel 3, nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 30,03, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 73,53. Nilai *N-gain* sebesar 0,62 menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang, sehingga pembelajaran konvensional tetap meningkatkan hasil belajar, namun belum optimal.

Untuk mengetahui perbandingan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan analisis *N-gain* yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Perbandingan Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Rata-Rata Nilai				Kriteria
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Selisih	<i>N-Gain</i>	
Eksperimen (TGT)	36	31,72	85,17	53,44	0,78	Tinggi
Kontrol (Konvensional)	36	30,03	73,53	43,50	0,62	Sedang

Sumber: Data Penelitian 2026

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai *N-gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Teori Uang, Indeks Harga, dan Inflasi. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari nilai rata-rata yang lebih tinggi, tetapi

juga dari kategori *N-gain* yang berada pada tingkat tinggi, menandakan ketercapaian kompetensi siswa secara lebih optimal.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak berdasarkan hasil analisis statistik. Dasar pengambilan keputusan mengacu pada nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*). Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 5% atau 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau 0,05, maka H_a ditolak dan H_o diterima. Adapun hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Uji Hipotesis Pertama

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Ekonomi siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga sebelum dan sesudah perlakuan.

2. Uji Hipotesis Kedua

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar Ekonomi siswa pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Uji Hipotesis Ketiga

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) sesudah perlakuan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga dilakukan pada kelas XI Fase F SMA Negeri 1 Ciamis. Penelitian ini berlangsung selama lima pertemuan, terdiri dari satu pertemuan *pre-test*, tiga kali perlakuan dan satu pertemuan *post-test*. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terbiasa belajar menggunakan metode konvensional, di mana pembelajaran lebih berpusat pada guru dan bersifat satu arah. Hal ini membuat siswa kurang mendapat kesempatan untuk berinteraksi aktif sehingga pemahaman terhadap materi menjadi terbatas.

Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang perkembangan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga. Berdasarkan pengamatan selama penelitian pada materi Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi, terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Seperti terlihat pada Tabel 2, nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 31,72, sementara nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 85,17. Hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test menunjukkan nilai Sig (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga mampu meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa secara nyata, karena seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok, permainan edukatif dan *tournament* antar kelompok, sehingga motivasi dan antusiasme belajar meningkat.

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 30,03, kemudian meningkat menjadi 73,53 setelah pembelajaran berlangsung, sebagaimana ditampilkan pada Tabel 3. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan nilai Sig (*2-tailed*) sebesar 0,000,

yang berarti H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, meskipun peningkatan tersebut tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen. Pembelajaran konvensional masih menekankan guru sebagai pusat pembelajaran, sehingga keterlibatan siswa dalam mengolah dan mendiskusikan materi terbatas.

Perbandingan kedua kelas menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berbeda secara signifikan. Nilai *N-gain* kelas eksperimen mencapai 0,78 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,62 (kategori sedang). Hal ini menegaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi secara menyeluruh, dibandingkan metode konvensional.

Untuk memastikan perbedaan peningkatan hasil belajar, dilakukan uji statistik yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas dan dilanjutkan dengan *independent sample t-test* menggunakan *software IBM SPSS 26.0*. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig (*2-tailed*) sebesar $0,043 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga lebih efektif daripada pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk memahami materi, sedangkan pembelajaran konvensional lebih menekankan penjelasan guru sehingga partisipasi siswa menjadi terbatas. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, berpikir kritis, dan berinteraksi sosial melalui *games* dan *tournamnet*, sehingga hasil belajar meningkat secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian mengenai materi Teori Uang, Indeks Harga dan Inflasi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen, lebih tinggi dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep ekonomi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kerja sama dan hasil belajar siswa.

Saran bagi guru, diharapkan untuk menerapkan model ini pada materi lain dengan mengembangkan variasi kegiatan yang menarik dan mengatur waktu secara optimal agar pembelajaran berjalan maksimal. Siswa diharapkan lebih aktif mengemukakan pendapat, bertanya, serta berpartisipasi penuh dalam kegiatan pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pemahaman materi yang lebih mendalam. Selain itu, peneliti selanjutnya dianjurkan melakukan penelitian lanjutan dengan membandingkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dengan model kooperatif lain atau menerapkannya pada materi berbeda guna menilai efektivitas dan fleksibilitasnya dalam meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR REFERENSI

- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahaya Ghani Recovery.
- Dimiyati & Mudjiono. (2018). Belajar dan Pembelajaran. *Rineka Cipta*.
- Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Herdayati & Syahrial. (2019). *Desain Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data Pada Penelitian*. https://www.researchgate.net/profile/Syahrial-Syahrial-2/publication/336304206_DESAIN_PENELITIAN_DAN_TEKNIK_PENGUMPULAN_DATA_DALAM_PENELITIAN/links/5d9ac0ab92851c2f70f2184f/DESAIN-PENELITIAN-DAN-TEKNIK-PENGUMPULAN-DATA-DALAM-PENELITIAN.
- Mahmud, H. (2022). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian Pendidikan Agama Islam* (hlm. 1–326). Yayasan Pendidikan Uluwiyah.
- Muin, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Literasi Nusantara Abadi.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA HASIL BELAJAR SISWA*. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.142>
- Pasaribu, B. S., Herawati, W., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). *Metodologi Pendidikan Untuk Ekonomi dan Bisnis*. Media Edu Pustaka.
- Sihotang, H. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. UKI Press.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166. <https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v2i1.25>.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Wandi. (2022). Uji N-Gain, N-Change, dan Effect Size. *Universitas Pendidikan Indonesia Bandung*, 1–33.
- Wardana, D., & Djamaluddin, D. A. (2020). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Kaaffah Learning Center*.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBASIS KEARIFAN LOKAL TRI HITA KARANA TERHADAP HASIL BELAJAR. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>