

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN
MEDIA LUDO SAINS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
EKOSISTEM KELAS V MIS H.M. HEFNI T.A 2025/2026**

Chandra Wibowo¹, Fahrur Rozi²

Nurhairani³, Syahrial⁴, Nur Hidayah⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Negeri Medan

chandrawibowo164@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model using Science Ludo media on the cognitive learning outcomes of fifth-grade students in ecosystem material at MIS H.M. Hefni during the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 60 students selected through total sampling, including 30 students in the experimental class and 30 students in the control class. Data were collected through multiple-choice pre-tests and post-tests, as well as observation sheets. Data analysis included normality and homogeneity tests followed by the Independent Samples t-test using SPSS. The results showed that the experimental class achieved higher learning outcomes than the control class. The hypothesis test produced a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.039 ($p < 0.05$), indicating that H_0 was rejected and H_1 was accepted. Classroom observations also indicated high levels of student enthusiasm and participation during the learning process. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model using Science Ludo media had a positive and statistically significant effect on students' learning outcomes in ecosystem material.

Keywords: *Ecosystem, Learning Outcomes, Science Ludo, Teams Games Tournament (TGT).*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas V pada materi ekosistem di MIS H.M. Hefni Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 60 peserta didik yang ditentukan menggunakan teknik *total sampling*, terdiri atas 30 peserta didik kelas V Al-Malik

sebagai kelas eksperimen dan 30 peserta didik kelas V Al-Hafiz sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda pada *pre-test* dan *post-test* serta lembar observasi. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,039 ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik antusias dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran. Dengan demikian, penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Ludo Sains, hasil belajar, ekosistem.

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perubahan tersebut menuntut satuan pendidikan untuk mampu mempersiapkan peserta didik yang tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam konteks tersebut, peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu prioritas yang harus diwujudkan melalui penyelenggaraan pembelajaran yang berkualitas. Upaya tersebut tidak cukup dilakukan melalui penyempurnaan kurikulum

ataupun penyediaan sarana pendidikan, melainkan juga memerlukan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara optimal (Darwati & Purana, 2021).

Proses pembelajaran merupakan inti dari penyelenggaraan pendidikan karena menjadi sarana bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, membangun pemahaman, serta mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan. Oleh sebab itu, pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai kegiatan penyampaian materi oleh guru, tetapi sebagai proses yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam

menemukan, mengolah, dan mengonstruksi pengetahuan.

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik diyakini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima informasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk penyelenggaraan pendidikan. Perubahan tersebut menuntut satuan pendidikan untuk mampu mempersiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan berkolaborasi sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21.

Dalam konteks tersebut, peningkatan mutu pendidikan tidak hanya bergantung pada penyempurnaan kurikulum atau penyediaan sarana pembelajaran, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan guru dalam merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan perkembangan zaman (Shoimin, A. (2014).

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru,

tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang secara menarik, relevan, dan bermakna dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Nurhairani et al., 2024).

Kondisi tersebut menjadi semakin penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk memahami berbagai fenomena melalui kegiatan mengamati, menyelidiki, dan menemukan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar secara langsung. Oleh karena itu, proses pembelajaran IPAS memerlukan model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik

berperan aktif dalam membangun pemahamannya.

Pada materi Ekosistem, misalnya, peserta didik tidak hanya dituntut mengingat konsep, tetapi juga mampu menjelaskan hubungan antarkomponen ekosistem serta menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristik materi tersebut memerlukan pembelajaran yang interaktif agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Swasta H.M. Hefni menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga aktivitas belajar lebih berpusat pada guru (*teacher-centered*). Di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal meskipun sekolah telah memiliki beberapa media pendukung. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran, kesempatan berdiskusi menjadi terbatas, serta pengalaman belajar yang diperoleh belum mampu mendorong peserta didik memahami

materi secara lebih mendalam, khususnya pada materi Ekosistem.

Temuan tersebut sejalan dengan data hasil belajar peserta didik kelas V. Pada kelas V Al-Malik yang berjumlah 30 peserta didik, hanya 12 peserta didik (40%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan 18 peserta didik (60%) belum mencapai ketuntasan. Sementara itu, pada kelas V Al-Hafiz yang juga terdiri atas 30 peserta didik, tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 46,67%, sedangkan 53,33% peserta didik belum memenuhi KKTP. Persentase ketuntasan tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai capaian pembelajaran yang diharapkan. Fakta ini memperlihatkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan masih perlu ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, salah satunya melalui

model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2009), pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, saling membantu memahami materi, bertukar pendapat, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Nurhasanah,et all (2024) Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang banyak digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan permainan akademik dan turnamen. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Rusman (2014) menjelaskan bahwa penerapan model TGT dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu *class presentation*, *team*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Setiap tahapan dirancang untuk

meningkatkan interaksi antarpeserta didik sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Efektivitas model TGT diperkirakan akan lebih optimal apabila dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Ludo Sains, yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang mengadaptasi permainan ludo menjadi sarana belajar. Media ini memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menantang. Selain meningkatkan motivasi belajar, penggunaan media Ludo Sains juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bekerja sama, serta mengembangkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar secara langsung.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* maupun media permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Meskipun demikian, penelitian

yang mengintegrasikan model *Teams Games Tournament* dengan media Ludo Sains pada pembelajaran IPAS, khususnya materi Ekosistem di jenjang Madrasah Ibtidaiyah, masih relatif terbatas. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang menguji penerapan kombinasi tersebut pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta H.M. Hefni. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji sehingga efektivitas penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Ludo Sains terhadap hasil belajar peserta didik dapat dibuktikan secara empiris.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta H.M. Hefni Tahun Ajaran 2025/2026. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut serta menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPAS

yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experiment* serta menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain tersebut dipilih karena peneliti tidak melakukan pengacakan terhadap subjek penelitian, melainkan menggunakan kelas yang telah ada sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Melalui desain tersebut, hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok dapat dibandingkan sehingga pengaruh penerapan model pembelajaran dapat dianalisis secara objektif.

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta H.M. Hefni pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian

terdiri atas seluruh peserta didik kelas V yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas V Al-Malik dan kelas V Al-Hafiz. Masing-masing kelas berjumlah 30 peserta didik sehingga total populasi penelitian sebanyak 60 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Kelas V Al-Malik ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas V Al-Hafiz ditetapkan sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda yang telah memenuhi persyaratan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik serta *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan hasil belajar pada kedua kelas.

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V untuk mengidentifikasi permasalahan

pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media Ludo Sains, menyusun instrumen penelitian, serta melaksanakan uji coba instrumen guna mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Setelah seluruh perangkat penelitian dinyatakan layak digunakan, penelitian dilanjutkan ke tahap pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu *class presentation*, *team*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Pada tahap *class presentation*, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, serta menjelaskan materi Ekosistem sebagai dasar kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap *team*, peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang bersifat heterogen untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan saling membantu memahami materi. Tahap *games* dilaksanakan menggunakan media Ludo Sains yang memuat kartu-kartu soal sesuai materi Ekosistem sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas bermain yang terarah.

Setelah itu, pada tahap *tournament*, peserta didik mewakili kelompoknya untuk mengikuti kompetisi akademik berdasarkan aturan permainan yang telah ditetapkan. Skor yang diperoleh setiap peserta didik kemudian diakumulasikan menjadi skor kelompok. Tahap terakhir, yaitu *team recognition*, dilaksanakan dengan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja sama dan hasil belajar yang telah dicapai.

Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Ludo Sains pada kelas eksperimen.



Gambar 2. Pelaksanaan tahap *tournament* pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.



Tahap akhir penelitian dilakukan dengan memberikan *posttest* kepada kedua kelas untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah memperoleh perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan persentase ketuntasan hasil belajar

peserta didik. Selanjutnya, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas *Shapiro–Wilk* dan uji homogenitas *Levene's Test* sebagai uji prasyarat analisis. Setelah seluruh prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Independent Samples t-test* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics pada taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem. Data hasil penelitian diperoleh melalui pemberian *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

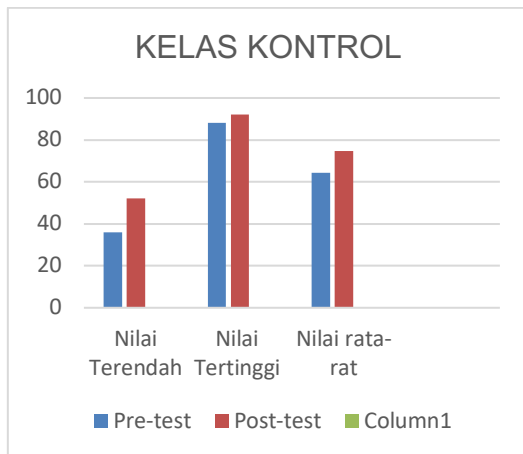
Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

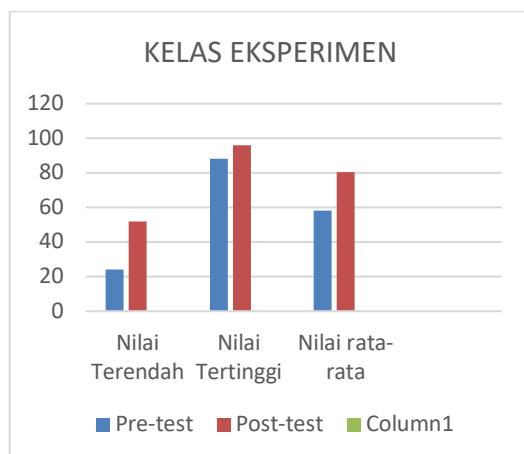
Kelas	Tes	Min	Max	$\bar{x}$
Eksperimen	Pretest	24	88	58,27
Eksperimen	Posttest	52	96	80,53
Kontrol	Pretest	36	88	64,40
Kontrol	Posttest	52	92	74,73

Berdasarkan Tabel 1, hasil belajar peserta didik pada kedua kelas mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 58,27 pada *pretest* menjadi 80,53 pada *posttest*, atau mengalami peningkatan sebesar 22,26 poin. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata meningkat dari 64,40 menjadi 74,73, atau mengalami peningkatan sebesar 10,33 poin.

Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum dan nilai maksimum. Pada kelas eksperimen, nilai minimum meningkat dari 24 menjadi 52, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 88 menjadi 96. Pada kelas kontrol, nilai minimum meningkat dari 36 menjadi 52, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 88 menjadi 92. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.



Grafik 1 Peningkatan Hasil Belajar Kelas Kontrol



Grafik 2 Peningkatan Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Grafik 1 dan Gambar 2 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kedua kelas mengalami peningkatan setelah proses pembelajaran. Namun demikian, peningkatan pada kelas eksperimen tampak lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media Ludo Sains memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Hasil Uji Normalitas Data

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality				
Nilai	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
1	1	0.946	30	0.130
	2	0.934	30	0.061
	3	0.961	30	0.335
	4	0.935	30	0.066

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu prasyarat analisis parametrik.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.850	1	58	.097
Based on Median	2.473	1	58	.121
Based on Median and with adjusted df	2.473	1	56.016	.121
Based on trimmed mean	2.657	1	58	.108

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,097, lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, varians data pada kedua kelompok dinyatakan homogen sehingga memenuhi prasyarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test*.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Uji	t	Sig. (2-tailed)	Keputusan
<i>Independent Samples t-test</i>	-2,113	0,039	H ₀ ditolak

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,039. Nilai tersebut lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 (0,039 < 0,05). Oleh karena itu, H₀ ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media

Ludo Sains terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen dari 58,27 menjadi 80,53, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang meningkat dari 64,40 menjadi 74,73. Hasil uji *Independent Samples t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,039 ($p < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Temuan ini sejalan dengan Slavin (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar melalui kerja sama antarpeserta didik. Selain itu, hasil

penelitian ini juga didukung oleh Nurhairani et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menarik dan bermakna mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Ekosistem

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta H.M. Hefni Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol serta diperkuat oleh hasil uji *Independent Samples t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,039** ($p < 0,05$). Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Ludo Sains dapat dijadikan sebagai

alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. Widya Accarya, <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69> 12(1), 61–69.
- Ekocin. (2011). Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Tersedia: <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-gamestournaments-tgt-2/>.
- Nurhairani, N., Sugito, S., Suyanta, S., & Haryanto, H. (2024, November). Integrating local culture into STEM-based learning in ASEAN elementary schools: A literature review. In *Proceedings International Conference on Education Innovation and Social Science* (pp. 82-93).
- Nurhasanah, SS, Nugraha, RG, & Karlina, DA (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media interaktif Mentimeter

terhadap hasil belajar
IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah*
Guru , 9 (3), 1628-1634.

Slavin, R. E. (2008). Cooperative
learning: teori, riset dan praktik,
Bandung; Translated by Yusron,
Narulita. 2011. PT Penerbit Nusa
Media.

Shoimin, A. (2014). 68 Model
Pembelajaran Inovatif dalam
Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-
Ruzz Media.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian
Pendidikan. Bandung: Alfabeta.