

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR
TANGGA TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR BIOLOGI**



Oleh :

NUR AINUN

NIM. H0321353

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA ULAR
TANGGA TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL
BELAJAR BIOLOGI**

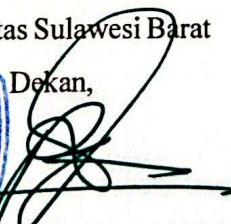
**NUR AINUN
NIM. H0321353**

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal: 20 November 2025

PANITIA UJIAN

Ketua Penguji	: Dr. Nur Aisyah Humairah, S.Si., M.Pd.	(.....)
Sekretaris Ujian	: M. Irfan, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing I	: Mesra Damayanti, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing II	: Nursyamsi SY, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji I	: Sufyan Hakim, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji II	: Isdaryanti, S.Si., M.Si.	(.....)

Majene, 20 November 2025
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sulawesi Barat
Dekan,

Prof. Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP. 196312311990031028

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : NUR AINUN
NIM : H0321353
Program Studi : Pendidikan Biologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Majene, 20 November 2025

Yang membuat pernyataan



NUR AINUN
NIM. H0321353

ABSTRAK

NUR AINUN. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Rendahnya keaktifan siswa akibat penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang inovatif berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga terhadap keaktifan dan hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 2 Campalagian. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasy eksperiment* desain *non-equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* yang terdiri atas kelas X Merdeka 2 sebagai kelas eksperimen dan X Merdeka 3 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dan statistik inferensial dengan berbantuan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga terhadap keaktifan dan hasil belajar biologi siswa pada materi virus. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji hipotesis menggunakan uji t, diperoleh nilai keaktifan signifikansi $0,000 < 0,05$ dan nilai hasil belajar signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata kunci: hasil belajar, keaktifan siswa, media ular tangga, *Teams Games Tournament* (TGT).

ABSTRACT

NUR AINUN: The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Assisted by Snakes and Ladders Media on Biology Learning Activity and Outcomes. **Thesis, Majene: Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Sulawesi Barat, 2025.**

Low student engagement due to the use of less innovative learning models and media has resulted in suboptimal learning outcomes. Therefore, more innovative learning models and media are needed. The purpose of this study was to determine the effect of the TGT learning model assisted by snakes and ladders media on the activity and learning outcomes of biology in grade X students of SMA Negeri 2 Campalagian. The type of research used was a quasi-experimental non-equivalent control group design. The sampling technique used a cluster random sampling technique consisting of class X Merdeka 2 as the experimental class and X Merdeka 3 as the control class. Data analysis techniques used descriptive and inferential statistics with the help of the SPSS program. The results showed of the TGT cooperative learning model assisted by the snakes and ladders method on student activity and biology learning outcomes in the virus material. This can be seen from the results of the hypothesis test using the t-test, which obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ for activity and a significance value of $0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_1 was accepted.

Keywords: learning outcomes, snakes and ladders method, student activity, Teams Games Tournament (TGT).

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini berdampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan dituntut untuk terus berinovasi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang saling berkaitan, dimana dalam proses ini terjadi interaksi antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Uyun, 2023). Artinya, guru tidak hanya membagikan pengetahuan, tetapi juga bertanggung jawab untuk merancang, mengelola, dan mengarahkan proses pembelajaran agar berjalan efektif dan efisien. Pembelajaran yang dikatakan efektif tidak terlepas dari pembelajaran yang dirancang dengan baik yaitu dengan adanya proses interaksi tiga arah, yang melibatkan guru dengan siswa dan siswa dengan siswa (Sulistiani & Nugraheni, 2023).

Faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran salah satunya adalah ketepatan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, mendorong keaktifan belajar, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Sebaliknya, penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai dapat membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Asyafah, 2019).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa saling bekerja sama dalam kelompok kecil yang beranggotakan 5 orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Melalui

interaksi sosial dalam kelompok, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga saling belajar satu sama lain, bertukar ide, dan memecahkan masalah bersama (Usman et al., 2024). Akan tetapi potensi model pembelajaran kooperatif tersebut belum sepenuhnya di manfaatkan dalam pembelajaran Biologi di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada 21 Mei 2025 di SMA Negeri 2 Campalagian, hasil wawancara dengan guru Biologi diketahui bahwa proses pembelajaran Biologi di kelas X masih didominasi oleh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dengan penggunaan metode ceramah dan penugasan. Kegiatan belajar mengajar di kelas hanya berfokus pada penyampaian konsep oleh guru dan pemberian tugas kepada siswa. Pola pembelajaran seperti ini bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Guru menyampaikan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa menunjukkan tingkat partisipasi yang rendah ditandai dengan kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, dimana data menunjukkan bahwa sebesar 52% siswa belum mencapai KKM sedangkan hanya 48% siswa yang mencapai ketuntasan. Hal ini menjadi indikator bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara efektif.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya strategis untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Biologi. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui kerja sama dalam kelompok, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga membangun pengetahuan bersama teman sebaya. Melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, mereka menjadi lebih mampu memahami secara mendalam pengetahuan (Rosmayati & Maulana, 2021). Model ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta mengembangkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga terhadap keaktifan dan hasil belajar biologi dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis dimana nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata keaktifan siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 82,39 dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 71,67.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji hipotesis dimana nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi yaitu sebesar 73,27 dibandingkan kelas kontrol yaitu sebesar 58,61.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti memiliki saran beberapa hal untuk dijadikan bahan masukan yakni:

1. Kepada SMA Negeri 2 Campalagian, agar dapat mengupayakan untuk memberikan fasilitas yang baik untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran Biologi.
2. Bagi guru, peneliti berharap guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga sebagai salah satu model pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Biologi.
3. Bagi siswa sebaiknya selalu memperhatikan guru dan selalu berperan aktif ketika pembelajaran di kelas agar bisa memahami materi yang diajarkan.

4. Untuk penelitian selanjutnya semoga penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). Model Pembelajaran Kontemporer. Pusat Penerbit LPPM.
- Arini, A. D., & Sukriono, D. (2025). Peningkatan Motivasi dan Pemahaman PPKN Siswa SMP Melalui Implementasi Model PBL Berbasis TGT. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(2), 248-259. <https://doi.org/10.54314/jmn.v4i1.118>
- Amin, M., Tahu, M. Y. T., & Putri, R. A. (2025). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Sistem Bilangan pada Mahasiswa di FKIP UNPAR. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 51-61. <https://doi.org/10.31980/petik.v11i1.2484>
- Annur, H., Solihatin, E., & Khaerudin. (2025). Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Game-Based Learning. PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Arsyad, L. F. M., Suriansyah, A., Harsono, B. M. A., Ferdiansyah, A., & Putra, S. C. E. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah dan Metode Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 661-666. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/505>
- Asrulla, A., Risnita, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3), 26320-26332. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10836>
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Ardiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., Mahardika, R. L. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen.
- Assawal, M. R., & Torro, S. (2024). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Tipe Model Pembelajaran Two Stay Two Stray. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 79-86. <https://doi.org/10.62945/jips.v1i4.201>
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoritis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Burrell, C. J., Howard, C. R., & Murphy, F. A. (2016). Fenner and Whites's Medical Virology. Academic Press.
- Harwini, N., & Khaerudin. (2020). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Materi Hukum Bacaan Nun Sukun dan Tanwin

- di TPQ Bani Al-masyhuriyah. *Jurnal Al-Miskawaih*, 1(2).
<https://doi.org/10.58410/al-miskawaih.v1i2.343>
- Hendrawan, A. (2022). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(4), 233-245.
<https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Hamdayama & Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. PT Bumi Aksara.
- Isini, S., Mahmud, M., Ardiansyah, Hasiru, R., & Sudirman. (2025). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Di SMPN 2 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo, 3(1), 123-132. <https://doi.org/10.37479/jebe.v3i1.27657>
- Islam, F., Priastomo, Y., Mahawati, E., Utami, N., Budiastutik, I., Hairuddin, M. C., Fatma, F., Akbar, F., Ningsih, E. I. F., Adiningsih, R., Septiawati, D., Askur, & Purwono, E. (2021). *Dasar-Dasar Kesehatan Lingkungan*. Yayasan Kita Menulis.
- Ilham, M., Sari, D. D., Basrul., Zulfikar., Sundana, L., Rahman, F., Yusra., Fazilla, S., Akmal, N., & Rahmiaty. *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.
- Jasni, S. M., & Hastuti, H. (2021). Upaya peningkatan partisipasi belajar sejarah menggunakan model TGT dengan aplikasi Quizizz di SMAN 2 Pariaman. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 440-448. <https://dx.doi.org/10.24036/jk.v3i4.283>
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143–151. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i02.737>
- Louten, J. (2016). *Virus Structure and Classification, Essential Human Virology*. Academic Press.
- Lubis, S.I., & Simbolon N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Bantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Konstruksi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. 13(3), 77-89. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v13i3.45099>
- Martha, I. (2021). Penerapan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 45-60. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20634>
- Miftahurrahmah, M., Zain, M., I., & Muslehudin, M. (2025). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Sifat Cahaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 906-911. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3154>

- Milawati, N. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Times Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Self Confidence Peserta Didik Kelas VII di SMP Amal Bakti Jati Agung Lampung Selatan. (Doctoral dissertation). UIN Raden Intan Lampung.
- Mirdad, J. (2020). Model-model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14-23. <https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
- Mulyani, M., & Rini, A. (2022). Menyusun Teks Diskusi dengan Model Pembelajaran Pedagogik Genre dan Compile Answer Berbasis Kearifan Lokal. Yayasan Lembaga G umum Indonesia.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Metode Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH : Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151-172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nawa, N. E. A., Masi, L. M., & An, H. M. B. B. (2025). Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Naikoten 2. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, 5(4), 1700-1712. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i4.6179>
- Nurlutfiana, F., & Rondli, W. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran PPKN Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2), 83-90. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9820>
- Naziah, T. S., Maula, H. L., & Sutisnawati, A. (2020) Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 Sekolah Dasar. *Jurnal PJSD*, 7(2), 109-120. <http://dx.doi.org/10.26555/jpsd>
- Oktavia, A. F., Kamal, M., & Syafrizal. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Bukittinggi. *Journal Of Education*, 4(1), 44-56. <https://www.adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/562>
- Pratiwi & Utami. (2021). Perencanaan Pembelajaran SD. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Pamujo, P., & Kurniawan, R. A. (2025). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Prestasi Belajar IPAS Dengan Model Pembelajaran Team Games

Tournament TGT Bantuan Media Aplikasi Qreatif Educative Kelas IV SD Negeri Sidamulya 1. *Edukasiana. Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1515–1527. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.1944>

Paryanto. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk Pelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli. Ahlimedia Press.

Pramusinta, Y., & Faizah, S. N. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar dan Peran Orang Tua Terhadap Indeks Prestasi Pada Pembelajaran Daring Mahasiswa PGMI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 1-8. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v9i1a1.2022>

Priastomo, Y., Suryani, A'yun, Q., Asri, W. L., Rini, I. A., Hutabarat, A. K. M., & Argaheni, N. B. (2021). *Virologi*. Yayasan Kita Menulis.

Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., & Listantia, N. (2022). Pengantar Model Pembelajaran. Yayasan Hamja Diha.

Ramafrizal, Y., & Julia, T., (2018). Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar Akuntansi. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(2), 133-145. <https://doi.org/10.23969/oikos.v2i2.1049>

Riduwan. (2017). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
Rohmani, A., H., Muyassarrah, Khalizah, S. N. (2024). Model dan Strategi Pembelajaran. Widina Media Utama.

Rosmayati, S., & Maulana, A. (2021). Dampak Pembelajaran Di Era New Normal Di Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid-19). *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori Penelitian dan Inovasi*, 1(2), 113-122. <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i2.30>

Rifky, S., Suhirman, L., Kurniawati., Abdurrahman, A., Sutiyantno, S., Santika, T., Nurjannah., Fihrisi, F., Djamil, M., Patriasih, R., Kalip., & Indiaty, I. (2024). *Buku Ajar Model dan Strategi Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Salam, N., Safei, S., & Jamilah, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, 1(1), 52-69. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/article/view/5630>

Salsabila, N. A., Karamy, A. S. A., Rohmah, S., Nurhasanah, A., Mahliyah, I., & Supena, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Ilmu dan*

Sosial, 3(1), 270-281. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1510>

- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/petik.v5i1.1540>
- Sitohang, H. A., & Sukmawati. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 104241 Syahmad. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1535-1543. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9641/3959>
- Subiyantoro, S., & Usman. (2018). Cooperative Learning Landasan Psikologis, Konsep, Karakteristik, Manfaat dan Resiko Penggunaannya. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 3(2), 144-153. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v3i2.94>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmawati, S., Hidayat, H., & Suwanto, S. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Nusantara*, 4(1), 10-18. <https://doi.org/10.54314/jmn.v4i1.118>
- Sulistiani, I., & Nugraheni, N. (2023). Makna Guru Sebagai Peranan Penting dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(4), 1261–1268. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2222>
- Sulupadang, P., Idayanti, T., Irma, A., Maliza, R., Hasanuddin A. R. P., Rachman, B. E., Triani, E., Putra, S. P., Kurnia, S. D., Ruhsyadati, Tan, H. T., Krihariyani, D., Huda, M., & Ridwan, A. (2024). *Virologi*. Eureka Media Aksara.
- Sari & Prasetyo. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Konkret Ubur-ubur Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SDN 28 Cakranegara. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 15-20. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.264>
- Syafitri, I., & Susmiarti, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Tari Kelas X DKV di SMK Teknologi Plus Padang. *Jurnal Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, 1(4), 1-14. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i4.277>
- Syahnaz, A., Widiandari, F., & Khoiri, N. (2023) Model Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5295-5311 <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8656>

- Syahputra, A. Z., Syahfitri, A., & Dara, A. P. (2022). Strategi Pembelajaran Fiqih Kontemporer. CV. William Iskandar.
- Thalita, R. A., Fitriyani, D. A., Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(11), 147-156. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20543>
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis Uji Homogenitas dan Uji Normalitas. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 65-72. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Usman, A. T., Masripah, Nurzaida, N. F. F., & Saifullah, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbasis Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 1670-1678. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/193>
- Uyun, V., F. (2023). Guru dalam Hubungannya dengan Proses Belajar Mengajar. *La Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 86-102. <https://doi.org/10.62490/latahzan.v15i1.383>
- Vhalery, R., Sari, A. I. C., & Yusup, A. A. M. (2020). Perbandingan Keterampilan Sosial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CI dan CLS. *Research and Development Journal of Education*, 1(1), 60-71. <https://dx.doi.org/10.30998/rdje.v1i1.7449>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Adanu Abimata.
- Widayati, S., Rochmah, S. N., & Zubedi. (2019). Biologi SMA/MA Kelas X. Departemen Pendidikan Nasional.
- Widodo. (2021). Metodologi Penelitian Populer & Praktis. Rajawali Pers.
- Widyaningsih, R. O., & Puspasari, D. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation (Investigasi Kelompok) Pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(1), 77-84. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p77-84>
- Wibowo. (2016). Menjadi Guru Kreatif. Penerbit Media Maxima
- Yusnaldi, E., Puspita, A. D., Balqis, A., Nadya, L., Hutasuhut, N. A., Lubis, S. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperatif Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(1), 192-200. <https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v5i1.212>

Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>