

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMEN*
(TGT) BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA DENGAN
BERLANDASKAN TRI HITA KARANA TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh
Nyoman Sri Ayu Lestari, 2111031323
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan ular tangga berbasis nilai-nilai Tri Hita Karana yang dipadukan dengan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA siswa kelas V Gugus III Kecamatan Kubutambahan tahun ajaran 2024-2025. Penelitian ini menggunakan desain penelitian non-equivalent control group design dan metodologi quasi eksperimen. Populasi penelitian berjumlah 45 siswa dan teknik pengambilan sampel menggunakan random sampling. Setelah dilakukan uji coba pendahuluan pada kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, data dibandingkan dengan menggunakan uji ANOVA. Proses pengumpulan data menggunakan uji objektif. Metode analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Model TGT yang dipadukan dengan permainan ular tangga berbasis Tri Hita Karana mampu meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA siswa SD kelas V secara signifikan, terlihat dari nilai t hitung sebesar 4,475 yang lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,705. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

Kata Kunci : Hasil belajar IPAS, Media Permainan Ular Tangga *Team Game Tournament (TGT)*, *Tri hita karana*.

***THE EFFECT OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL
ASSISTED BY SNAKES AND LADDERS GAME BASED ON TRI HITA
KARANA ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

By

***Nyoman Sri Ayu Lestari, 2111031323
Elementary School Teacher Education Program
Department of Basic Education***

ABSTRACT

This study aims to determine whether the use of a snakes and ladders game-based media grounded in the values of Tri Hita Karana, combined with the Team Games Tournament (TGT) learning model, has a significant effect on the cognitive learning outcomes in science of fifth-grade students in Cluster III of Kubutambahan District for the 2024–2025 academic year. This research employed a non-equivalent control group design and a quasi-experimental methodology. The research population consisted of 45 students, and sampling was done using random sampling techniques. After a preliminary trial on both the experimental and control classes, data were analyzed using ANOVA. Data collection was conducted through objective tests. Data analysis methods included descriptive and inferential statistics. The TGT model combined with the Tri Hita Karana-based snakes and ladders game significantly improved the cognitive science learning outcomes of fifth-grade elementary school students, as indicated by a t-value of 4.475, which is greater than the t-table value of 1.705. The results of this study can serve as a reference for teachers in improving student learning outcomes in the classroom.

Keywords: science learning outcomes, snakes and ladders game media, Team Games Tournament (TGT), Tri Hita Karana.