

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yakni mata pelajaran utama jenjang sekolah dasar yang bertujuan untuk membangun pemahaman siswa mengenai lingkungan alam serta kehidupan sosial di sekitarnya (Sugih, 2023). Mata pelajaran ini berperan dalam membantu siswa kembangkan kemampuan untuk berpikir kritis dan analitis serta menyadari pentingnya keberlanjutan lingkungan dan interaksi sosial (Wijayanti, 2023). Tujuan IPAS adalah untuk mendukung perkembangan peserta didik agar selaras dengan profil pelajar Pancasila. Selain secara aktif mendukung pelestarian lingkungan dan penggunaan sumber daya alam secara bijaksana, hal ini menginspirasi murid agar lebih bersemangat mempelajari kosmos dan bagaimana kaitannya dengan kehidupan manusia. Selain itu, IPAS juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam diri siswa (Suhelayanti, 2023). Belajar IPAS, peserta didik akan terdorong untuk meningkatkan minat dan rasa ingin tahu mereka, sehingga mampu terlibat aktif dalam mengkaji fenomena di lingkungan sekitar. Mereka juga akan memahami keterkaitan antara alam semesta dan kehidupan manusia, serta berperan dalam upaya konservasi dan pelestarian lingkungan secara bijaksana sebagai bentuk partisipasi dalam pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan (Suhelayanti, 2023).

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) yang ideal perlu membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memicu rasa ingin tahu, serta pemahaman yang komprehensif mengenali dan memahami peristiwa-peristiwa alam dan sosial yang terjadi di sekitar peserta didik. Pembelajaran ini juga harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah serta berkontribusi terhadap lingkungan sosial dan alam. Pembelajaran IPAS yang ideal berfokus pada relevansi materi dicapai melalui pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan siswa mempelajari konsep IPAS dengan gembira. Kontekstualisasi materi dengan mengaitkan topik IPAS dengan fenomena.

Lingkungan lokal, sosial, dan budaya tempat siswa tinggal. Pembelajaran IPAS harus memotivasi siswa untuk terlibat sepenuhnya dalam proses pendidikan, baik melalui kegiatan mandiri maupun kerja sama dalam kelompok. Pendekatan yang dapat digunakan antara lain eksperimen atau kegiatan praktikum yang berikan siswa kesempatan untuk terlibat langsung dengan konten pembelajaran, diskusi kelas dan kerja kelompok yang mendorong siswa untuk berbagi pemikiran dan menemukan solusi secara bersama-sama, observasi langsung di lingkungan sekitar, seperti kegiatan lapangan atau eksplorasi di luar kelas. Tujuan pendidikan sains adalah untuk menumbuhkan keterampilan bertanya dan memotivasi siswa agar aktif mengelola, menjaga, dan melestarikan sumber daya di lingkungannya yang berguna untuk mengenali dan merumuskan permasalahan melalui pengalaman atau kegiatan yang bersifat langsung (Azzahra et al., 2023).

Penggunaan media dan alat peraga, pembelajaran IPAS yang ideal menggunakan alat bantu seperti media visual, simulasi. Ini termasuk alat peraga sederhana yang dapat digunakan untuk demonstrasi, seperti model sistem tata surya, alat pengukur cuaca, atau tanaman hidup. Teknologi pembelajaran seperti video pembelajaran, aplikasi simulasi ilmiah, dan perangkat digital yang interaktif untuk memperkuat pemahaman siswa tentang fenomena ilmiah dan sosial. Integrasi nilai-nilai moral dan lingkungan, pembelajaran IPAS yang ideal menekankan pengembangan nilai-nilai moral, sosial, dan kepedulian lingkungan. Salah satu caranya adalah pengembangan kesadaran lingkungan, mengajarkan siswa untuk menjaga kelestarian alam, seperti melalui program daur ulang di sekolah, pemanfaatan energi, atau proyek penghijauan. Penguatan nilai sosial, mengintegrasikan pelajaran tentang kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghormati dalam konteks sosial. Ini dapat dilakukan melalui diskusi tentang masalah sosial dan budaya serta bagaimana siswa bisa berperan dalam memperbaiki lingkungan sosial mereka. Penggunaan model pembelajaran kooperatif, pembelajaran IPAS di SD yang ideal sering menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif, siswa belajar dengan saling mendukung dan bekerja sama untuk meraih tujuan Bersama tujuan pembelajaran bersama. Model ini membantu meningkatkan kerja sama antar siswa dan kemampuan berkomunikasi dan mendorong tanggung jawab individu dalam proses belajar, serta memperkuat kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah bersama-sama. Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, pembelajaran IPAS yang ideal harus mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dengan memberikan tantangan

berupa masalah yang membutuhkan analisis, evaluasi, dan solusi kreatif. Guru dapat memfasilitasi kegiatan berpikir ilmiah seperti mengidentifikasi masalah, menyusun dugaan sementara, menguji dugaan tersebut melalui percobaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil yang diperoleh. Diskusi pemecahan masalah sosial yang memungkinkan siswa untuk melihat hubungan antara fenomena sosial dan ilmiah, seperti dampak perubahan lingkungan terhadap kehidupan masyarakat. Penggunaan penilaian autentik, penilaian dalam pembelajaran IPAS yang ideal mencakup berbagai aspek dan metode, termasuk penilaian formatif, penilaian berkelanjutan selama proses pembelajaran, seperti pengamatan guru terhadap diskusi kelompok, presentasi siswa, dan hasil praktikum. Penilaian autentik, menggunakan tugas-tugas yang merefleksikan aplikasi nyata dari pembelajaran IPAS, seperti laporan proyek atau portofolio siswa. Umpan balik konstruktif yang mendorong siswa untuk terus memperbaiki hasil belajar mereka.

Memanfaatkan sumber daya lingkungan lokal, Pembelajaran IPAS yang ideal juga menggunakan berbagai sumber daya yang tersedia di lingkungan sekitar peserta didik, seperti lingkungan sekolah dan masyarakat mengajak siswa belajar dari alam dan masyarakat sekitar, misalnya melakukan observasi tumbuhan di taman sekolah atau belajar tentang struktur sosial di lingkungan lokal. Kunjungan ke museum atau kebun raya untuk menambah wawasan tentang ilmu alam dan sosial secara langsung. Mengembangkan motivasi dan rasa ingin tahu, guru harus memotivasi siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan kecintaan pada ilmu pengetahuan melalui eksplorasi topik-topik yang menarik bagi siswa, misalnya fenomena alam seperti hujan, pelangi, atau

binatang. Mengaitkan pembelajaran dengan hobi atau minat siswa agar mereka lebih termotivasi untuk belajar. Kerjasama antara orang tua dan pendidik juga penting dalam memberikan dukungan kegiatan belajar siswa di rumah dapat memberikan efek yang baik untuk hasil belajar anak. Penerapan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan, pembelajaran IPAS di SD dapat membantu siswa menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif terhadap lingkungan alam dan sosial di sekitar mereka.

Hasil observasi atau pengamatan, sering kali ditemukan bahwa pencapaian belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar, khususnya di gugus III kecamatan kubutambahan, belum optimal. Beberapa faktor penyebab bisa mencakup rendahnya motivasi belajar, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, dan keterbatasan alat bantu pembelajaran yang menarik. Kondisi tersebut juga dialami oleh SD pada gugus III kecamatan kubutambahan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa mengatasi rendahnya hasil pembelajaran di sekolah dasar, guru telah melakukan berbagai usaha yang kreatif dan efektif dalam menangani masalah ini dengan melakukan evaluasi untuk mengetahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa, seperti: 1) keterbatasan metode pembelajaran yang kurang variatif, 2) kurangnya motivasi belajar dari siswa, 3) kesulitan dalam memahami materi karena perbedaan latar belakang kemampuan siswa, 4) Kurangnya dukungan orang tua seperti memotivasi dan mendampingi belajar, 5) Suasana belajar yang tidak mendukung di kelas, seperti gangguan dari teman atau ketidaktertiban, bisa mengganggu konsentrasi siswa, 6) Kurangnya fasilitas belajar, seperti buku pelajaran, komputer, atau akses ke internet dan 7) faktor lingkungan yang

kurang mendukung, seperti masalah di rumah atau kondisi kelas yang tidak kondusif.

Kemudian, guru telah mengubah metode pembelajaran konvensional yang lebih berpusat pada guru menjadi interaktif, seperti: diskusi kelompok atau tanya jawab, tetapi hasilnya belum maksimal. Metode pembelajaran menentukan tujuan akademis dan dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar (Arifin, 2021). Guru berusaha memberikan dukungan dan perhatian lebih kepada siswa yang menghadapi hambatan dalam proses belajar dengan remedial teaching, yaitu memberikan sesi pembelajaran tambahan atau remedial untuk membantu siswa yang tertinggal atau dengan mendampingi siswa secara personal untuk memahami konsep-konsep yang sulit dipahami. Usaha lain adalah menata ruang kelas yang menyenangkan dan interaktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengurangi tekanan pada siswa, serta memberikan apresiasi atau penghargaan bagi siswa yang berusaha keras.

Selain itu juga, berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Bengkulu dengan guru terkait, diperoleh hasil bahwa hasil belajar IPAS khususnya di kelas 4 hingga kelas 6 relatif sangat rendah dan banyak yang memperoleh nilai di bawah 50. Hal ini dapat ditinjau dari nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) kelas V di SD 1 Bengkulu hanya sebanyak 6 siswa yang memperoleh nilai di atas 50, sedangkan sisanya sebesar 11 siswa memperoleh nilai di bawah 50. Hal ini serupa ditemukan di SD Negeri 2 Bengkulu, SD Negeri 1 Bila, dan SD Negeri 2 Bila, yang mana persentase siswa kelas V yang memperoleh nilai PAS di atas 50 kurang dari 50 %. Adapun ketercapaian PAS IPAS disajikan kepada siswa

kelas V di SD yang tergabung dalam Gugus III Kecamatan Kubutambahan pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Persentase Nilai PTS di Atas KKM

No	SD Gugus III Kecamatan Kubutambahan	Jumlah Siswa	Nilai PTS di atas 65	Persentase
1	SD Negeri 1 Bengkala	15	5	35%
2	SD Negeri 2 Bengkala	13	5	38%
3	SD Negeri 1 Bila	7	3	42%
4	SD Negeri 2 Bila	10	4	40%

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa persentase siswa yang memperoleh nilai PTS di atas 65 di beberapa sekolah dasar dalam Gugus III Kecamatan Kubutambahan relatif rendah. Dari data yang disajikan, SD Negeri 1 Bengkala hanya memiliki 35% siswa yang nilainya di atas 50. SD Negeri 2 Bengkala memiliki 38% , SD Negeri 1 Bila memiliki 42%, dan SD negeri 2 Bila memiliki 40%. Disimpulkanlah bahwa yang berhasil mencapai nilai di atas 65 sedikit, menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa di beberapa sekolah dasar dalam Gugus III Kecamatan Kubutambahan masih perlu ditingkatkan. Rendahnya persentase siswa yang memperoleh nilai PTS di atas 65 ini menunjukkan adanya tantangan dalam pembelajaran yang mungkin disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran, minat belajar siswa, ketersediaan sumber daya pendidikan, atau kurikulum yang diterapkan. Hal ini menandakan perlunya evaluasi dan upaya perbaikan, seperti penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif, peningkatan kualitas guru guna meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan di gugus tersebut.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media permainan ular tangga berbasis nilai-nilai *Tri Hita Karana* (THK) diusulkan sebagai solusi masalah yang ditemukan. Hasil belajar dan

motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan metodologi pengajaran yang menarik dan dinamis. *Team Games Tournament* (TGT) dianggap sebagai model pembelajaran yang sangat baik. Model ini menggabungkan elemen permainan dengan kompetisi yang sehat, di mana siswa dapat belajar sambil bermain secara berkelompok, sehingga menumbuhkan semangat kolaborasi dan kompetisi yang positif. Suatu jenis pembelajaran kooperatif, paradigma pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT) melibatkan siswa yang berinteraksi dalam kelompok atau tim dan bekerja sama untuk menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan (Setianingsih et al., 2021). Pernyataan ini didukung dengan pendapat dari (Marlita et al, 2023) bahwa tahapan dalam model ini meliputi pembentukan kelompok, menyelenggarakan kompetisi, permainan, dan pembagian hadiah kepada kelompok. Melalui rangkaian tahapan tersebut, pembelajaran secara tidak langsung menjadi berpusat pada siswa. Kehadiran turnamen diharapkan dapat menumbuhkan sikap sportivitas serta mendorong motivasi siswa untuk berprestasi lebih baik, baik demi pengembangan diri maupun demi kontribusi bagi kelompoknya.

Siswa mungkin juga perlu berpartisipasi dalam paradigma pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT) di dalam suatu kegiatan yang dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran secara fisik, emosional dan ketangkasan dalam menjawab untuk mencapai target yang diinginkan. Proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan seluruh siswa di dalam kelas tersebut dan bermain sesuai dengan urutan yang telah ditentukan. Adanya kegiatan ini siswa mampu lebih bekerja sama dan memahami antara teman satu dan lainnya

dengan membantu kepada teman yang kurang memahami pelajarannya (Astuti & Kristin, 2017).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif siswa pada tahap awal jenjang sekolah menengah pertama. Dalam pembelajaran IPA, media berfungsi sebagai saluran komunikasi antara pendidik dan peserta didik guna membantu memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak (Suseno et al., 2020). Media pembelajaran dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan berupa gagasan, perasaan, dan fokus perhatian dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media juga berperan dalam mempermudah penyampaian ide-ide abstrak untuk memudahkan pemahaman siswa (Hasiru et al., 2021).

Sumber belajar Ular Tangga ialah salah satu sumber belajar sains yang tersedia. Dengan dadu, kotak, dan gambar tangga dan ular, dua orang atau lebih berpartisipasi dalam permainan ular tangga. Siswa didorong untuk secara aktif melakukan pembelajaran ini dengan memainkan permainan ini dan menentukan hasil belajar kognitif mereka sendiri. Belajar mungkin menyenangkan bagi siswa dengan memainkan permainan ular tangga, dan mereka akan lebih cenderung untuk terus memainkannya (Wati, 2021). Tujuan permainan ular tangga untuk merangsang anak-anak agar belajar dengan membuat mereka menikmati proses belajar. Media pembelajaran berupa ular tangga dapat digunakan sebagai penerapan, maka dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan mengasyikan terutama pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya tentang model pembelajaran. Alasannya, penelitian ini dilakukan bersamaan dengan Salah satu kearifan tradisional Bali adalah *Tri Hita Karana*. *Tri* yang berarti tiga (3), *Hita* yang berarti kegembiraan, dan *Karana* yang berarti penyebab, merupakan kata-kata dalam bahasa Sansekerta yang membentuk *Tri Hita Karana*. Dengan demikian, *Tri Hita Karana* yakni salah satu dari tiga sumber kebahagiaan. Ajaran yang memberi inspirasi kepada individu untuk berupaya mencapai interaksi yang damai dengan Tuhan, satu sama lain, dan lingkungan. disebut dengan sebutan *Tri Hita Karana* (Sutrisna, 2019). Memiliki hubungan yang baik dengan Sang Pencipta/Tuhan YME (*Parhyangan*), orang lain (*Pawongan*), dan alam (*Palemahan*) merupakan gagasan di balik *Tri Hita Karana*, menurut penjelasan yang diberikan. Untuk memastikan keharmonisan dan kedamaian di antara semua makhluk hidup, hal ini harus dilakukan.

Tiga penerapan *Tri Hita Karana* dalam pengajaran sekolah dasar dijelaskan di bawah ini: Melalui doa, yadnya, dan kepatuhan pada prinsip-prinsip agama, manusia dapat membangun hubungan positif dengan Tuhan Yang Maha Esa serta dengan orang lain dengan cara saling menyayangi dan membimbing; dan manusia dapat menjalin hubungan baik dengan lingkungannya dengan cara tidak berburu binatang, menebang pohon, karena perilaku ini dapat mengganggu keseimbangan alam. Oleh karena itu, dengan memasukkan *Tri Hita Karana* ke dalam kehidupan sehari-hari, guru dapat menanamkan kualitas kearifan lokal yang bermanfaat bagi siswa. dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip tersebut ke dalam seluruh proses pendidikan. Dengan menghubungkan cita-cita *Tri Hita Karana* dengan situasi dunia nyata,

pendekatan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tidak diragukan lagi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian (Sutrisna 2019), prestasi belajar kelompok eksperimen diajarkan menggunakan model pembelajaran siklus belajar berbasis *Tri Hita Karana*, skor rata-rata mereka lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini dilakukan untuk memengaruhi prestasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran siklus belajar berbasis *Tri Hita Karana*.

Mengintegrasikan kearifan lokal *Tri Hita Karana* (THK) ke dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) penting karena konsep THK menyoroti keharmonisan hubungan antara Tuhan, alam, dan manusia, yang dapat memperkaya nilai-nilai dalam proses pembelajaran kolaboratif. TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerja tim (Nuryanti, R. 2019), dengan menanamkan prinsip THK, siswa belajar untuk menghargai kerja sama (*pawongan*) sebagai hubungan baik antara individu dalam kelompok, mereka juga diajarkan untuk saling menghormati, membangun hubungan harmonis dalam kelompok, dan berkolaborasi secara efektif. THK menekankan hubungan manusia dengan alam (*palemahan*) dan Tuhan (*parahyangan*). Melalui nilai-nilai ini, siswa tidak hanya berfokus pada kompetisi untuk memenangkan permainan tetapi juga diberi kesadaran untuk menjaga lingkungan dan menghargai spiritualitas. Hal ini dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih utuh, empati, dan peduli terhadap lingkungan sekitar serta nilai-nilai spiritual. Menggunakan nilai-nilai lokal seperti THK dalam TGT membuat pembelajaran lebih dekat dan relevan dengan budaya lokal siswa. Mendorong rasa bangga terhadap budaya lokal dan

mengembangkan identitas yang kuat. Mengutamakan prinsip keharmonisan dengan alam, siswa belajar harus mempertimbangkan dampak tindakan mereka terhadap lingkungan secara lebih hati-hati dan kritis. Ini sejalan dengan pendidikan berkelanjutan yang mencakup aspek sosial, budaya, dan lingkungan, dalam model TGT yang dikombinasikan dengan THK, siswa diajak untuk lebih menghargai proses belajar daripada hanya berfokus pada kemenangan. Aspek THK yang mendukung keseimbangan dapat mengurangi sikap kompetitif berlebihan dan membantu siswa lebih menghargai peran semua anggota tim, dengan integrasi THK dalam TGT.

Berdasarkan pemaparan di atas, diperlukan sebuah penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana dampak permainan ular tangga berbasis Tri Hita Karana dan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar sains.

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang dapat digunakan untuk mengidentifikasi beberapa masalah yang diberikan sebelumnya, khususnya yang berikut ini.

- 1) Menurut PAP, hasil belajar rata-rata siswa dalam kurikulum sains tidak mencapai persyaratan minimal penguasaan sebesar 66,23%..
- 2) Kurangnya pemahaman faktor penyebab buruknya hasil belajar siswa adalah kurangnya minat siswa terhadap materi pelajaran.
- 3) Ketika siswa ingin bertanya kepada guru atau menyuarkan gagasannya, mereka sering merasa gugup dan tidak percaya diri.
- 4) Siswa dengan cepat menjadi tidak tertarik di kelas karena pembelajaran masih terfokus pada guru.

- 5) Kurangnya penggunaan media pendidikan oleh guru di kelas.
- 6) Kurangnya implementasi penggunaan *ice breaking* untuk memecah keheningan di kelas, membuat suasana menjadi sangat tegang dan serius.
- 7) Kurangnya pengimplementasian model dan media pembelajaran yang dikembangkan secara mandiri.
- 8) Minimnya guru merasa sulit untuk menghubungkan jenis permainan yang tepat dengan materi pelajaran, ciptakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang dihadapi cukup beragam, hal ini ditunjukkan dari latar belakang dan identifikasi masalah. Pembatasan masalah sangat diperlukan agar kajian masalah dapat dilakukan dengan baik mencakup masalah utama yang perlu diselesaikan untuk mencapai hasil terbaik. Penelitian ini berfokus pada menemukan masalah pada poin 2, yakni hasil belajar. Dengan demikian, tugas dan instruksi perbaikan diberikan kepada siswa yang gagal memenuhi nilai KKM. Pengaruh permainan Ular Tangga, yang berbasis Tri Hita Karana, dan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar sains siswa sekolah dasar kelas V menjadi fokus utama evaluasi ini.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan tersebut dapat dirumuskan berdasarkan latar belakangnya sebagai berikut: Bagaimanakah pengaruh permainan Ular Tangga berbasis

Tri Hita Karana dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan Ular Tangga berbasis *Tri Hita Karana* membantu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam mempengaruhi hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Dua keuntungan dari penelitian ini dijelaskan di bawah ini.

1. Manfaat Teoritis

Gambaran umum tentang paradigma pembelajaran Turnamen Permainan Tim (TGT), yang didukung oleh permainan ular tangga, dapat diperoleh dari temuan penelitian berbasis *Tri Hita Karana*, terkait manfaat pembelajaran sains dan karakteristik proses pembelajaran yang efektif. Hasil penelitian ini mencakup rincian komprehensif mengenai efektivitas permainan ular tangga berbasis *Tri Hita Karana* dalam mendukung model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk hasil pembelajaran sains yang telah diuji secara eksperimental.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk mempelajari sains mendapatkan manfaat dari pembelajaran ini dalam beberapa cara, termasuk peningkatan hasil pembelajaran sains, peningkatan antusiasme untuk belajar, pembelajaran yang santai, dan pengembangan

akuntabilitas, kolaborasi, persaingan yang konstruktif, dan minat dalam pendidikan. Karena adanya kompetisi, paradigma pembelajaran *Team Games Competition* (TGT) juga dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Sedangkan manfaat bagi siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan media permainan ular tangga yaitu menciptakan kegiatan pendidikan yang menyenangkan karena memungkinkan siswa belajar sambil bersenang-senang serta dapat mendorong pertumbuhan pemahaman sosial dan linguistik siswa (Fithri et al., 2022; Wati, 2021). Manfaat pembelajaran menggunakan hubungan *Tri Hita Karana* yaitu menumbuhkan rasa hormat terhadap warga senior dan guru taat terhadap tata tertib sekolah, membentuk karakter siswa yang luhur, dan membangun interaksi positif dengan alam semesta, Tuhan, dan orang lain.

b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan kajian ini sebagai pedoman dalam memilih model dan media yang tepat dan imajinatif. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan beberapa keuntungan bagi guru, antara lain kemampuan memahami alasan mengapa model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pengetahuan untuk memilih berbagai model pembelajaran, kapasitas untuk menggunakan berbagai strategi yang dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan menarik, dan kapasitas untuk membantu menyelesaikan masalah pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pemahaman dan menawarkan wawasan untuk memilih model dan media yang relevan dan

kreatif, khususnya permainan ular tangga berbasis Tri Hita Karana untuk tujuan pembelajaran sains yang melengkapi model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Kepala sekolah dapat menggunakan model pembelajaran ini untuk membantu instruktur dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan sukses di masa mendatang.

d. Bagi Peneliti Lain

Untuk menyelidiki variabel tambahan yang diyakini memiliki dampak signifikan terhadap gagasan dan teori strategi pembelajaran, peneliti lain yang bekerja di bidang pendidikan (model pembelajaran) di tingkat sekolah dasar dapat mengharapkan bahwa hasil penyelidikan ini akan memberikan informasi yang berguna.

