

# Efektivitas Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Snake and Ladder Game* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Haji dan Umrah

Riska Arfiana<sup>(1)</sup>, Alex Yusron Al Mufti<sup>(2)</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>[riskaarfiana12@gmail.com](mailto:riskaarfiana12@gmail.com), <sup>2</sup>[alex@unisnu.ac.id](mailto:alex@unisnu.ac.id).

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V yang berjumlah 26 peserta didik sehingga pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda. Analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Adapun hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi *2-tailed*  $0,001 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* efektif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis.

---

## Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-05-2026

Disetujui pada : 20-06-2026

Dipublikasikan pada : 4-07-2026

---

## Kata Kunci:

Efektivitas, *Teams Games Tournament*, *Snake and Ladder Game*

---

## DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v10i3.1513](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i3.1513)

---

## PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran dalam pendidikan agama Islam yang diajarkan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) adalah fikih. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman mengenai dasar-dasar hukum Islam, bentuk ibadah serta tata cara pelaksanaannya. Selain itu, pembelajaran fikih di lingkungan sekolah juga bertujuan untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik agar dapat melaksanakan ibadah sesuai dengan tuntunan syariat Islam (Amin et al., 2025).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis, diketahui bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Guru lebih dominan memberikan ceramah (*teacher-centered*) dan hanya mengacu pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa) saja tanpa tambahan referensi lain. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan bosan. Metode pembelajaran seperti ini memiliki banyak kelemahan, antara lain berpotensi membentuk mentalitas pasif, menurunkan kreativitas peserta didik, serta menimbulkan kesan monoton (Dulyapit & Lestari, 2024).

Selain itu, ditemukan pula hambatan dalam interaksi selama proses pembelajaran, yaitu minimnya partisipasi peserta didik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik kelas V memiliki tingkat pemahaman yang cukup rendah, dibuktikan dari

beberapa peserta didik yang nilainya pada saat ini tergolong menengah bahkan rendah karena masih di bawah acuan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu skor 70. Apabila masih terdapat peserta didik yang belum mencapai nilai KKM maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik masih rendah dan perlu untuk ditingkatkan.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fikih dan kesulitan saat mengerjakan soal latihan. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, maka dapat meningkat pula kemampuan pemahaman mereka dalam memahami materi pelajaran.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerjasama antaranggota dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Karakteristik utama dari metode ini adalah adanya interaksi aktif antarpeserta didik dalam tim untuk saling membantu menyelesaikan tugas yang diberikan (Alifia et al., 2025). Menurut Irfan, dkk., keunikan TGT dibandingkan dengan metode kooperatif lainnya terletak pada unsur turnamen yang menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Kehadiran turnamen ini tidak hanya bertujuan menumbuhkan sikap sportivitas dalam diri peserta didik, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi mereka dalam berprestasi, baik untuk kepentingan pribadi maupun kelompok (Irfan et al., 2023).

Dalam pelaksanaannya, metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dipadukan dengan penggunaan media pembelajaran. Yoga dan Isroani menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana bantu yang dirancang untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pelajaran dan mendorong motivasi belajar mereka (Yoga & Isroani, 2023). Media pembelajaran juga berperan sebagai alat komunikasi antara guru dengan peserta didik untuk memperjelas konsep-konsep yang abstrak (Wahyuningsih & Aorta, 2021). Salah satu media pembelajaran yang bersifat permainan seperti *snake and ladder game* dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik

*Snake and ladder game* (permainan ular tangga) memiliki potensi untuk merangsang minat dan menarik perhatian peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk lebih antusias dalam belajar. Permainan ini merupakan permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil, sebagian di antaranya dilengkapi dengan gambar ular dan tangga yang menghubungkan antar kotak-kotak tersebut. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh pemain (Karmila & Ardiawan, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Zuhdi, dkk., mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik hingga 83%, yang menunjukkan bahwa media ini berkontribusi positif terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Zuhdi et al., 2025).

Penelitian Mulyawati & Windiyani (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif. Selain itu, media ini dapat disesuaikan dengan berbagai topik pembelajaran dengan cara memasukkan soal atau tantangan konseptual pada setiap kotak permainan.

Pembelajaran dikatakan efektif atau berhasil apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Yusuf mengemukakan bahwa terdapat indikator yang mencerminkan efektivitas pembelajaran, yaitu keaktifan peserta didik, kemampuan guru dalam mengelola proses

pembelajaran, respon yang diberikan oleh peserta didik, dan pencapaian hasil belajar (Yusuf, 2018). Sementara itu, Miarso dalam kutipan Afifatul Rahmawati menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan yang biasanya diukur melalui ketercapaian tujuan pembelajaran, atau dapat pula dimaknai sebagai ketepatan dalam mengelola proses pembelajaran, yang dikenal dengan istilah “*doing the right things*” (Rohmawati, 2015).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Semakin baik tingkat pemahaman peserta didik, maka semakin efektif pula jalannya kegiatan pembelajaran. Penulis melakukan penelitian di MI Mazro’atul Ulum Pringtulis, khususnya pada kelas V, karena adanya beberapa alasan. Salah satunya adalah temuan di lapangan yang menunjukkan adanya permasalahan, yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep, terutama dalam mata pelajaran fikih materi haji dan umrah, di mana materi ini menuntut kombinasi transfer pengetahuan konseptual terkait aturan dan syarat serta kemampuan praktik yaitu pemahaman langkah-langkah praktis dan urutan pelaksanaan.

Penelitian sebelumnya terkait penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* telah dilakukan oleh banyak peneliti, seperti penelitian yang dilakukan oleh Putri & Prasetyo (2018) penelitian yang dilakukan dengan menggunakan desain *quasi eksperimental* ini menunjukkan bahwa penerapan metode TGT dengan bantuan media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar, terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan penerapan metode TGT berbantuan media permainan ular tangga, peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan mampu memahami materi dengan lebih baik.

Penelitian oleh Apriliya et al., (2025) dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV SD”, memperkuat temuan dengan menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media permainan ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil kognitif peserta didik dengan kontribusi sebesar 51,9%. Hal ini membuktikan bahwa kombinasi metode dan media permainan memberikan efek sinergis terhadap pemahaman konsep. Selain itu, hasil studi Banani & Aman (2022) menyebutkan bahwa penggunaan TGT berbantuan media visual atau permainan meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Artinya, media *snake and ladder game* berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual tetapi juga sebagai instrumen yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan kompetisi positif di antara peserta didik.

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Namun, penelitian sebelumnya masih menyisakan celah (*research gap*) yang menjadi dasar pengembangan dalam penelitian ini, yaitu penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media permainan *snake and ladder game* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran fikih, khususnya pada materi haji dan umrah. Sebagian besar studi terdahulu menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika atau numerasi, sedangkan penelitian ini secara spesifik menitikberatkan pada peningkatan pemahaman konsep fikih pada materi haji dan umrah.

Kajian spesifik yang menguji kombinasi TGT berbantuan media *snake and ladder game* untuk pemahaman konsep haji dan umrah masih relatif terbatas, sehingga penelitian ini mengisi celah empiris penting yang relevan. Sebagian besar penelitian pada konteks agama fokus pada pengembangan media terpisah seperti

miniatur, *pop-up book*, *edugame* atau pada metode simulasi dan demonstrasi, seperti penelitian yang dilakukan Mamudah et al., (2023) yaitu mengembangkan media *pop-up book* untuk materi haji kelas V MI dan menemukan peningkatan pemahaman dan praktik peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti berupaya menghadirkan suatu inovasi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran fikih kelas V materi haji dan umrah melalui penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media pembelajaran *snake and ladder game*. Proses belajar dapat terjadi melalui aktivitas bermain yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Diharapkan kombinasi metode dan media ini dapat berkontribusi secara positif bagi peserta didik agar lebih mudah menguasai materi konsep haji dan umrah dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Upaya ini diwujudkan melalui penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Snake and Ladder Game* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Haji dan Umrah pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V di MI Mazro’atul Ulum Pringtulis.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam mata pelajaran fikih materi haji dan umrah kelas V di MI Mazro’atul Ulum Pringtulis.

### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena data yang dikumpulkan berupa angka dan dianalisis dengan teknik statistik. Adapun jenis penelitian yang diterapkan adalah *pre-eksperimental* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Desain ini melibatkan satu kelompok dengan subjek yang sama, yang terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*), kemudian dikenai perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*) (Sugiyono, 2019).

Dalam desain ini, seluruh subjek sampel memperoleh perlakuan yang sama tanpa mempertimbangkan kemampuan awal yang dimiliki. Peneliti mengawali penelitian dengan mengukur kemampuan awal peserta didik melalui *pretest*, kemudian memberikan perlakuan berupa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game*. Setelah perlakuan diberikan, peserta didik kembali mengikuti *posttest* untuk mengetahui adanya perubahan atau pengaruh dari perlakuan tersebut.

Desain penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada peserta didik kelas V MI Mazro’atul Ulum Pringtulis. Desain penelitian ini direpresentasikan dalam bentuk rancangan *one group pretest-posttest design* (Sugiyono, 2019) yang digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest Design**

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* (tes awal yang diberikan kepada peserta didik sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan/*Treatment* (penerapan metode *Teams Games Tournament* berbantuan media *snake and ladder game*)

O<sub>2</sub> : *Posttest* (tes akhir yang diberikan setelah perlakuan dilaksanakan)

Penelitian ini dilaksanakan di MI Mazro’atul Ulum Pringtulis, khususnya pada peserta didik kelas V. Lokasi MI Mazro’atul Ulum Pringtulis tepatnya berada di desa Pringtulis, kecamatan Nalumsari, kabupaten Jepara. Adapun pelaksanaan penelitian

dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dimulai tanggal 8 sampai 22 Januari 2026. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah ibadah haji dan umrah pada mata pelajaran fikih.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik kelas V MI Mazro'atul Ulum Pringtulis tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 26 peserta didik dengan rincian 14 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Mengingat jumlah populasi yang relatif terbatas, penelitian ini menerapkan teknik sampel jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik sampling jenuh dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2019).

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan yang sangat penting dan strategis dalam suatu penelitian karena berfungsi untuk menghimpun informasi atau fakta yang bersumber dari kondisi nyata di lapangan. Dalam penelitian ini, pengumpulan data menjadi fokus utama, mengingat tujuan pokok penelitian adalah memperoleh data yang valid dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2019). Tanpa pemahaman yang tepat mengenai teknik pengumpulan data, peneliti berpotensi menghasilkan data yang tidak memenuhi kriteria penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghimpun informasi melalui kegiatan pengamatan dan pencatatan secara terstruktur terhadap berbagai fenomena yang diteliti, seperti perilaku manusia, alur kegiatan, maupun peristiwa alam (Djaali, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan observasi dengan mengamati jalannya proses pembelajaran yang menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep haji dan umrah pada peserta didik kelas V MI Mazro'atul Ulum Pringtulis. Observasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan serta keterlibatan peserta didik selama penerapan metode TGT dengan media *snake and ladder game*.

Tes merupakan instrumen atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui dan mengukur suatu kemampuan dalam kondisi tertentu dengan tata cara serta ketentuan yang telah ditetapkan (Arikunto, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah peserta didik selama proses pembelajaran. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda yang disusun secara mandiri oleh peneliti. Pelaksanaan tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest dan posttest*) dengan menggunakan soal pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 14 butir dengan tujuan untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik sebelum dan setelah proses pembelajaran berlangsung.

Penyusunan instrumen *pretest* dan *posttest* diawali dengan pembuatan kisi-kisi yang disesuaikan dengan indikator instrumen materi ibadah haji dan umrah. Selanjutnya, instrumen penelitian ini dikonsultasikan kepada tiga validator, yang terdiri atas satu dosen ahli dan dua guru mata pelajaran fikih di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis. Para ahli diminta pendapatnya terkait instrumen yang telah disusun tersebut. Selain itu, untuk menguji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut, setelah dikonsultasikan dengan para ahli, maka selanjutnya instrumen tersebut diujicobakan kepada peserta didik di luar sampel penelitian (Sugiyono, 2019).

Uji coba instrumen tes dilakukan kepada peserta didik di luar sampel penelitian, yaitu peserta didik kelas VI MI Mazro'atul Ulum pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah sebanyak 23 peserta didik untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen tes.

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari berbagai dokumen atau arsip yang telah tersedia, baik berupa catatan tertulis, transkrip, buku, surat kabar, maupun dokumen lainnya (Ardiansyah et al., 2023). Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa nama peserta didik yang menjadi subjek penelitian serta nilai *pretest* dan *posttest* mata pelajaran fikih materi ibadah haji dan umrah yang selanjutnya digunakan dalam uji normalitas. Selain itu, teknik dokumentasi juga berfungsi untuk mengumpulkan data pendukung, seperti daftar hadir peserta didik, modul ajar, data sekolah, serta dokumentasi berupa foto atau gambar. Dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi data sekolah dan peserta didik yang dinilai penting dan relevan guna mendukung serta memperkuat hasil penelitian (Putri & Murhayati, 2025).

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2019). Setelah proses pengumpulan data selesai, langkah berikutnya adalah mengolah dan menganalisis data tersebut. Analisis data dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan penelitian yang dilaksanakan setelah semua informasi yang diperlukan untuk menjawab permasalahan penelitian diperoleh, baik melalui wawancara, dokumentasi, maupun teknik pengumpulan data lainnya. Ketepatan dalam pemilihan dan penggunaan teknik analisis data sangat berpengaruh terhadap keakuratan kesimpulan yang dihasilkan, sehingga analisis data menjadi bagian penting yang tidak dapat diabaikan dalam keseluruhan proses penelitian (Audina & Albina, 2025).

Analisis data penelitian dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis sementara yang telah dirumuskan. Pengolahan data statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi Jamovi versi 2.6.44. Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari lapangan, yang seluruhnya disajikan dalam bentuk angka. Penelitian ini menerapkan beberapa jenis analisis data, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial parametrik. Penggunaan statistik inferensial parametrik dinilai tepat karena teknik ini berfungsi untuk menganalisis data sampel, kemudian hasil analisisnya dapat digeneralisasikan pada populasi tempat sampel tersebut diambil (Irwan et al., 2023).

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah diperoleh sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2019). Analisis ini terbatas pada pengolahan data dasar dalam bentuk pemaparan deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata (*mean*), nilai tertinggi, nilai terendah, serta standar deviasi dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dalam penelitian ini, kemampuan pemahaman peserta didik diukur berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan.

Statistik inferensial, sering juga disebut statistik induktif atau statistik *probabilitas*, adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2019). Untuk mengukur efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game*, penelitian ini menggunakan uji *paired sample t-test* (uji t dua sampel berpasangan) dengan bantuan perangkat lunak Jamovi versi 2.6.44.

Sebelum instrumen penelitian digunakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan tahap validasi instrumen. Validitas merupakan tingkat ketepatan dan kecermatan suatu instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Istilah validitas berasal dari kata *validity*, yang bermakna sejauh mana suatu alat ukur mampu menjalankan fungsinya secara tepat dan akurat. Suatu tes dikatakan memiliki validitas tinggi apabila hasil pengukurannya sesuai dengan tujuan pengukuran, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi yang sebenarnya (Subhaktiyasa, 2024).

Uji validitas empiris terhadap butir soal dilakukan menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson. Korelasi ini mengukur hubungan antara skor jawaban responden pada setiap butir soal dengan skor total yang diperoleh responden, sehingga menghasilkan nilai rxy. Nilai tersebut selanjutnya

dibandingkan dengan nilai r tabel *product moment*. Adapun rumus korelasi *pearson product moment* (Arikunto, 2013) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan y
- N : Jumlah subjek penelitian
- $\sum XY$  : Jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor asli dari x dan y
- $\sum X$  : Jumlah skor asli variable x
- $\sum Y$  : Jumlah skor asli variable y
- $X^2$  : Kuadrat dari x
- $Y^2$  : Kuadrat dari y

Dengan demikian, tingkat validitas suatu instrumen menunjukkan sejauh mana data yang dikumpulkan selaras dan konsisten dengan variabel yang hendak diungkap. Interpretasi hasil uji validitas mengacu pada dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas *pearson product moment*, yaitu:

- a. Item soal dinyatakan valid bilamana nilai r hitung > r tabel.
- b. Item soal dinyatakan tidak valid bilamana nilai r hitung < r tabel.

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen tes, apabila nilai r dikonsultasikan dengan r tabel *product moment* dengan taraf signifikansi 5%, jika r hitung > r tabel *product moment* maka item soal tersebut dinyatakan valid (Arikunto, 2018).

Reliabilitas berasal dari istilah *reliability* yang bermakna tingkat keterpercayaan hasil suatu pengukuran. Hasil pengukuran dikatakan dapat dipercaya apabila pengukuran dilakukan berulang kali terhadap kelompok subjek yang sama dan menghasilkan temuan yang relatif konsisten, selama kondisi atau aspek yang diukur pada diri subjek tidak mengalami perubahan (Akbar & Zahfa, 2025). Dengan demikian, reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama. Untuk mengukur reliabilitas pada setiap butir soal, digunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2018):

$$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = varians total

Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data karena instrumen yang digunakan dalam penelitian telah memenuhi kriteria kualitas yang baik (Forester et al., 2024). Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut (Sujarweni, 2014):

- a. Jika *Cronbach's Alpha* > 0,60, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- b. Jika *Cronbach's Alpha* < 0,60, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

Penelitian ini dianalisis dan disajikan melalui uji statistik *paired sample t-test*, yaitu uji yang digunakan untuk membandingkan dua sampel yang saling berpasangan. Sebelum uji t dilakukan, terdapat uji prasyarat yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak (Arikunto, 2018). Pengujian ini menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* karena jumlah data kurang dari 50 (Sianturi, 2025), yaitu 26 peserta didik. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program Jamovi versi 2.6.44. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Apabila nilai signifikansi atau probabilitas  $> 0,05$ , maka hipotesis diterima, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.
- b. Apabila nilai signifikansi atau probabilitas  $< 0,05$ , maka hipotesis ditolak yang berarti data tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2013).

Uji hipotesis merupakan prosedur pengujian yang dilakukan untuk menentukan apakah simpulan yang diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan pada populasi (Sugiyono, 2019). Statistik inferensial dalam uji hipotesis digunakan untuk menguji dugaan sementara yang telah dirumuskan oleh peneliti sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, analisis uji hipotesis dibantu dengan menggunakan perangkat lunak Jamovi versi 2.6.44 dengan teknik *paired sample t-test* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* pada taraf signifikansi 5%. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Berdasarkan probabilitas,  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< 0,05$ .

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a.  $H_0$  (Hipotesis Nol) menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik, yang berarti penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* tidak efektif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum.
- b.  $H_a$  (Hipotesis Alternatif) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik, yang berarti penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* efektif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Snake and Ladder Game*

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep peserta didik terkait materi haji dan umrah. *Pretest* diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 14 butir soal. Selain digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta didik, hasil *pretest* juga digunakan sebagai pembandingan dengan hasil *posttest* setelah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game*.

Pada pertemuan kedua, peneliti menerapkan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* sebagai perlakuan dalam penelitian. Pelaksanaan metode TGT dilakukan melalui lima tahapan, yaitu penyajian kelas (*class presentation*), pembentukan tim (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Shoimin, 2014).

Tahap pertama adalah penyajian kelas (*class presentation*), yaitu peneliti menyampaikan materi tentang pengertian, syarat, rukun, wajib haji dan umrah, perbedaan haji dan umrah, serta ketentuan dan tata cara pelaksanaan haji dan umrah kepada seluruh peserta didik melalui penjelasan langsung dan mengaitkan materi pada situasi nyata agar peserta didik memahami konsep secara kontekstual, bukan sekadar menghafal. Tahap ini bertujuan memberikan pemahaman awal kepada peserta didik terkait materi yang dipelajari (Hanun & Nugraheni, 2025).



**Gambar 1. Tahap Penyajian Kelas**

Tahap kedua adalah pembentukan tim (*teams*). Pada tahap ini peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen berdasarkan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan karakteristik peserta didik. Setiap kelompok mempelajari dan mendiskusikan materi yaitu terkait ibadah haji dan umrah serta mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh peneliti. Kegiatan diskusi kelompok memungkinkan peserta didik untuk saling bertukar pendapat, membantu teman yang mengalami kesulitan, dan memperdalam pemahaman terhadap materi serta mempersiapkan diri untuk mengikuti permainan dan turnamen. Setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk memahami materi karena keberhasilan tim bergantung pada kontribusi individu. Interaksi yang terjadi dalam kelompok juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan komunikasi peserta didik (Fitriani et al., 2025).

Tahap ketiga adalah permainan (*games*) yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi haji dan umrah. Pada tahap ini peserta didik melaksanakan permainan menggunakan media *snake and ladder game* yang telah dimodifikasi dengan menambahkan kartu soal pada beberapa kotak permainan. Pertanyaan dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari pada tahap penyajian kelas dan diskusi kelompok. Permainan diikuti oleh perwakilan dari masing-masing kelompok yang berasal dari tim yang berbeda. Tujuannya agar setiap anggota kelompok benar-benar memahami materi, bukan hanya mengandalkan satu anggota saja (Ulya & Widodo, 2025).



**Gambar 2. Permainan Snake and Ladder Game**

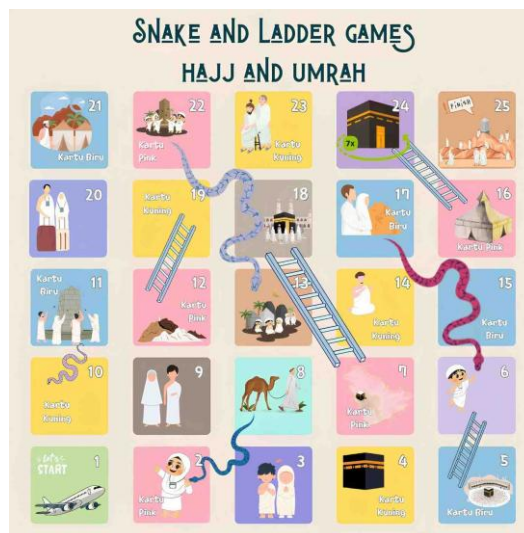
Tahap keempat adalah turnamen (*tournament*), yaitu kompetisi akademik yang menjadi inti dari metode TGT. Dalam penelitian ini, turnamen dilaksanakan melalui media *snake and ladder game* yang telah dimodifikasi dengan menambahkan pertanyaan pada beberapa kotak permainan dan dimainkan oleh perwakilan dari masing-masing kelompok. Setiap peserta yang berhenti pada kotak tertentu harus menjawab pertanyaan atau tantangan yang terdapat pada kartu soal. Jika jawaban benar maka peserta memperoleh poin yang akan dihitung sebagai skor kelompok. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya menguji pemahaman mereka

terhadap materi, tetapi juga memperkuat konsep melalui aktivitas belajar yang bersifat interaktif dan menyenangkan (Handayani et al., 2024).



**Gambar 3. Turnamen**

Permainan *snake and ladder game* yang digunakan dalam penelitian ini dimodifikasi dengan menambahkan kartu soal dan tantangan yang berkaitan dengan materi haji dan umrah pada beberapa kotak permainan. Papan permainan terdiri atas 25 kotak yang dilengkapi gambar ular dan tangga serta menggunakan satu buah dadu. Setiap pemain menggunakan bidak dengan warna berbeda dan secara bergantian melempar dadu untuk memindahkan bidaknya sesuai angka yang diperoleh. Apabila bidak berhenti pada kotak yang berisi soal maka pemain harus menjawab pertanyaan tersebut. Jawaban yang benar akan memperoleh poin yang kemudian diakumulasikan sebagai skor kelompok. Jika bidak berhenti pada tangga atau ular maka pemain mengikuti aturan naik atau turun sesuai posisi kotak. Permainan dimenangkan oleh pemain yang memperoleh poin terbanyak dan mencapai kotak *finish* terlebih dahulu (Febrianti et al., 2025).



**Gambar 4. Media Snake and Ladder Game**

Perbedaan permainan ini dengan ular tangga pada umumnya terletak pada penambahan kartu soal dan tantangan pada beberapa kotak permainan. Setiap pemain yang berhenti pada kotak tersebut harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang tersedia.

Tahap terakhir adalah penghargaan kelompok (*team recognition*). Pada tahap ini peneliti memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan partisipasi anggota tim. Skor kelompok diperoleh dari akumulasi nilai yang dicapai oleh masing-masing anggota

kelompok selama kegiatan turnamen. Pemberian penghargaan ini bertujuan menumbuhkan kesadaran bahwa keberhasilan kelompok merupakan hasil kerja sama seluruh anggota, sehingga peserta didik terdorong untuk saling membantu dan memastikan setiap anggota memahami materi dengan baik (Kamalia & Putra, 2025).

Pada pertemuan ketiga, peneliti melaksanakan *posttest* kepada seluruh peserta didik kelas V dengan jumlah soal yang sama dengan *pretest*, yaitu 14 soal pilihan ganda. Hasil *posttest* kemudian dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game*.

Peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi haji dan umrah terlihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Tabel berikut menyajikan perbandingan skor peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game*.

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik**

No.	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1.	Triyas Ayu Rizkya	57	43
2.	Ahmad Dirga Agus Setyawan	50	100
3.	Anneke Berliana Cholis	29	71
4.	Aqila Assyifatu Haifa	36	58
5.	Azzahra Asyila Rahma	36	36
6.	Badar Al Faqih	14	43
7.	Bayu Aditya Rahmansyah	36	43
8.	Defita Nur Azizah	43	86
9.	Elzian Deva Alzarif	50	79
10.	Fathan Maulana Arsyi	36	71
11.	Fitnada Cantika Puti	29	64
12.	Iftina Assyabiya Rafifa	21	71
13.	Muchlas Abdullah Salam	21	64
14.	Muhammad Faisal Ilyas	50	43
15.	Muhammad Hafiz Widiyanto	43	71
16.	Muhammad Launal Qirom	36	93
17.	Muhammad Syarifal Saputra	50	57
18.	Muhammad Wafi Mubarak	50	64
19.	Rafa Aldric	43	57
20.	Rania Lutfia Zahra	43	29
21.	Syakila Nur Charissa Najmi	29	93
22.	Valerian Bayhaqi	21	57
23.	Yasmin Hanun Kamilatifah	36	79
24.	Firdausi Nazila Ramadhani	21	79
25.	Diah Ayu Pitaloka	29	79
26.	Muhammad Sadid Afkari	36	21
	Rata-Rata	36,3	63,5

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah keseluruhan sampel penelitian adalah 26 peserta didik. Pada tahap *pretest*, skor tertinggi yang diperoleh adalah 57, sedangkan skor terendah adalah 14. Setelah dilakukan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah sebesar 21. Data tersebut menunjukkan adanya kenaikan skor peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan metode TGT berbantuan media *snake and ladder game*.

Penerapan metode ini mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta didik karena sebelumnya mereka belum pernah menggunakan metode dan media tersebut dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlibat aktif dalam diskusi kelas, permainan, dan turnamen selama proses pembelajaran. Keaktifan ini menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama

proses pembelajaran berlangsung dan menjadi indikator positif dalam pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah & Lena (2023) yang menemukan bahwa penerapan metode TGT pada pembelajaran di kelas V mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan karena peserta didik menjadi lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam TGT, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi mendiskusikan, menguji, dan menguatkan pemahaman mereka melalui permainan akademik.

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* memiliki berbagai keunggulan dalam pembelajaran, terkhusus pada penelitian ini, yaitu pada pembelajaran fikih materi haji dan umrah. Metode ini memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik, baik yang memiliki kemampuan tinggi maupun rendah untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok heterogen. Melalui kerja sama tim, peserta didik belajar saling membantu, menghargai perbedaan kemampuan, serta mengembangkan keterampilan sosial (Lestari et al., 2025). Unsur permainan dan turnamen yang melalui media *snake and ladder game* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan antusiasme, serta mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. Selain itu, media *snake and ladder game* menarik secara visual karena menggunakan gambar dan warna yang komunikatif sehingga membantu peserta didik memahami konsep haji dan umrah yang bersifat abstrak melalui aktivitas permainan dan pengulangan materi (Yulianti & Witanto, 2025).

Meskipun demikian, metode TGT berbantuan media *snake and ladder game* juga memiliki beberapa keterbatasan dan kendala dalam penerapannya, yaitu peneliti perlu melakukan perencanaan yang matang, terutama dalam membentuk kelompok heterogen serta menyesuaikan desain permainan dengan materi pembelajaran. Kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen memerlukan pengelolaan waktu yang efektif agar tidak melebihi alokasi pembelajaran. Selain itu, sebagian peserta didik yang berkemampuan tinggi belum terbiasa menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya dan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah mengalami kesulitan saat menjawab pertanyaan pada kartu soal. Kurangnya pemahaman terhadap aturan permainan berpotensi menimbulkan keributan selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, peneliti memberikan arahan yang jelas, membimbing kerja sama kelompok, serta menjelaskan aturan permainan secara rinci. Dengan pengelolaan yang baik, keterbatasan tersebut dapat diatasi sehingga metode TGT berbantuan media *snake and ladder game* tetap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran fikih materi haji dan umrah (Efendi et al., 2025).

### **Efektivitas Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Snake and Ladder Game* terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Haji dan Umrah**

Uji coba instrumen yang dilakukan di kelas uji coba bertujuan untuk mendapatkan instrumen penelitian yang baik dan layak digunakan. Setelah melakukan uji coba instrumen dengan menguji validitas dan reliabilitas, peneliti menganalisis dan menentukan jumlah butir soal yang layak dan baik untuk digunakan dalam penelitian.



**Gambar 5. Uji Coba Instrumen di Luar Sampel Penelitian yaitu di Kelas VI**

Uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan program jamovi versi 2.6.44. Adapun hasil uji validitas terhadap 20 butir soal yang diuji cobakan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas**

No. Butir Soal	Koefisien r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,537	0,413	Valid
2.	0,691	0,413	Valid
3.	0,785	0,413	Valid
4.	0,537	0,413	Valid
5.	0,000	0,413	Tidak Valid
6.	0,488	0,413	Valid
7.	0,506	0,413	Valid
8.	0,447	0,413	Valid
9.	0,447	0,413	Valid
10.	0,110	0,413	Tidak Valid
11.	0,486	0,413	Valid
12.	0,589	0,413	Valid
13.	0,134	0,413	Tidak Valid
14.	-0,122	0,413	Tidak Valid
15.	-0,134	0,413	Tidak Valid
16.	0,505	0,413	Valid
17.	0,655	0,413	Valid
18.	0,625	0,413	Valid
19.	0,402	0,413	Tidak Valid
20.	0,470	0,413	Valid

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 6 butir soal yang termasuk ke dalam kriteria tidak valid karena *pearson correlation* atau *r* hitung < *r* tabel. Pertanyaan dikatakan valid jika nilai *r* hitung  $\geq$  *r* tabel. R tabel untuk  $N=23$  dengan signifikansi 5%, pada distribusi nilai *r* tabel *product moment* adalah sebesar 0,413. Jadi dapat diketahui bahwa pertanyaan yang valid adalah pertanyaan nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 16, 17, 18, dan 20. Sedangkan pertanyaan yang tidak valid adalah pertanyaan nomor 5, 10, 13, 14, 15, dan 19 karena *r* hitung atau nilai koefisien korelasi butir soal dengan skor total yaitu = 0,000; 0,110; 0,134; 0,122; 0,134; dan 0,402 < *r* tabel, maka tidak valid. Hal ini menunjukkan bahwa 14 item pertanyaan layak digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian karena pertanyaan-pertanyaan tersebut telah memenuhi fungsi alat ukur yang baik dalam mengukur pemahaman konsep haji dan umrah peserta didik.

**Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas**

Scale Reliability Statistics	
<i>Cronbach's <math>\alpha</math></i>	
scale	0.830

*Cronbach Alpha* = 0,830, nilai ini menunjukkan bahwa instrumen yang diuji memiliki konsistensi internal tinggi.

Berdasarkan pengolahan data *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V MI Mazro'atul Ulum Pringtulis diperoleh hasil analisis statistik deskriptif sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Analisis Statistik Deskriptif**

<i>Descriptives</i>		
	Pretest	Posttest
<b>N</b>	26	26
<b>Missing</b>	0	0
<b>Mean</b>	36.3	63.5
<b>Median</b>	36.0	64.0
<b>Standard deviation</b>	11.3	20.4
<b>Minimum</b>	14	21
<b>Maximum</b>	57	100

Berdasarkan hasil analisis data yang disajikan di atas, hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi peserta didik adalah 57 dan nilai terendah adalah 14. Setelah dilakukan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan, dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 21. Dengan standar deviasi pada *pretest* sebesar 11,3 dan *posttest* sebesar 20,4. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 36,3, sedangkan rata-rata *posttest* meningkat menjadi 63,5. Kenaikan rata-rata ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik setelah diberikan intervensi. Data ini menggambarkan adanya perbedaan dan variasi kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game*.

Secara keseluruhan, data tersebut mengindikasikan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di mana setelah metode dan media tersebut digunakan, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan yang lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan. Namun demikian, untuk memastikan apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, perlu dilakukan uji-t sampel berpasangan.

Sebelum pengujian hipotesis, analisis awal dilakukan untuk memverifikasi asumsi distribusi normal data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *shapiro-wilk*. Uji ini dipilih karena lebih sensitif terhadap ukuran sampel kecil hingga sedang, seperti dalam penelitian ini yang melibatkan 26 peserta didik. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas**

*Normality Test (Shapiro-Wilk)*

	W	p
PRETEST - POSTEST	0.938	0.118

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan nilai  $p = 0,118 > 0,05$ . Nilai tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi konsep haji dan umrah dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game*.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai sign. (*2-tailed*)  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* tidak efektif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis.
- Jika nilai sign. (*2-tailed*)  $\leq 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* efektif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis.

Uji *paired sample t-test* dilakukan dengan menggunakan program jamovi 2.6.44, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis**

*Paired Samples T-Test*

			statistic	df	p	Mean difference	SE difference	95% Confidence Interval		Effect Size	
								Lower	Upper		
P	P	S	-5.81	25	<.001	-27.2	4.67	-36.8	-17.5	C	-1.14
R	O	t								o	
E	S	u								h	
T	T	d								e	
E	E	e								n'	
S	S	n								s	
T	T	t'								d	
		s									
		t									

Note.  $H_a: \mu_{\text{Measure 1}} - \mu_{\text{Measure 2}} \neq 0$

Berdasarkan data hasil uji-t pada tabel *paired sample test* di atas dengan sig. (*2-tailed*) didapatkan *pvalue* sebesar 0,001, taraf signifikansi  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* efektif terhadap

peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis.

Selisih skor rata-rata antara kedua tes tersebut adalah 27,2 yang menunjukkan bahwa skor *posttest* lebih tinggi daripada skor *pretest*. Nilai *t* adalah 5,81 dengan 25 derajat kebebasan (*df*), dan nilai-*p* (*Sig. 2-tailed*) adalah 0,001, yang kurang dari 0,05, yang berarti perbedaannya signifikan secara statistik. Interval keyakinan 95% untuk perbedaan tersebut berkisar antara -36,8 hingga -17,5 yang mengonfirmasi bahwa perbedaan rata-rata yang sebenarnya bukanlah nol. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* signifikan dan tidak mungkin disebabkan oleh kebetulan, melainkan merupakan hasil dari perlakuan pembelajaran yang diberikan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muallifah & Putra (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara signifikan dengan peningkatan nilai sebesar 82,81% dari *pretest* ke *posttest*. Selain itu, penelitian oleh Hikmah & Sutriyani (2025) menemukan bahwa penerapan model TGT berbantuan media pembelajaran mampu meningkatkan rata-rata skor pemahaman konsep peserta didik dari 65 pada *pretest* menjadi 72 pada *posttest*.

Pemahaman merupakan komponen penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tanpa adanya pemahaman yang baik, proses pembelajaran tidak akan menghasilkan capaian belajar secara optimal. Dalam kegiatan belajar, pemahaman terbentuk ketika peserta didik menerima stimulus pembelajaran kemudian memusatkan perhatian pada informasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran (Fitriana et al., 2026). Dalam perspektif taksonomi Bloom, pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan individu untuk memahami makna suatu informasi setelah informasi tersebut diterima dan diingat. Pemahaman ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam menafsirkan, menjelaskan, dan mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri secara tepat dan sistematis.

Peserta didik yang memiliki pemahaman konsep yang baik mampu menangkap makna suatu konsep serta menjelaskan kembali konsep tersebut secara runtut, benar, dan sesuai dengan konteks pembelajaran (Marta et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran fikih, pemahaman konsep tidak hanya menuntut kemampuan menghafal, tetapi juga memahami, menerapkan, dan menganalisis. Hal ini terutama penting pada materi haji dan umrah yang memuat konsep, syarat, rukun, serta tata cara pelaksanaan ibadah. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang aktif dan bermakna agar peserta didik mampu memahami konsep fikih secara utuh serta menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Dalam penelitian ini, melalui mekanisme turnamen akademik dalam TGT, peserta didik terdorong untuk menguasai materi sebelum mengikuti kompetisi. Proses ini meningkatkan keterlibatan kognitif dan sosial peserta didik secara bersamaan. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Dalimunthe & Ihsan (2023) yang menyatakan bahwa penerapan metode TGT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena adanya aktivitas diskusi kelompok dan kompetisi akademik yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Dalam permainan dan turnamen, peserta didik berusaha menemukan jawaban secara mandiri berdasarkan pemahaman yang dimiliki, sementara guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap konsep yang benar. Proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga memperdalam kualitas pemahaman konseptual peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sania (2024) yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan. Dalam penelitiannya yang menggunakan penelitian tindakan kelas pada pembelajaran PAI, tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 58,62% pada siklus I menjadi 93,10% pada siklus II setelah diterapkannya metode TGT.

Guru fikih dapat menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* sebagai alternatif strategi pembelajaran

untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi haji dan umrah. Metode ini mendorong pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan kompetitif secara sehat, sehingga proses belajar tidak lagi berpusat pada guru, tetapi melibatkan peserta didik secara langsung.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* lebih tinggi dibandingkan nilai sebelum penerapan metode dan media tersebut. Peningkatan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* peserta didik sebesar 27,2, sebagaimana terlihat dalam tabel hasil uji hipotesis, yang berarti menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi haji dan umrah. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired simple t-test* memperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*)  $0,001 < 0,05$ , yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan *media snake and ladder game* efektif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep haji dan umrah pada mata pelajaran fikih peserta didik kelas V di MI Mazro'atul Ulum Pringtulis.

Efektivitas metode ini terlihat dari proses pembelajaran yang mengemas materi haji dan umrah dalam bentuk permainan yang bersifat kompetitif sekaligus kolaboratif. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik terlibat aktif dalam diskusi, tanya jawab, serta pemecahan masalah. Media *snake and ladder game* membantu menyajikan konsep secara bertahap dan terstruktur melalui pertanyaan-pertanyaan yang sistematis, sehingga materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, pembelajaran berlangsung lebih interaktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi seluruh anggota kelompok.

Berdasarkan temuan tersebut, pendidik disarankan menerapkan metode TGT berbantuan media *snake and ladder game* sebagai alternatif strategi pembelajaran fikih, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep seperti pada penelitian ini yaitu materi haji dan umrah. Penggunaan metode dan media yang variatif serta sesuai karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang aktif serta bermakna.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, terutama pada jumlah sampel dan ruang lingkup materi yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, mengkaji materi atau mata pelajaran lain, mengukur aspek kemampuan lainnya dan menerapkannya pada jenjang kelas lain untuk menguji konsistensi efektivitas metode dan media ini. Selain itu, pengelolaan waktu dan kelas perlu direncanakan secara optimal agar penerapan metode TGT berbantuan media *snake and ladder game* dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Temuan ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran aktif di Madrasah Ibtidaiyah serta memperkaya kajian pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis permainan dan kolaborasi. Metode ini layak direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan kemampuan pemahaman peserta didik. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *snake and ladder game* memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif yang berorientasi pada penguasaan konsep sekaligus penguatan karakter, pengembangan keterampilan sosial, dan penumbuhan kemandirian belajar peserta didik.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Akbar, A., & Zahfa, F. (2025). Validitas and Reliabilitas. *JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 2(5), 8781–8787.
- Alifia, A. A., Saraswati, A. A., Ardiyani, A., & Rawanoko, E. S. (2025). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 SD Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *JPNM (Jurnal Pustaka Nusantara Multidisiplin)*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.59945/jpnm.v3i1.295>
- Amin, M. Al, Aulia, I., Aisyah, N., Zuhri, S., & Hidayat, W. (2025). Penilaian Autentik pada Mata Pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Falah Kerta. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1), 110–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v3i1.1161>
- Apriliya, M., Nurdiansyah, & Caturiasari, J. (2025). PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPAS SISWA KELAS IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 261–273. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26244>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Audina, I., & Albina, M. (2025). Strategi Analisis Data dalam Penelitian Pendidikan : Telaah Literatur terhadap Model , Teknik , dan Perangkat Pendukung. *QAZI: Journal Of Islamic Studies*, 2(1), 240–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/qz.v2i1.281>
- Banani, U. A., & Aman. (2022). The Effect of TGT Cooperative Learning Model Assisted by Multimedia Learning on Cooperation and Learning Outcomes of Class V Elementary School Students for Social Sciences. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2649–2656. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1211>
- Dalimunthe, E. M., & Ihsan, M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP HASIL BELAJAR. *JURNAL KUALITAS PENDIDIKAN*, 2(1), 250–259.
- Djaali. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Bumi Aksara.
- Dulyapit, A., & Lestari, S. (2024). METODE CERAMAH DALAM PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH: ANALISIS LITERATUR TENTANG IMPLEMENTASI DAN DAMPAKNYA. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 45–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i2.4249>
- Efendi, R., Anggrayni, M., & Atlia. (2025). The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.733>
- Febrianti, I., Hasanah, A. N., & Febriati, F. (2025). Penggunaan Game Based Learning “Ular Tangga” Model Teams Games Tournament Kelas 2 SDIT Az-Zahrah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2), 759–764. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.943>
- Fitriana, D., Salsabila, Sofia, E., Oktaviani, E. T., Naldi, F., & Handayani, D. (2026). MEMBANGUN PEMBELAJARAN EFEKTIF MELALUI PEMAHAMAN PEMROSESAN INFORMASI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 12(01), 274–286. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11014>
- Fitriani, S., Yanto, F., Azzahra, F., & Wati, F. (2025). PENGARUH MODEL TEAMS

- GAMES TOURNAMENT ( TGT ) BERBANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORATIF DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(4), 6434–6445. <https://doi.org/https://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3808>
- Forester, B. J., Khater, A. I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 1812–1820. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v4i3.577>
- Hamalik, O. (2012). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Handayani, S., Frima, A., & Andita, C. D. (2024). PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MENGGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V. *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education*, 5(1), 27–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/ijoce.v5i1.11610>
- Hanun, I. S., & Nugraheni, N. (2025). The Effect of Snakes and Ladder Media in Teams Games Tournament Model on Mathematical Problem Solving Ability. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(2), 730–740. <https://doi.org/10.21009/jtp.v27i2.55933>
- Hikmah, U., & Sutriyani, W. (2025). PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA BIANGLALA MATEMATIKA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 11(1), 258–265. <https://doi.org/10.36987/jpms.v11i2.7997>
- Irfan, Syarifuddin, Jannah, M., & Romadhon, K. (2023). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL TGT, STAD DAN JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 588–598. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1883>
- Irwan, Sauddin, A., & Astuti, R. (2023). Pembelajaran Statistik Deskriptif dan Statistik Inferensial Berbasis Web dengan Shiny R. *SAINTIFIK: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 9(2), 211–219. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v9i2.413>
- Jannah, B. R., & Lena, M. S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1393–1402. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5956>
- Kamalia, N. D., & Putra, L. V. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Snake Ladder Question terhadap Minat Belajar Siswa SD. *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 8(1), 173–181. <https://doi.org/10.35473/janacitta.v8i1.3838>
- Karmila, R., & Ardiawan, Y. (2024). PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI OPERASI BILANGAN BULAT. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 169–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.24260/add.v3i2.3482>
- Lestari, D., Faizah, H., & Permatasari, S. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PEMAHAMAN MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 PEKANBARU. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 681–687. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.773>
- Lubis, M. Z. (2024). Pola Interaksi Guru yang Baik dalam Mengajar. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (JITK)*, 2(2), 190–196. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Mamudah, Zarkasi, Munip, A., & Purnama, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIKIH BERBASIS POP UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 9(2), 185–208. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v9i2.25104>

- Manjarara, Y. E., Rahmawati, S., & Mooduto, S. (2024). MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK KELAS 2 DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DI SD INPRES 3 BIROBULI. *Edu Research: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(4), 584–590. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i4.394>
- Marta, M. A., Purnomo, D., & Gusmamel. (2024). Konsep Taksonomi Bloom dalam Desain Pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>
- Muallifah, E. A., & Putra, L. V. (2025). PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA KANTONG SURAT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS 5 SD. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 6(1), 159–166.
- Mulyawati, Y., & Windiyani, T. (2020). The Effects of Using Snake and Ladder Media towards Elementary School Student s ' Learning Outcomes. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*, 3(2), 182–191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jtlee.v3e2.7853>
- Nur, F., Anwar, B. A., Saleh, M., Akib, M., Herman, A. A., & Munawarah. (2025). Effectiveness of Fun Learning Methods in Improving Students' Learning Motivation. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 12(1), 1–11. <https://journal.unismuh.ac.id/>
- Nurbaity, A. L., & Dewi, D. A. (2021). PARADIGMA BARU BAGI PENDIDIKAN MASA DEPAN INDONESIA. *IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.59525/ijois.v2i1.18>
- Permadi, R. N., Kartikowati, S., & Rizka, M. (2023). Efektivitas Penerapan Strategi Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa SMP. *Journal of Education Research*, 4(1), 197–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.139>
- Putri, H. J., & Murhayati, S. (2025). Metode Pengumpulan Data Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13074–13086. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.27063>
- Putri, I. W., & Prasetyo, K. (2018). The Effect Of TGT ( Teams Game Tournament ) With Snakes and Ladder Media on Primary School Activities and Learning Outcome. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 212, 389–395. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.85>
- Rohmah, M., & Rasimin. (2023). Efektifitas Pembelajaran di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah: Integrasi Animasi Stop Motion dan Pembelajaran Berbasis Masalah ( PBL ) sebagai Inovasi Pendidikan yang Efektif. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 4(3), 683–696. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/ijhass.v4i3.4779>
- Rohmawati, A. (2015). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>
- Sania, F. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi: Jurnal Penelitian Tindakan*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/refleksi.v2i2.1502>
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. In *Ar-Ruzz Media*. Ar-Ruzz Media. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_P\\_EMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_P_EMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Sianturi, R. (2025). UJI NORMALITAS SEBAGAI SYARAT PENGUJIAN HIPOTESIS. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 11(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jpms.v11i1.7091>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

- Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *SPSS untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Rajawali Pers.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 24–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.367>
- Ulya, S. R., & Widodo, A. D. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga pada Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis Kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jembrana. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Keagamaan*, 2(1), 37–43. <https://doi.org/10.69551/cendekia.v2i1.23>
- Wahyuningsih, D., & Aorta, D. T. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR ABSTRAK PADA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS SAINS. *KREATIF: Jurnal Studi Pemikiran Pendidikan Agama Islam*, 19(1), 56–70. <https://doi.org/10.52266/kreatif.v19i1.688>
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2020). Hubungan Kreativitas dan Inovatif Guru dalam Mengajar di Kelas terhadap Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>
- Yoga, S. N., & Isroani, F. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Innovation in Education (INOVED)*, 1(1), 01–05. <https://doi.org/10.59841/inoved.v1i1.886>
- Yulianti, D. R., & Witanto, Y. (2025). Keefektifan Model Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(2), 98–108. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v10i2.6786>
- Yusuf, B. B. (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20. <https://doi.org/10.26418/jurnalkpk.v1i2.25082>
- Zuhdi, U., Anwar, M. A. K., Lutfiyatul, K., Renata, M. O., Ardiansyah, N., Hariati, N., Shintawati, V., & Syarofah. (2025). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATERI BANGUN RUANG DAN SIFAT-SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV A SDN LONTAR 481 SURABAYA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 307–319. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24108>