



PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN ULAR TANGGA TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA SEKOLAH DASAR

Armila^{1*}, Dessy Wardiah², Aldora Pratama³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
 Universitas PGRI Palembang

*Email: armila906@gmail.com, dessywardiah77@gmail.com, aldorapratama7271@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5102>

Abstrak

Keterampilan menyimak merupakan landasan utama dalam pengetahuan berbahasa yang mencakup proses mendengarkan bunyi serta memberikan tanggapan terhadap makna yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar. Metode eksperimen dengan desain true experimental design dalam bentuk posttest only control design. Terdapat dua variabel yaitu variabel X dan Y. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 66 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal essay. Teknik analisis datanya menggunakan Independent sample t-test setelah dilakukannya uji normalitas dan homogenitas. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 58,48 dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 73,09 dengan nilai sig 2-tailed 0,002 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri 72 Palembang.

Kata Kunci: Keterampilan Menyimak, Model *Teams Games Tournament*, Ular Tangga.

1. PENDAHULUAN

Kurikulum adalah seperangkat rencana kegiatan belajar yang mencakup isi, metode serta cara penilaian yang dirancang secara teratur untuk mencapai tujuan Pendidikan. Saat ini kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka kurikulum merdeka merupakan cara belajar yang fokus pada pengembangan potensi dan minat siswa. Melalui kurikulum ini, siswa diberi keleluasaan untuk memilih mata pelajaran yang ingin mereka pelajari sesuai dengan ketertarikan dan potensi masing-masing (Tsuraya et al., 2022, p. 183)

Menurut undang-undang system Pendidikan No.20 tahun 2003, Pendidikan dirancang dan direncanakan untuk memungkinkan siswa memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat (Pristiwanti Desi et al., 2020, p. 2)

Dalam dunia pendidikan sangat penting untuk mengerti dua istilah yang biasa dipakai yaitu pedagogi dan pedagoik. Pedagogi mengacu pada proses pendidikan sedangkan arti dari pedagogi yang berasal dari pedagogos adalah sains pendidikan. Istilah ini kemudian berkembang menjadi sebuah profesi yang mulia karena pengertian pedagogi adalah seseorang yang memiliki tanggung jawab dalam mendampingi anak-anak dalam perjalanan mereka. (Abd Rahman, 2022, p. 3)

Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu contoh dari proses pembelajaran kemampuan dasar ini. Bahasa memainkan fungsi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran mengenai hal ini harus dimiliki terutama oleh pengajar Bahasa dan juga oleh pendidik di bidang lain. Dalam melaksanakan tugasnya, pengajar Bahasa perlu menyadari bahwa tujuan utama dari pembelajaran Bahasa adalah agar siswa dapat memiliki kemampuan menyimak dan berkomunikasi dengan baik. (Mubin & Aryanto, 2023, p. 555)

Tarigan (Munthe et al., 2023, p. 51) menyimak adalah proses memberikan perhatian terhadap ucapan dengan tujuan untuk memahami, menghargai dan menginterpretasikan arti dari pesan yang



diberikan oleh yang berbicara. Aktivitas menyimak memiliki peranan penting dalam menciptakan komunikasi yang efektif dengan lingkungan.

Hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 september 2025 di SD Negeri 72 Palembang juga menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini didukung dengan adanya nilai yang diketahui oleh penulis dimana dari 33 siswa (Tiga Puluh Tiga) siswa terdapat 13 (Tiga Belas) siswa yang tuntas dan 20 (Dua Puluh) siswa yang belum tuntas nilai KKTP, dengan nilai KKTP Bahasa Indonesia adalah 75 (Tujuh Puluh Lima). Rendahnya kemampuan menyimak siswa di SD Negeri 72 Palembang disebabkan oleh beberapa faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitar.

Berdasarkan faktor-faktor penyebab di atas, diduga permasalahan tersebut disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif. Untuk itu, peneliti menawarkan model *Teams Games Tournament*. Ada lima komponen utama dalam *Team Games Turnament*. yaitu: 1) Penyajian kelas, 2) Kelompok (team), 3) *Game*, 4) *Turnamen*, dan 5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Model *Teams Games Tournament* adalah model yang mudah digunakan karena melibatkan semua siswa secara langsung tanpa membedakan. Dalam pelaksanaannya siswa berperan sebagai tutor sebaya dan berpartisipasi dalam aktivitas bermain yang menyenangkan. Model ini tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang nyaman tetapi juga mengembangkan rasa tanggung jawab, kolaborasi, persaingan yang sehat serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Erviani et al., 2022).

Model *Teams Games Tournament* ini dapat dibantu dengan media ular tangga. Bagi siswa sekolah dasar menggunakan permainan ular tangga dalam kegiatan belajar dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan. Oleh karena itu, ular tangga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak sekaligus menjadikan proses belajar lebih menarik (Afrizal, I Ratih, 2025)

2. METODOLOGI PENELITIAN

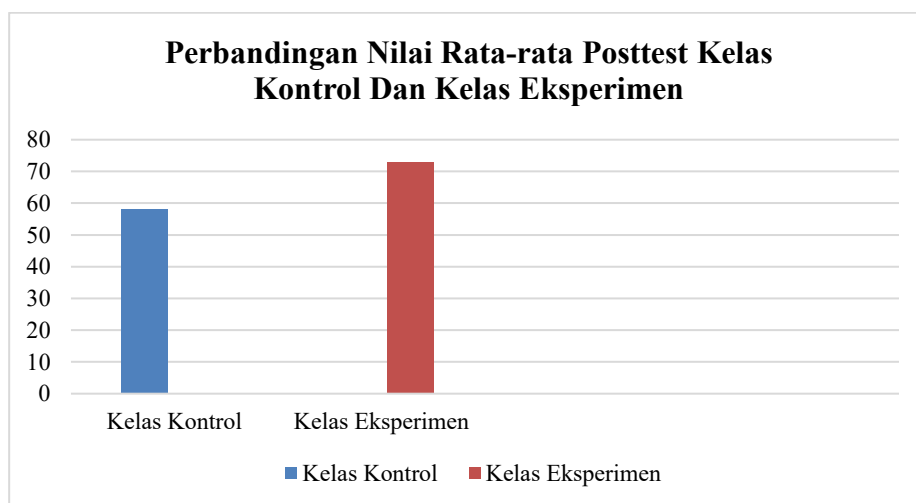
Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode eksperimen (metode kuantitatif) dengan desain penelitian *true eksperimental design* dalam bentuk *posstest only control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 72 Palembang yang berjumlah 132 siswa. Teknik sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen melalui penerapan teknik *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal esai yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran sebelum digunakan dalam penelitian. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis data dilakukan melalui prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas), dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kedua kelompok. Setelah data memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 26 untuk mengetahui Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Ular Tangga Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Sekolah Dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyajian Data Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol sebesar 58,48 dengan total nilai keseluruhan mencapai 1.930. Dari 33 siswa yang mengikuti tes, nilai tertinggi adalah 91, sedangkan nilai terendah yang diperoleh yaitu 21. Dan untuk nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 73,09 dengan total nilai keseluruhan mencapai 2412. Dari 33 siswa yang mengikuti tes, nilai tertinggi adalah 100, sedangkan nilai terendah yang diperoleh yaitu 30. Berikut ini grafik perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol dan eksperimen.



Gambar 1 Grafik Nilai Rata-rata Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

(Sumber: Data Primer, 2026)

Berdasarkan grafik tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak pada siswa kelas eksperimen yang diajar dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga lebih baik dibandingkan dengan kemampuan menyimak siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut. Berikut ini rekapitulasi hasil tes siswa kelas kontrol (IV.A) dan kelas eksperimen (IV.B) yang meliputi jumlah nilai, rata-rata nilai, nilai tertinggi, serta nilai terendah.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Kelas Kontrol (IV A) dan Siswa Kelas Eksperimen (IV B)

No	Kelas	Jumlah Nilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
1	Posttest Kontrol	1930	58,48	91	21
2	Posttest Eksperimen	2412	73,09	100	30

(Sumber : Diolah dari data primer, 2026)

Berdasarkan Tabel 1. dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional.

2. Analisis Data

a) Uji Normalitas

Sebelum melaksanakan uji hipotesis statistik, terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data. Uji normalitas ini dilakukan melalui menu Descriptives dan dengan uji Kolmogorov-Smirnov menggunakan aplikasi SPSS versi 26. dengan ketentuan pengujian sebagai berikut:

- 1) Nilai Sig > 0,05 maka data dinyatakan normal
- 2) Nilai Sig < 0,05 maka dinyatakan data tidak normal

Nilai dari uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan aplikasi SPSS 26, yaitu:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov
Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Menyimak	Posttest kontrol	.101	33	.200*	.969	33	.442
	Posttest Eksperimen	.093	33	.200*	.947	33	.112

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(sumber : Data Olah, SPSS 26)



1) Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Kontrol

Rumus Hipotesis :

H_0 = Nilai *Posttest* pada kelas Kontrol berdistribusi normal

H_a = Nilai *Posttest* pada kelas Kontrol tidak berdistribusi normal

Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai Sig. sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Oleh sebab itu, nilai *posttest* pada kelas kontrol dapat dinyatakan berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Eksperimen

Rumus Hipotesis :

H_0 = Nilai *Posttest* pada kelas Eksperimen berdistribusi normal

H_a = Nilai *Posttest* pada kelas Eksperimen tidak berdistribusi normal

Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai Sig. sebesar $0,200 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Oleh sebab itu, nilai *posttest* pada kelas eksperimen dapat dinyatakan berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu pengujian yang dilakukan untuk menentukan apakah variansi dari sampel yang berasal dari populasi yang sama. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan uji Levene melalui aplikasi SPSS versi 26. Adapun kriteria yang digunakan dalam pengujian tersebut adalah sebagai berikut:

1) Apabila nilai sig $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen

2) Apabila nilai sig $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen

Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Menyimak	Based on Mean	.441	1	64	.509
	Based on Median	.333	1	64	.566
	Based on Median and with adjusted df	.333	1	60.795	.566
	Based on trimmed mean	.374	1	64	.543

(sumber : Data Olah, SPSS 26)

Berdasarkan hasil uji homogenitas dapat diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,509 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* memiliki variansi yang homogen.

c) Uji Hipotesis

Untuk memperoleh kesimpulan dari data *posttest*, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang harus lebih kecil dari 0,05. . Adapun persyaratan yang harus dipenuhi dalam pelaksanaan uji hipotesis (uji t) adalah sebagai berikut:

1) H_0 = tidak ada pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga terhadap keterampilan menyimak

2) H_a = ada pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga terhadap keterampilan menyimak

Berdasarkan hasil pengujian sebelumnya, diketahui bahwa salah satu prasyarat penggunaan uji parametrik telah terpenuhi, yaitu data memiliki variansi yang homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan metode *Independent Sample T-test*. Adapun dasar yang digunakan dalam pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:



- 1) Jika nilai signifikansi (Sig 2-tailed) $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan hasil belajar (H_0 diterima dan H_a ditolak)
- 2) Jika nilai Signifikansi (Sig 2-tailed) $< 0,05$ maka ada perbedaan hasil belajar (H_a diterima dan H_0 ditolak)

Hasil dari perhitungan pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Independent Sample T-Test
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.441	.509	-3.163	64	.002	-14.606	4.618	-23.832	-5.380
	Equal variances not assumed			-3.163	62.878	.002	-14.606	4.618	-23.835	-5.377

(Sumber : Data Olah, SPSS 26)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga terhadap keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pencapaian keterampilan menyimak pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Kegiatan belajar dalam bentuk permainan, kerja kelompok serta kompetisi antar tim dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berkonsentrasi saat menyimak materi.

Berdasarkan hasil uji T yang telah dilakukan, diketahui adanya perbedaan yang signifikan pada nilai posttest antara kedua kelompok. Pada kelas eksperimen, hasil *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik antara rata-rata keterampilan menyimak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.

Model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga mempunyai berbagai kelebihan dalam kegiatan pembelajaran. Model ini dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan kelompok. Selain didorong oleh motivasi diri sendiri, siswa juga memperoleh semangat dari anggota timnya sehingga muncul keinginan untuk memberikan hasil yang maksimal. Di samping itu, model pembelajaran ini membuat siswa lebih terdorong untuk mencari, memahami, dan memperluas pengetahuan dari berbagai sumber selama proses belajar berlangsung. (Nur'aini et al., 2022, p. 114).

Meskipun memiliki banyak keunggulan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya. Model ini memerlukan alokasi waktu yang cukup Panjang karena proses pembelajaran



dilakukan melalui beberapa kegiatan seperti penyampaian materi, diskusi kelompok, hingga pelaksanaan permainan dan turnamen.

Keefektifan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga sangat bergantung pada kualitas media pembelajaran yang digunakan. Apabila media yang dibuat kurang menarik atau tidak selaras dengan materi menyimak, maka proses pembelajaran akan sulit mencapai hasil yang maksimal. Dalam pembuatannya, media ular tangga memerlukan kreativitas dan persiapan yang cukup agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata keterampilan menyimak pada kelas kontrol adalah 58,48 sedangkan pada kelas eksperimen mencapai 73,09. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model tersebut. Secara statistik, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan ular tangga terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV di SD Negeri 72 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 43. Vol. 2 No. 1.
- Afrizal, I Ratih, L. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 147-160. Vol. 7. No. 2.
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 30-38. Vol. 2 No 3. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 554–559. Vol 3 No 3 <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Munthe, D. A. ., Hasibuan, T. ., Sukma, D. ., Irfani, S. ., & Deliyanti, Y. (2023). Analisis kemampuan menyimak siswa pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 554–559. Vol. 3 No. 3. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nur'aini, S., Hakim, L., & Pratama, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sd. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 113-123. Vol. 9 No. 2.
- Pristiwanti Desi, Badariah Bai, Hidayat Sholeh, & Sari Ratna Dewi. (2020). View of Pengertian Pendidikan. In *Jurnalpendidikandankonseling* 7911–7915 Vol. 4 No 6 pp. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498/7322>
- Tsuraya, F. G., Azzahra, N., Azahra, S., & Maharani, S. P. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam sekolah penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, Vol. 1 No. 4. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.860>