

ABSTRAK

Evi Bunga Kirani, NIM 4213141042 (2026), Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SMA Negeri 1 Delitua.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa materi sistem peredaran darah manusia di SMA Negeri 1 Delitua. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan rancangan *Non-equivalent Control Group Design* yang melibatkan 71 siswa kelas sebelas. Peserta dibagi menjadi kelompok eksperimen (TGT dengan Ular Tangga) dan kelompok kontrol (pembelajaran langsung). Hasil belajar diukur menggunakan instrumen pretes dan postes, kemudian dianalisis menggunakan ANCOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan permainan Ular Tangga memberikan pengaruh positif yang signifikan secara statistik terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor postes yang lebih tinggi, didukung oleh besaran efek yang cukup besar ($\eta^2 = 0,146$). Selain itu, penerapan model ini mendorong partisipasi aktif, mengurangi kesenjangan pembelajaran antar siswa, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Kesimpulannya, mengintegrasikan media berbasis permainan tradisional ke dalam model pembelajaran TGT merupakan strategi yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar biologi, terutama dalam topik yang kompleks seperti sistem peredaran darah manusia.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Permainan Ular Tangga, Hasil Pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif, Biologi

ABSTRACT

Evi Bunga Kirani, NIM 4213141042 (2026), The Effect of the Teams Games Tournament Learning Model with Snakes and Ladders on Learning Outcomes in the Human Circulatory System Material at SMA Negeri 1 Delitua.

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model, assisted by the Snakes and Ladders game, on students' learning outcomes regarding the human circulatory system at SMA Negeri 1 Delitua. The research employed a quasi-experimental method using a Non-equivalent Control Group Design involving 71 students of the eleventh grade. Participants were divided into an experimental group (TGT with Snakes and Ladders) and a control group (direct instruction). Learning outcomes were measured using pre-test and post-test instruments and subsequently analyzed through ANCOVA. The results showed that the application of the TGT model, with the assistance of the Snakes and Ladders game, had a statistically significant positive effect on students' learning outcomes compared to direct instruction. The experimental group demonstrated a higher increase in post-test scores, supported by a notably large effect size ($\eta^2 = 0.146$). Additionally, the implementation of this model fostered active participation, reduced learning gaps among students, and created a more enjoyable and meaningful learning environment. In conclusion, integrating traditional game-based media into the TGT learning model is an effective and innovative strategy to improve biology learning outcomes, particularly in complex topics such as the human circulatory system.

Keywords: Teams Games Tournament, Snakes and Ladders Game, Learning Outcomes, Cooperative Learning, Biology

