

Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Papan Permainan Ular Tangga

Eka Sari
SMP Negeri 3 Grogol
Email: ppknekasari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media papan permainan ular tangga mampu meningkatkan hasil belajar di kelas IX B SMP Negeri 3 Grogol tahun Pelajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 (dua) siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX B SMP Negeri 3 Grogol yang berjumlah 28 siswa. Sumber data diperoleh berdasarkan hasil tes dan observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknis analisis komparatif. Hasil penelitian menunjukkan aspek hasil belajar pada siklus I nilai rata-rata sebesar 78,21 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 82,15%. Hasil dari siklus II didapatkan nilai rata-rata sebesar 88,39% dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 96,40%. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan media papan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hubungan Pancasila dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, media ular tangga, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Menengah Pertama

Abstract

This study investigates the effectiveness of the Team Games Tournament (TGT) learning model supported by a snakes-and-ladders board game in enhancing students' learning outcomes. The research was conducted with Year 9 students (Class IX B) at a public junior secondary school in Indonesia during the 2025/2026 academic year. A classroom action research design was employed, consisting of two cycles, each comprising planning, action implementation, observation and evaluation, and reflection. The participants were 28 students. Data were collected through achievement tests, classroom observations, and documentation, and analysed using comparative descriptive techniques. The results indicate a substantial improvement in students' learning outcomes across the cycles. In Cycle I, the mean score was 78.21, with a mastery level of 82.15%.

This increased in Cycle II to a mean score of 88.39, with 96.40% of students achieving mastery. These findings demonstrate that the TGT model integrated with a board game medium effectively improves students' learning outcomes in Civic Education, particularly in understanding the relationship between Pancasila, the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia, Bhinneka Tunggal Ika, and the Unitary State of the Republic of Indonesia. The study highlights the potential of game-based cooperative learning as an effective instructional strategy in contexts with limited access to digital learning resources.

Keyword: *Team Games Tournament (TGT), snakes-and-ladders board game, learning outcomes, Pancasila Education, junior secondary school*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pencapaian tujuan pendidikan tersebut menuntut peran guru yang memiliki kompetensi pedagogik dalam merancang pembelajaran melalui pemilihan model dan media ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Strategi pembelajaran yang tepat berkontribusi terhadap terbangunnya interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Wijayanto dkk., 2023). Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar memerlukan langkah-langkah pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan efektif sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan dan pencapaian tujuan pendidikan nasional (Anam dkk., 2023).

Sebagai mata pelajaran yang berperan dalam membentuk pemahaman moral mengenai cara bersikap dan berinteraksi dalam kehidupan bermasyarakat, Pendidikan Pancasila seharusnya disajikan melalui proses pembelajaran yang menarik dan kreatif (Purnama & Fauzi, 2024). Pembelajaran yang bermakna diperlukan agar peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung didominasi oleh penjelasan lisan guru serta penugasan membaca dan menulis, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi terbatas.

Kondisi SMP Negeri 3 Grogol menunjukkan adanya keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Peserta didik dilarang membawa gawai ke lingkungan sekolah, sementara ketersediaan perangkat LCD proyektor masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi belum dapat dilaksanakan secara optimal. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang tersedia menuntut guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran alternatif yang sesuai dengan kondisi sekolah.

Berdasarkan hasil pra siklus tes awal, diketahui bahwa dari 28 peserta didik, sebanyak 10 peserta didik (35,71%) telah mencapai KKTP (Kriteria

Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) sebesar 75, dengan nilai rata-rata kelas 67,86. Data tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mendukung keterlibatan belajar secara mendalam.

Sebagai upaya perbaikan, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dipilih karena mengintegrasikan kerja kelompok dengan permainan akademik yang terstruktur, sehingga mendorong interaksi, kolaborasi, dan kompetisi sehat antarpeserta didik. Untuk mendukung implementasi model tersebut, digunakan media papan permainan edukatif ular tangga yang dimodifikasi dengan muatan materi hubungan Pancasila dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Bhinneka Tunggal Ika, Negara Kesatuan Republik Indonesia agar proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan bermakna. Hal ini selaras dengan Zahara dan Rosina (2023) yang menyatakan bahwa media ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena dapat membangkitkan antusiasme.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan permainan ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas IX B SMP Negeri 3 Grogol pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart (1988). Metode terdiri dari empat tahapan yang berulang, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap tahap saling berkelanjutan dan membuat siklus untuk perbaikan berkelanjutan pada pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX B SMP Negeri 3 Grogol tahun Pelajaran 2025/2026, yang terdiri 28 dari 16 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari Bulan Agustus hingga Oktober 2025. Dalam pelaksanaan penelitian, model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Sintaks dalam TGT terdiri dari: menyampaikan tujuan, menyajikan materi pembelajaran, pembentukan kelompok heterogen, membimbing kelompok bekerja dan belajar, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar (tes pra-siklus, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II). Tujuan tes pra-siklus adalah mengetahui pengetahuan awal *peserta didik* dan dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian. Tujuan tes akhir siklus adalah mengetahui peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah diberikan tindakan. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrument berupa lembar observasi aktivitas peserta didik, lembar

observasi keterampilan guru, serta dokumentasi berupa foto kegiatan untuk mendukung pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini.

Penelitian diawali dengan tahap perencanaan pada siklus I berupa wawancara dengan peserta didik kelas IX untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik serta hambatan dalam pembelajaran. Peneliti menyusun Perencanaan Pembelajaran Mendalam. Peneliti mendesain ular tangga di aplikasi canva dan dicetak dengan ukuran 2 meter x 2 meter. Media ular tangga yang dibuat memiliki empat warna berbeda secara berurutan, yaitu: merah muda, biru, kuning dan coklat. Kartu soal yang disediakan juga memiliki empat jenis warna yang sama dengan warna kotak di media ular tangga. Peneliti menyusun soal sesuai dengan pembagian materi. Kartu merah muda berisi soal materi Bhineka Tunggal Ika. Kartu biru berisi soal materi Negara Kesatuan Republik Indonesia. Kartu kuning berisi soal materi Pancasila. Kartu coklat berisi soal materi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Peneliti menyusun lembar observasi pelaksanaan penelitian. Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran menggunakan media ular tangga, melakukan observasi terhadap aktivitas *peserta didik* dan keterampilan guru, dan melakukan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Refleksi menjadi dasar untuk dilakukan perbaikan pada siklus II untuk mengoptimalkan model pembelajaran.

Data kuantitatif diperoleh setelah dilaksanakan tindakan di kelas dari hasil tes pra siklus, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II. Data ini dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai peserta didik dan menghitung persentase ketuntasan klasikal. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan keterlibatan peserta didik dan keterampilan mengajar guru. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal minimal 85% dengan peserta didik mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dalam interval nilai 75- 85.

Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan selama dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya. Pada pelaksanaan diperoleh 3 hasil, yaitu: hasil tes pra-siklus, hasil tes akhir siklus, dan hasil tes akhir siklus II.

Berikut adalah tabel hasil tes pra-siklus:

Tabel 1. Hasil Tes Pra-Siklus

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas
75-85	45	80	67,86	10	18	35,71%

Berdasarkan data di tabel 1, nilai rata-rata dari 28 anak di kelas IX B SMP Negeri 3 Grogol tahun Pelajaran 2025/2026 adalah 67,86, dengan persentase ketuntasan sebesar 35,71%. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap pra-siklus hasil belajar peserta didik masih rendah. Peserta didik belum memahami materi

yang disampaikan oleh guru dengan baik. Peserta didik menunjukkan sikap yang pasif selama pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Dari hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan penanganan lebih lanjut melalui tindakan di siklus I untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada akhir siklus I, peneliti memberikan tindakan berupa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga. Pembelajaran dilakukan selama 2 kali pertemuan, dengan pembagian jam pertemuan 2JP dan 1 JP. Berikut adalah hasil dari tes akhir siklus I.

Tabel 2. Hasil Tes Akhir Siklus I

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas
75-85	65	90	78,21	23	5	82,15%

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar pada siklus I. Sebanyak 23 peserta didik (82,15%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 5 peserta didik (17,85%) belum tuntas. Nilai minimum yang diperoleh siswa sebesar 65 dan nilai maksimum 90, dengan rata-rata kelas 78,21. Capaian ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran pada siklus I memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, namun masih memerlukan penyempurnaan pada siklus berikutnya. Berdasarkan data tersebut, penerapan model TGT dengan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dari hasil observasi peneliti diketahui bahwa adanya peningkatan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik lebih antusias dalam menjawab pertanyaan dan berkolaborasi dengan kelompoknya untuk menjawab soal ular tangga sesuai jenis warna kartu yang terpilih.

Tahap refleksi, peneliti menganalisis beberapa hal yang perlu dievaluasi, diantaranya: jumlah dua puluh limat kartu soal untuk setiap warna dianggap masih terbatas, karena perputaran kartu dalam permainan berlangsung sangat cepat. Penilaian saat ini baru didasarkan pada urutan kelompok dalam menyelesaikan permainan, sedangkan setiap kartu yang dijawab belum diberi skor yang mempertimbangkan tingkat kesulitan soal. Untuk meningkatkan akurasi penilaian, disarankan menambah jumlah kartu dan menetapkan bobot skor sesuai tingkat kesulitan, sehingga setiap jawaban peserta didik dapat tercatat secara lebih objektif dan proporsional.

Tahapan pada siklus II masih sama dengan siklus I, peneliti ingin melakukan beberapa revisi pada perencanaan pembelajaran mendalam pada bagian aturan permainan, penyampaian materi agar lebih interaktif, dan pembagian kelompok heterogen baru berdasarkan hasil pada tes akhir siklus I. Selanjutnya, peneliti melakukan tindakan selama 2 kali pertemuan, dengan pembagian 2 JP dan 1 JP.

Berikut adalah hasil dari tes akhir siklus II:

Tabel 3. Hasil Tes Akhir Siklus II

KKTP	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas
75-85	70	95	88,39	27	1	96,40%

Hasil tes akhir siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Sebanyak 27 peserta didik (96,40%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 1 peserta didik (3,60%) belum tuntas. Nilai minimum yang diperoleh sebesar 70 dan nilai maksimum mencapai 95, dengan rata-rata kelas sebesar 88,39. Capaian ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan **berhasil** meningkatkan hasil belajar peserta didik dan telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

Hasil observasi pengamat selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan peningkatan keterampilan guru dan keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media ular tangga berlangsung lebih kondusif. Setiap peserta bermain sesuai gilirannya dan dapat menjalankan instruksi guru dengan baik. Peningkatan ini disebabkan perbaikan pada siklus II berdasarkan evaluasi siklus I, serta kerjasama yang baik antara guru dan siswa. Temuan ini sejalan dengan Anggraeni dkk. (2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran bergantung pada peran guru dan siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa berperan aktif, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Tyas dkk., 2024).

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

KKTP	Siklus	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas
75-85	I	65	90	78,21	23	5	82,15%
	II	70	95	88,39	27	1	96,40%

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan mencapai 82,15%, kemudian meningkat menjadi 96,40% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan dan penyempurnaan tindakan pembelajaran pada siklus II memberikan dampak yang lebih optimal terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media ular tangga mampu mengatasi kesulitan belajar siswa secara bertahap. Hal ini sejalan dengan pendapat Puspita (2025) yang menyatakan bahwa model TGT mendorong perubahan perilaku belajar siswa dari pasif menjadi lebih aktif serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar melalui tuntutan pemahaman dan penguasaan materi.

Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif melalui diskusi kelompok dan turnamen, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam (Muttaqien dkk., 2021).

Peningkatan dari siklus ke siklus juga menunjukkan bahwa siswa semakin terbiasa dengan pola pembelajaran TGT yang menekankan kerja sama kelompok melalui permainan edukatif. Hal ini diperkuat oleh Hidayatulloh dkk. (2020) yang mengemukakan bahwa model TGT memiliki berbagai keunggulan, antara lain memperluas interaksi sosial siswa, meningkatkan rasa percaya diri, mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran kelompok, membentuk sikap positif seperti tanggung jawab, kejujuran, dan kerja sama, serta menumbuhkan semangat berkompetisi yang sehat.

Keberhasilan pembelajaran juga didukung oleh penggunaan media ular tangga yang terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini memudahkan siswa memahami materi secara lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar (Novita & Sundari, 2020).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IX B SMP Negeri 3 Grogol, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat melalui model pembelajaran Teams Games Tournament dengan media papan permainan ular tangga pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hubungan Pancasila dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Temuan ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa meningkat yang pada tes pra-siklus hanya 35,71% siswa yang mendapat nilai tuntas dengan rata-rata nilai kelas sebesar 67,86. Sedangkan di siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar yang ditandai dengan persentase ketuntasan yang meningkat, yakni 82,15% dari total 28 peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 78,21. Pada siklus 2, 96,40% mencapai ketuntasan klasikal dengan nilai rata-rata sebesar 88,39.

Referensi

- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4, 1–5.
- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., & Gazella, S. D. (2024). Permainan Ular Tangga Digital Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 3 Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 495–503. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Hidayatulloh, A., & dkk. (2020). *Promoting Disability Rights In Indonesia Proceedings of the 2nd Indonesian Conference on Disability Studies and Inclusive Education*. PLD Publishers.

- https://www.google.co.id/books/edition/PROMOTING_DISABILITY_RIGHTS_IN_INDONESIA/WRv5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Muttaqien, A. R. Suprijono, A., Purnomo, N. H., & Rendy A.P, D. B. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students' critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432. <https://doi.org/https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. 4(3), 716–724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>
- Purnama, Y. E., & Fauzi, M. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XB di SMAN 6 Madiun pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. 3(3), 730–737.
- Tyas, Y. C., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Papeda*, 6(1).
- Wijayanto, M. N., Utaminingsih, S., & Fardani, M. A. (2023). Tugas Mandiri Siswa sebagai Implementasi Pembelajaran Kurikulum 2013 untuk Peningkatan Kualitas Mengajar Guru. *Ideas*, 351–358. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1263>
- Zahara, & Rosina. (2023). 'Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS di SD IT Prima Mandiri Kecamatan Percut Sei Tuan TA.2021/2022. "JIPDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 1.