

Implementasi Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Berbantuan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar

Mulya Puspitasari^{1*}, Hendra Erik Rudyanto², Marsidah³

^{1*}Universitas PGRI Madiun

²Universitas PGRI Madiun

³SDN 01 Tawangrejo Madiun

Email: ppg.mulyapuspitasari01328@program.belajar.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik PPKN khususnya materi makna Pancasila dan contoh pengamalannya menggunakan model TGT (*Team game Tournament*) dan media ular tangga digital. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu pada peserta didik kelas III SDN 01 Tawangrejo yang berjumlah 31 peserta didik. Siklus pada penelitian ini dilaksanakan pada dua siklus dimana setiap siklus melibatkan empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukannya Tindakan, Sebagian besar peserta didik belum menerima hasil yang memadai, dengan ketuntasan belajar hanya sebesar 45,16%. Namun, setelah penerapan model TGT berbantuan media ular tangga digital pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan belajar mencapai 93,54%. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam model dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Kata kunci : Pembelajaran TGT, Media ular tangga digital, Hasil belajar, PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Abstract

The aim of this research is to improve the learning outcomes of PPKN students, especially material on the meaning of Pancasila and examples of its practice using the TGT (Team game Tournament) model and digital snakes and ladders media. This research uses Classroom Action Research (PTK). The subjects of this research were class III students at SDN 01 Tawangrejo, totaling 31 students. The cycle in this research was carried out in two cycles where each cycle involved four stages, namely planning, action, observation and reflection. The research results showed that before the action was taken, the majority of students had not received adequate results, with learning completion only at 45.16%. However, after implementing the TGT model assisted by digital snakes and ladders media in cycle II, there was a significant increase with learning completeness reaching 93.54%. This shows that innovation in learning models and media can improve student learning outcomes significantly.

Keywords : TGT Learning, Digital snakes and ladders media, Learning outcomes, PTK (Classroom Action Research)

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif membutuhkan inovasi yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih antusias dan menyenangkan. Inovasi yaitu hal yang mendesak untuk ditumbuhkan pada peserta didik sekolah dasar, untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, kreatif, efektif dan menyenangkan, guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran menurut (Khawani & Rahmadana, 2023). Guru memerlukan strategi pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PPKN. Ini sependapat dengan pendapat (Astuti et al., 2019) bahwa sebuah strategi pembelajaran akan mempengaruhi pola pikir peserta didik yang nantinya akan dihasilkan oleh peserta didik itu sendiri.

Pembelajaran PPKN merupakan bagian penting dari kurikulum di sekolah dasar. Di kelas 3 SD, pengajaran PPKN bertujuan menanamkan nilai-nilai etika, moral dan kebangsaan pada peserta didik. Namun, terdapat permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran ini. Peserta didik pada kelas 3 SDN 01 Tawangrejo memiliki permasalahan mengenai keterbatasan konsentrasi. Peserta didik pada usia ini memiliki rentang perhatian yang pendek. Peserta didik akan cepat merasa bosan jika pembelajaran dilakukan dalam waktu yang lama tanpa adanya variasi metode atau media.

Guru yang kreatif berusaha memilih metode-metode yang kreatif memungkinkan dengan menggunakan model-model baru dengan begitu, ketika mengajar di kelas, meskipun pelajarannya tidak dirasa sulit, peserta didik akan merasa segar dan tidak bosan atau mengantuk menurut (Sugiata, 2019). Kreativitas seorang pendidik dalam proses mengajar memegang peranan penting dalam memberi semangat belajar peserta didiknya (Huda dalam Fitriyani et al., 2021). Hal ini dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan ini adalah TGT (*Teams Games Tournament*). TGT (*Teams Games Tournament*) ini memiliki unsur turnamen yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena mereka berpartisipasi secara antusias dan aktif dalam proses pembelajaran menurut (Astutik & Abdullah, 2013).

Kelebihan dari model TGT (*Team Games Tournamen*) yaitu dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran melalui permainan dan turnamen yang kompetitif namun menyenangkan, Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dengan tim, meningkatkan prestasi akademik peserta didik dan juga Memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, Kekurangan dari model TGT (*Team Games Tournamen*) yaitu memerlukan persiapan yang matang, ketergantungan pada kerja tim, memungkinkan ketidakseimbangan kompetisi, kendala pada manajemen kelas karena guru harus mampu mengontrol dinamika kelompok dan memastikan setiap peserta didik, dapat memicu konflik peserta didik dengan temannya jika tidak dikelola dengan baik, dan memerlukan fasilitas dan sumber daya seperti alat permainan, dan juga materi yang sesuai. Kekurangan menurut (Rahmawati et al., 2023) model TGT (*Teams Games Tournament*) terdapat kelemahan antara lain sulitnya guru membagi peserta didik dalam kelompok prestasi akademik, permainan seringkali memberikan rasa kepemilikan kepada peserta didik, sehingga guru memegang peranan penting dalam mengelola kelas.

Pengelolaan kelas merupakan tugas yang penting TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif dimana peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan secara tim. Dimana mereka bersaing dalam turnamen yang di desain untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran. Proses pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terdiri dari 5 tahapan menurut (Rachma Thalita et al., 2019):

1. Penyajian Kelas

Digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan pelajaran melalui pembelajaran langsung atau diskusi yang dipimpin guru. Presentasi kelas juga digunakan oleh guru untuk mengajarkan teknik belajar untuk membantu siswa berhasil melakukan setiap aktivitas dalam langkah TGT.

2. Kelompok (team)

Sebuah tim atau kelompok terdiri dari hingga 5 peserta didik, dan anggotanya beragam dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin peserta didik, dan etnis. Tanggung jawab utama tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.

3. Games

Games yang dirancang oleh guru yaitu berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menguji peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung

4. Turnamen

Turnamen ini dilakukan pada saat pemberian materi sudah selesai. Maka peserta didik dapat melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi Bersama kelompok lainnya

5. Rekognisi Tim

Hadiah akan diberikan kepada tim dengan performa terbaik. Mirip dengan kompetisi, tim yang mengumpulkan poin/skor terbanyak akan mendapatkan gelar juara umum, setelah itu juara berikutnya akan dinobatkan secara berurutan tergantung pada jumlah poin/skor yang dicapai.

Untuk lebih meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung efektifitas model TGT (*Team Games Tournament*). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien menurut (Nurrita, 2018). Media pembelajaran berfungsi sebagai penunjang sumber belajar peserta didik untuk mendapatkan pesan dan informasi yang berkaitan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan dan membetuk pengetahuan bagi peserta didik. Pada penelitian ini akan membahas media ular tangga digital. Adanya media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat mendapatkan hasil belajarnya semakin meningkat

Masalah hasil belajar termasuk pada masalah yang sangat penting di dalam dunia Pendidikan. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah melalui suatu proses Pendidikan dan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil pembelajaran dapat ditentukan dengan melakukan penelitian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria penilaian tercapai menurut (Gulo, 2022). Hasil belajar merupakan indicator utama dari keberhasilan proses Pendidikan. Memahami dan mengukur hasil belajar secara efektif, pendidik dapat meastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan peserta didik berkembang sesuai dengan potensinya. Untuk lebih meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, media pembelajaran seperti ular tangga digital dapat digunakan. Penelitian ini berfokus pada implementasi TGT berbantuan media pembelajaran ular tangga digital untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian atau kegiatan ilmiah dan metodologis yang dilakukan oleh peneliti d dalam kelas yang menggunakan intervensi untuk meningkatkan proses dan hasil belajar menurut (Gulo, 2022).

Tujuan penelitian Tindakan kelas (PTK) adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di dalam kelas melalui tindakan-tindakan reflektif dan sistematis. Tujuan PTK dalam konteks pembelajaran PPKN di kelas 3 SDN 01 tawangrejo yaitu untuk meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai Pancasila, Meningkatkan partisipasi peserta didik dalam diskusi di kelas serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pembelajaran PPKN. Hasil akhir dari PTK adalah menyelesaikan permasalahan dan meningkatkan mutu Pendidikan dan pengajaran menurut (Prihantoro & Hidayat, 2019). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

a. Pra-siklus

Pada tahap pra-siklus ini, peneliti mengawali penelitian dengan melaksanakan pretest untuk menilai keterampilan peserta didik sebelum mereka mulai belajar. Pada tahap ini sebagian besar peserta didik tidak mampu mencapai nilai yang lebih tinggi dari KKM yaitu 75. Di bawah ini adalah ringkasan hasil pretest yang dilakukan siswa, tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil *pretest*

No	Pencapaian	Pra-Siklus
1	Nilai Terendah	60
2	Nilai Tertinggi	90
3	Rata-rata	74,19
4	Ketuntasan	45,16%

Berdasarkan hasil pra-siklus yang telah dilakukan terlihat ketuntasan hasil pretest dari pesertadidik yang diambil 45,16% atau 14 dari 31 peserta didik. Pada kegiatan pra-siklus nilai terendah 60, nilai tertinggi 90 dan rata-rata 74,19 dapat kita lihat bahwa rata-rata masih dibawah nilai KKM, yaitu 75. Terlihat bahwa Sebagian besar peserta didik kelas III SDN 01 Tawangrejo belum memenuhi diatas KKM yaitu 75. Data yang ditampilkan menunjukkan bahwa: Tingkat keberhasilan di bawah adalah 80%.

b. Siklus I

Tindakan pada siklus I dilakukan dengan menggunakan metode ceramah menggunakan media powerpoint pada mata pelajaran PPKN pada materi makna sila pancasila dan contoh pengamalan sila-sila panca sila. Pembelajaran ini diikuti oleh 31 peserta didik. Pada siklus 1 terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Tindakan pada siklus I terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah menggunakan media powerpoint pada mata pembelajaran PPKN pada materi makna sila pancasila dan contoh pengamalan sila-sila panca sila. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil siklus I

No	Pencapaian	Pra-Siklus
1	Nilai Terendah	70
2	Nilai Tertinggi	90
3	Rata-rata	78,38
4	Ketuntasan	67,74%

Berdasarkan hasil siklus I yang telah dilakukan dapat kita lihat bahwa adanya peningkatan setelah menggunakan metode ceramah dan media powerpoint dibandingkan dengan pra-siklus. Ketuntasan pada pra-siklus hanya memperoleh 45,16% sedangkan pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 67,74%. Namun, rata-rata masih dibawah KKM yaitu 75. Presentase keberhasilan kurang dari 80%. Maka dari itu peneliti akan memperbaiki pada siklus selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang menarik supaya hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat.

c. Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan setelah melakukan Tindakan siklus I. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I ini jumlah peserta didik masih sama seperti siklus yaitu 31 peserta didik. Siklus II juga terdapat empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Tindakan siklus II terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team games Tournament*) dan media ular tangga digital pada mata Pelajaran PPKN pada materi makna sila Pancasila dan contoh pengamalan sila-sila panca sila. Rekapitulasi hasil belajar peserta didik siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil siklus II

No	Pencapaian	Pra-siklus
1	Nilai terendah	70
2	Nilai tertinggi	100
3	Rata-rata	89,7
4	Ketuntasan	93,54%

Berdasarkan hasil siklus II yang telah dilakukan dapat kita lihat bahwa terjadinya peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Team games Tournament*) dan media ular tangga digital dibandingkan siklus I. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat pesat menjadi 89,7 dan ketuntasan menjadi 93,54%. Artinya pada siklus ini dapat dikatakan berhasil karena peserta didik yang memenuhi kriteria 75 terdapat lebih dari 80%. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran pembelajaran TGT (*Team games Tournament*) dan media ular tangga digital pada mata Pelajaran PPKN pada materi makna sila Pancasila dan contoh pengamalan sila-sila Pancasila. Kelas III SDN 01 Tawangrejo

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 01 Tawangrejo pada mata Pelajaran PPKN, khususnya pada materi makna sila Pancasila dan contoh pengamalannya. Penelitian dilakukan melalui 3 tahap siklus yaitu pra-siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil dan analisis data yang telah dilakukan, dapat kita ketahui bahwa ketuntasan hasil pretest yang telah dilakukan hanya mencapai 45,16% atau 14 dari 31 peserta didik. Hal ini dikarenakan kurangnya kefokusannya pada saat proses pembelajaran berlangsung dan belum diterapkan model pembelajaran yang tepat dan media alat bantu yang tepat.

Pada tahap siklus I terjadi peningkatan 67,74% akan tetapi masih dibawah 80% dari presentase keberhasilan. Adanya keberhasilan pada siklus I dikarenakan menggunakan metode ceramah dan powerpoint. Oleh karena itu, perbaikan metode pembelajaran dirasa perlu untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Hal ini sepaham dengan pendapat dari (Hartoto, 2016) bahwa sebuah inovasi yang akan dilakukan guru yaitu harus menghasilkan suatu hasil yang bermanfaat bagi peserta didik, guru dapat memberikan inovasi pada saat proses pembelajaran melalui media alat bantu belajar dan dapat menentukan metode yang bisa membuat peserta didik termotivasi atau antusias dalam proses pembelajaran berlangsung,

Pada tahap siklus II, dilakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan media ular tangga digital. Model dan media ini dirancang untuk meningkatkan kefokusannya peserta didik dan meningkatkan antusiasnya peserta didik kelas III SDN 01 Tawangrejo. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu ketuntasan mencapai

93,54%. Ini menunjukkan bahwa model TGT (*Team Games Tournament*) dan media ular tangga digital sangat efektif dalam peningkatan hasil belajar. Dengan ketuntasan di atas 80%, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada awalnya, melalui pra-siklus, sebagian besar peserta didik belum mencapai nilai yang memadai. Namun, melalui perbaikan metode pada siklus 1 dan penerapan model TGT serta media yang interaktif pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode, model dan media pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada pihak sekolah, terutama kepada kepala sekolah dan guru-guru SDN 01 Tawangrejo yang telah memberi izin dan dukungan dalam penelitian ini, Terimakasih untuk peserta didik kelas III telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan. Semoga artikel ini dapat bermanfaat dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. Seminar Nasional Pascasarjana 2019, 469–473. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/327>
- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jpgsd*, 1(2), 1–11.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Hartoto, T. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Sejarah. *Historia*, 4(2), 131. <https://doi.org/10.24127/hj.v4i2.553>
- Khawani, A., & Rahmadana, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Abad 21 pada Pembelajaran Tematik untuk Menumbuhkan Kreatifitas Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 231–240. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4280>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156. <file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826–3831.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>