

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETUALANGAN ULAR TANGGA MATERI SUMBER ENERGI DI KELAS II SEKOLAH DASAR

Lailatul Hasanah<sup>1</sup>, Dilla Puspa Anggraini<sup>2</sup>, Putri Aprilia Dwi Maharani<sup>3</sup>, Hery Setiyawan<sup>4</sup>  
<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jl. Dukuh Kupang, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia  
Email: [lailatulhasanah248@gmail.com](mailto:lailatulhasanah248@gmail.com)

---

### Article History

Received: 16-06-2025

Revision: 27-06-2025

Accepted: 30-06-2025

Published: 04-07-2025

**Abstract.** The TGT model is one of the learning approaches that involves group work and healthy competition between students. Snakes and ladders media is used as a fun and familiar learning aid for students, so that it can increase their interest and motivation to learn. This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model with snakes and ladders adventure learning media on the learning outcomes of grade 2 Elementary School students on energy source material. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental research design and uses a pretest-posttest control group design. The techniques used in this study are using the normality test, homogeneity test and t-test. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class (using the TGT model and snakes and ladders media) and the control class (using conventional learning). The instrument used was an essay test of 10 questions for the pretest and posttest. The results of data analysis using the t-test showed a significant difference between student learning outcomes in the experimental class and the control class. Thus, it can be concluded that the application of the TGT model with snakes and ladders media has a positive effect on improving student learning outcomes.

**Keywords:** Team Games Tournament (TGT), Snakes and Ladders Media, Learning Outcomes, Energy Sources, Cooperative Learning

**Abstrak.** Model TGT merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat antar siswa. Media ular tangga digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang menyenangkan dan familiar bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media pembelajaran petualangan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar pada materi sumber energi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental design*) dan menggunakan rancangan pretest-posttest *control group design*. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (menggunakan model TGT dan media ular tangga) dan kelas kontrol (menggunakan pembelajaran konvensional). Instrumen yang digunakan adalah tes esai sebanyak 10 soal untuk pretest dan posttest. Hasil analisis data menggunakan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT dengan media ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Team Games Tournament (TGT), Media Ular Tangga, Hasil Belajar, Sumber Energi, Pembelajaran Kooperatif

---

**How to Cite:** Hasanah, L., Anggraini, D. P., Maharani, P. A. D., & Setiyawan, H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Dengan Media Pembelajaran Petualangan Ular Tangga Materi Sumber Energi di Kelas II Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 5091-5096. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3481>

---

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas atau kegiatan yang selalu dilakukan oleh manusia dan tidak dapat dipisahkan didalam kehidupan sehari-harinya. Karena manusia mulai melakukan dan mengenal belajar dari lahir hingga akhir hayatnya (Adiputra & Heryadi, 2021). Belajar tidak hanya dilakukan pada lingkup sekolah saja, tetapi belajar juga dapat dilaksanakan dimana pun dan kapan pun. Belajar juga tidak memiliki ketentuan usia, dalam hal ini manusia bisa melakukan jika mereka memiliki niat maka akan mendapatkan sebuah pembelajaran. Selain mendapatkan ilmu baru dengan belajar manusia bisa menghasilkan sebuah produk bahkan bisa menghasilkan sebuah perubahan, mengetahui akan kekurangan maupun kelebihan dalam suatu produk, dengan belajar juga membuat manusia semakin berkembang. Apalagi di zaman sekarang yang semakin canggih, hampir semua kegiatan menggunakan teknologi.

Banyak orang yang menyimpulkan bahwa teknologi itu hanya barang yang memiliki mesin atau alat-alat didalamnya, padahal teknologi memiliki cakupan arti yang luas. Seperti yang diungkapkan oleh Miarso (2007) teknologi adalah suatu proses yang menambah nilai suatu hal. Proses ini dapat memanfaatkan atau menciptakan produk tertentu, di mana produk baru tersebut terhubung dengan produk lain yang sudah ada. Selain itu, teknologi juga merupakan bagian penting dari suatu sistem yang utuh. Saat ini, teknologi mulai diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar, tidak hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu, tetapi guru mulai menggunakan teknologi di hampir semua mata pelajaran, termasuk ilmu pengetahuan alam (IPA).

Al-Hendro (1992) (dalam Pujiastuti, 2023) menyampaikan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat umum dan objektif tentang alam semesta beserta isinya, karena mata pelajaran tersebut selalu berkaitan dengan apa yang ada disekitar kita. Siswa dapat belajar tentang diri mereka sendiri, keadaan mereka, tumbuhan, dan bagaimana proses sebuah benda yang ada di dunia ini. Tetapi meskipun mata pelajaran IPA sering terjadi di kehidupan sehari-hari masih ada siswa yang kurang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Situasi ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat (Anas dan Syafitri, 2019) yang menyatakan bahwa IPA adalah salah satu pelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Dengan kurang minatnya siswa dengan mata pelajaran tersebut membuat mereka malas membaca atau mengulas materi yang sudah disampaikan oleh guru. Keberhasilan siswa dalam tingkat penyerapan materi dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh siswa melalui hasil tes yang diberikan oleh guru saat sebelum memulai pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

Siswa dapat dikatakan berhasil jika hasil belajar mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jika nilai siswa dibawah batas KKTP, berarti dalam pembelajaran kurang berhasil dengan demikian guru dapat membuat inovasi pembelajaran melalui model pembelajaran.

Menurut (Trianto, 2010) model pembelajaran adalah sebuah rencana atau pola yang dipakai sebagai acuan dalam melaksanakan pengajaran di ruang kelas atau dalam sesi tutorial. Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan kembali dengan cara guru memberikan model pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa sehingga minat siswa pada pembelajaran tersebut lebih tinggi dari pada sebelumnya. Jadi pada waktu belajar mengajar berlangsung suasana menjadi lebih menyenangkan dan aktif. Model-model pembelajaran ini dirancang untuk peserta didik untuk bekerja sama dalam bentuk kelompok maupun berinteraksi antar peserta didik. Ada banyak macam model pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena pada model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Karena melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya sehingga tidak ada siswa yang pasif, dan model pembelajaran ini mengandung unsur permainan (Astuti dkk., 2022a). Dalam sebuah kelas guru akan membentuk beberapa kelompok yang nantinya akan ada sebuah pertandingan, setiap kelompok akan bekerja sama untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru. Kelompok yang dapat memecahkan soal akan mendapat poin yang nantinya poin. Dengan adanya penerapan model pembelajaran yang sudah dikemas oleh guru dalam bentuk permainan menumbuhkan siswa dalam menerima materi, sehingga pada materi sumber energi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Sumber energi merupakan segala sesuatu yang dapat menghasilkan energi, dimana energi tersebut dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa yang pastinya memiliki kegunaan yang berbeda-beda. Ada energi yang menghasilkan cahaya, bunyi, dan panas (Mahendra, 2021). Dengan membuat sebuah media pembelajaran berupa matahari dari kardus, kemudian diberi warna menyerupai seperti matahari yang asli. Pembuatan media belajar tersebut dapat membantu siswa dalam menerima materi sumber energi yang ada di bumi. Contoh energi yang menghasilkan cahaya yaitu lampu listrik, lampu minyak, senter dimana pada benda tersebut dapat menghasilkan energi cahaya. Dengan adanya energi tersebut dapat membantu aktivitas manusia di malam hari, sehingga sekarang meskipun malam tetap bisa melakukan aktivitas apapun dikarenakan ada energi yang membantu. Energi terbesar di bumi yaitu matahari sangat membantu aktivitas makhluk hidup di bumi, bukan hanya manusia tetapi hewan tumbuhan juga

sangat terbantu dengan panas dari matahari. Kemudian guru dapat mengajak siswa berdiskusi mengenai apa saja sumber energi yang ada disekitar mereka kemudian diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk ular tangga beserta materinya, dan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran petualangan ular tangga materi sumber energi di kelas II Sekolah Dasar“.

## **METODE**

Jenis penelitian yang diambil oleh peneliti adalah kuantitatif, dan memakai Teknik untuk membandingkan antara sebelum dan sesudah menggunakan metode/media yang sedang digunakan oleh peneliti. Menurut Sukmadinata dalam (Irfan Syahrani, 2022) penelitian kuantitatif merupakan prosedur penelitian yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistic, struktur dan percobaan terkontrol. Penelitian kuantitatif ini berguna untuk memperkuat posisi data yang sedang dianalisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran petualangan ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar pada materi sumber energi.

Penelitian ini terdiri dari dua kelompok yang berbeda, kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kedua yaitu kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah atau tanya jawab. Peneliti mengambil sampel kelas IIA yang dijadikan dalam kelompok kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa dan kelas IIB yang dijadikan dalam kelompok eksperimen sejumlah 26 siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran petualangan ular tangga. Peneliti menggunakan Uji Normalitas untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi itu normal atau tidak. Uji Homogen untuk memahami dan mengetahui dari kedua data homogen. Dan Uji T untuk mengevaluasi kebenaran hipotesis bahwa sampel yang diambil secara acak dari populasi tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

## HASIL DAN DISKUSI

Penerapan media pembelajaran ular tangga pada materi sumber energi dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dimulai dengan peneliti melakukan *pre-test* sebelum melakukan pembahasan materi sumber energi. *Pre-test* dapat digunakan untuk melihat siswa sudah sampai mana dalam penyerapan pemahaman materi sumber energi yang sudah dijelaskan oleh guru. Selanjutnya, peneliti bisa membuat kelompok dan menyiapkan permainan ular tangga yang akan dipakai. Setiap kelompok terdiri dari 4 hingga 6 orang, yang dibentuk dengan variasi anggota. Peneliti dapat membacakan aturan permainan yakni, dalam permainan ini setiap anggota memiliki kesempatan untuk melempar dadu. Setiap kotak di dalam ular tangga memiliki soal dan nilai didalamnya, dengan begitu setiap kelompok wajib menjawab pertanyaan tersebut dengan benar agar mereka mendapatkan nilai. Bagi kelompok yang tidak bisa menjawab maka akan terkena pengurangan nilai (5 point), untuk itu setiap kelompok dapat melakukan diskusi.

Tahap berikutnya, yaitu peneliti dapat memulai permainan. Salah satu anggota kelompok maju kedepan guna untuk menentukan urutan kelompok permainan, setelah itu kelompok pertama dapat memulai hingga putaran akhir. Ketika semua kotak sudah terjawab maka permainan sudah berakhir. Peneliti dapat membahas bersama tentang pertanyaan yang telah disiapkan dan dicantumkan dalam media permainan ular tangga, sehingga siswa mengetahui jawaban apa yang benar dan mana yang salah. Setelah permainan selesai peneliti dapat menghitung nilai yang diperoleh oleh masing-masing kelompok, kelompok yang memiliki nilai paling tinggi akan mendapatkan *reward*. Setelah itu peneliti dapat melakukan *post-test*, dengan adanya *post-test* peneliti dapat mengetahui apakah pencapaian siswa terhadap materi sumber energi dapat meningkat dan sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap komponen-komponen pembelajaran yang sudah diterapkan.

Tahap terakhir yaitu peneliti memberikan umpan balik kepada siswa dan mengajak siswa untuk menyimpulkan apa yang sudah dipelajari di dalam kelas tentang materi sumber energi. Pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament* (TGT) ini memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran sehingga semua siswa aktif dalam berpendapat. Pembelajaran tidak hanya dapat disampaikan dengan metode ceramah saja melainkan dengan cara bermain dan belajar lebih menambah minat untuk siswa melakukan belajar pada mata pelajaran tersebut.

Hasil dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) ketika diterapkan di kelas II SD dalam materi sumber energi. Peneliti telah membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan berupa

model TGT dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data yang dikumpulkan melalui instrumen tes esai (pre-test dan post-test) dan dianalisis dengan uji statistik meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui signifikansi pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

Hasil dari analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT yang dikombinasikan dengan permainan edukatif seperti ular tangga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan bantuan media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD pada materi sumber energi. Penggunaan model ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan bagi siswa. Disarankan kepada guru untuk mengimplementasikan model dan media ini dalam pembelajaran IPA maupun mata pelajaran lainnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## **REFERENSI**

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. 2021. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022a). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. 2022. <https://doi.org/DOI:47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Mahendra, A. B. (2021). *Energi: Sumber, Macam-macam, Kegunaannya dalam Kehidupan Sehari-hari, Materi IPA SD Kelas II*. <https://bangka.tribunnews.com/2021/05/22/energi-sumber-macam-macam-kegunaannya-dalam-kehidupan-sehari-hari-materi-ipa-sd-kelas-2?page=2>