

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
MENGUNAKAN MEDIA ULAR TANGGA  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V**

**Sekarsuri Handayani<sup>1</sup>, Aren Frima<sup>2</sup>, Cahyo Dwi Andita<sup>3</sup>**

Universitas PGRI Silampari  
hyani8222@gmail.com<sup>1</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Negeri Talang Ubi, setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament menggunakan media ular tangga. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu dan subjek penelitian adalah kelas V SD Negeri Talang Ubi. Instrumen yang digunakan adalah soal tes *essay*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *Pre-Test* adalah 35,17. Setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media ular tangga menunjukkan hasil *Post-Test* adalah 75,4. Jika hipotesis  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$  ( $5,97 \geq 1,64$ ) Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* menggunakan media ular tangga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Talang Ubi dinyatakan signifikan tuntas.

**Kata Kunci :** Hasil belajar, Media Ular Tangga, *Teams Games Tournament*

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the completeness of the social studies learning outcomes of fifth-grade students at Talang Ubi Elementary School after the Teams Games Tournament learning model using snakes and ladders media was applied. The method used in this study was a quasi-experiment and the research subjects were fifth-grade students of Talang Ubi Elementary School. The instrument used was an essay test question. The results showed that the average Pre-Test score was 35.17. After being treated using the Teams Games Tournament learning model using snakes and ladders media, the Post-Test result was 75.4. If the hypothesis  $Z_{count} \geq Z_{table}$  ( $5.97 \geq 1.64$ ) then  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected after the Teams Games Tournament model using snakes and ladders media was applied to the social studies learning outcomes of fifth-grade students of Talang Ubi Elementary School, it was stated that it was significantly complete.*

*Keywords: Learning outcomes, Snakes and Ladders Media, Teams Games Tournament*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajaran geografi, sosiologi, sejarah dan ekonomi atau studi terpadu dari ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pembelajaran di SD Negeri Talang Ubi yang membahas tentang jenis-jenis usaha berdasar pengelolanya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal dan memahami tentang jenis-jenis usaha berdasar pengelolanya (Hasan et al., 2021).

Model *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan media ular tangga bersifat permainan agar memungkinkan siswa belajar dengan cara menyenangkan, namun tetap menekankan rasa saling menghargai sesama teman, kompetensi secara sehat, kerjasama tim dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran ini meliputi 5 tahap yaitu Presentasi kelas, *Teams* (kelompok), *Games* (permainan), *Tournament* (turnamen atau kompetisi), dan Pemberian penghargaan (Itu & Jasman, 2023).

Menurut Ludgardis ert al., (2022) Media ular tangga merupakan permainan yang diadopsi dan dimodifikasi agar dapat membuat anak untuk bekerjasama serta melatih anak untuk bertindak sportif. Penggunaan media ular tangga diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang dijelaskan guru, terkait dengan media yang dilihat siswa. Proses pemahaman pembelajaran IPS didukung adanya media ular tangga, dimana ketika membuka banner media ular tangga langsung melakukan hompimpa untuk menentukan urutan pemain, mengocok dan menghitung mata dadu, menjalankan bidak permainan, melakukan perintah yang tertera dalam permainan ular tangga.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa pada tanggal 27 Januari 2024 di SD Negeri Talang Ubi, persoalan yang dihadapi pembelajaran IPS sekarang ini adalah kurangnya daya tangkap siswa dalam merespon guru dan pada saat dalam pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi tanpa adanya model pembelajaran yang bervariasi, hal ini terjadi khususnya pada guru dan siswa-siswi kelas V. Peneliti memperoleh data hasil belajar siswa masih tergolong rendah terutama pada mata pelajaran IPS. Didapatkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS adalah 65.

Dari hasil wawancara yang penulis lakukan memperoleh hasil bahwa dengan adanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media ular tangga yang mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa tertarik pada materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Talang Ubi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain *one-group pretest-postest*. Tahap pertama, dilakukan kegiatan *pretest*. Tahap kedua, mengadakan *treatment* atau perlakuan yaitu pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* menggunakan media ular tangga. Tahap ketiga, melakukan *postest*.

Teknik observasi dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi belajar siswa kelas V Negeri 1 Noman Baru. Teknik wawancara untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan

permasalahan penelitian, wawancara ini ditunjukkan pada guru kelas V SD Negeri 1 Noman Baru mengenai kondisi belajar siswa.

Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Talang Ubi. Kelas tersebut diberi pembelajaran dengan Model *TGT*. Setelah guru menyelesaikan pokok bahasan, sampel diberi tes akhir sebagai bukti hasil belajar kelas sesudah diberi perlakuan berbeda. Instrument yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini merupakan instrument yang berbentuk tes hasil belajar atau soal.

Hasil tes pembelajaran bertujuan untuk mengukur tingkatan nilai kemampuan seorang peserta didik sebagai hasil belajar yang diperoleh atau yang dicapainya dalam kurun waktu yang telah ditentukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Simpangan Baku dan Nilai Rata-Rata

Nilai simpangan baku dan nilai rata-rata digunakan untuk menghitung uji normalitas data *Pre-Test* dan *Post-Test*, sertata untuk menghitung uji hipotesis. Berdasarkan perhitungan nilai simpangan baku dan nilai rata-rata dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1  
Simpangan Baku dan Nilai Rata-Rata

Kelas	Simpangan Baku		Nilai Rata-rata	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	11,10	8,25	35,17	75,04

### Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan, dapat dilihat hasil uji normalitas tes awal dan tes akhir setiap kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2  
Hasil Uji Normalitas

Kelas		$X^2_{hitung}$	DK	$X^2_{tabel}$	kesimpulan
Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	6,3289	5	11,070	Berdistribusi Normal
	<i>Post-Test</i>	11,6904	5	11,070	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa  $X^2_{hitung}$  data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen. Dengan demikian, berdasarkan pengujian normalitas dengan menggunakan uji kecocokan Chi kuadrat dapt disimpulkan bahwa kelas untuk data *pre-test* dan *post-test* (dengan dk=5) berdistribusi normal, dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ .

### Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis perhitungan uji-t untuk data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3  
Nilai Hipotesis

Kelas	$Z_{hitung}$	$Z_{tabel}$	Kesimpulan
<i>Post-Test</i>	5,97	1,64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$ $H_0$ ditolak

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 05 April sampai 05 Mei 2024 di SD Negeri Talang Ubi, penggunaan Model *TGT* dalam pembelajaran IPS sangat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan, karena dengan menggunakan Media Ular Tangga akan tercipta kondisi belajar mengajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Berhasil atau tidaknya peserta didik atau pendidik dalam pembelajaran ini dapat dilihat pada hasil tes akhir (*Post-Test*) yang dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Namun hasil belajar yang dicapai peserta didik terkadang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peserta didik itu sendiri maupun pendidik yang mendidiknya, hal ini disebabkan ada faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut (Goni & Krisen et al., 2023; Hopeman et al., 2022). Menurut Jamal (2014) sebagai berikut kesulitan belajar yang dialami peserta didik dapat disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri misalnya bakat, minat, kesehatan, dll. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri peserta didik misalnya dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat (Mufidah, 2023; Rahayu et al., 2019).

Sebelum pelaksanaan penelitian ini dimulai, penulis terlebih dahulu melakukan uji instrument tes yang berguna untuk mengetahui kualitas soal yang akan digunakan. Uji coba instrument dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Talang Ubi dengan jumlah peserta didik yaitu 25 orang. Soal yang digunakan untuk uji instrument berbentuk *essay*, sebanyak 10 soal. Setelah melakukan perhitungan dan analisis butir soal, soal yang layak dipakai untuk *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen sebanyak 8 soal.

Analisis data terdapat perbedaan hasil belajar antara *Pre-Test* dan *Post-Test*. ini disebabkan karena perlakuan pembelajaran yang diberikan berbeda. Pada saat *Pre-Test* siswa masih kebingungan diperoleh nilai rata-rata 35,17 dan standar deviasi 11,10 sedangkan pada saat *Post-test* diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Media Ular Tangga dan diperoleh nilai rata-rata 75,04 dan standar deviasi 8,25. Dengan demikian daripada itu nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata *pre-test*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media ular tangga pada pembelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Talang Ubi dapat diperoleh nilai rata-rata tes akhir dan persentase siswa yang tuntas pada pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pkn siswa kelas V SD Negeri Talang Ubi setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media Ular Tangga signifikan tuntas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hopeman, T. A., Noh, N. H., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141-149. <http://dx.doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Itu, K., & Jasman, J. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Cooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Game Ular Tangga pada Materi Laju Reaksi Untuk SMA/MA. *Jurnal Beta Kimia*. 3 (1), 62-71. <https://doi.org/10.35508/jbk.v3i1.11856>
- Jamal, F. (2014). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika pada Materi Peluang Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Meulaboh Johan Pahlawan. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1). <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/viewFile/232/218>
- Ludgardis, L., Burhanuddin, B., & Usman, M. (2022). Media Pembelajaran Ular Tangga dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Jerman. *Journal of Pedagogical and Social Science*, 1(2), 287-294. <https://doi.org/10.26858/v1i2.37392>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. H., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Mufidah, M. (2023). Penerapan Teams Games Tournament dengan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII-IPS3 MAN 1 Jembrana. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 3(3), 260-272. <https://doi.org/10.51878/educational.v3i3.2443>
- Rahayu, E., Rusmin, A. R., & Deskoni, D. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(2), 155-166. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/9128>
- Goni, S. G., & Krisen, S. S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Hidrolisis Garam di SMA Negeri 1 Tompas. *General Chemistry Journal*, 1(2), 44-49. [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=b0W\\_1EwAAAAJ&sortby=pubdate&citation\\_for\\_view=b0W\\_1EwAAAAJ:WF5omc3nYNoC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=b0W_1EwAAAAJ&sortby=pubdate&citation_for_view=b0W_1EwAAAAJ:WF5omc3nYNoC)