https://yptb.org/index.php/educurio | e-Mail: jurnalq17@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.71456/ecu.v4i3.1817
p-ISSN: 2984-6146 | e-ISSN: 2963-0339

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKANPANCASILA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA KELAS II SDN DIWEK I

Application of TGT Learning Assisted by Snakes and Ladders Media in Educational Learning Pancasila to Increase the Activities of Class II Students at SDN Diwek I

Submit Tgl.: 10-Mei-2026 Diterima Tgl.: 10-Mei-2026 Diterbitkan Tgl.: 12-Mei-2026

Akmalurrozi[1*]
Evi Rizqi Salamah[2]

*[1&2]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,FIP, Universitas Hasyim Asy'ari,Tebuireng Jombang,Jawa Timur,Indonesia

*email:
akmalurrozi@gmail.com
evirizqisalamah@unhasy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran TGT berbantu media ular tangga terhadap peningkatan aktivitas siswa kelas II pada materi Pancasila. Metode yang di gunakan untuk menentukan daerah penelitian adalah metode Kuantitatif jenis pre- eksperimental dengan tujuannya untuk mengamati pengaruh suatu perlakuan terhadap satu kelompok subjek, tetapi penelitian ini rentan terhadap variabel luar yang dapat memengaruhi hasil akhir. Data yang diambil dari populasi 27 diambil sampel hanya 20 anak. Berdasarkan dari hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (tgt) berbantu media ular tangga dalam peningkatan aktivitas siswa kelas II pada materi pendidikan pancasila di SDN Diwek 1menunjukkan signifikan 0,000 yaitu <0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dengan sesudah perlakuan dan menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna pada perlakuan yang diberikan pada masing-masing kegiatan dan berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga rentang aktivitas siswa masih rendah dan pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran Ular tangga sesuai aktivitas siswa yaitu meningkat yang dibuktikan dengan beberapa faktor yang ada.

Kata Kunci:
Teams Games Tournament
Media Ular Tangga
Aktivitas

Keywords:
Team Games Tournament
Snakes and Ladders Media
Activities

Abstract

This study aims to determine the effect of implementing TGT learning assisted by snakes and ladders media on increasing the activity of second-grade students on Pancasila material. The method used to determine the research area is a quantitative method of pre-experimental type with the aim of observing the effect of a treatment on one group of subjects, but this study is vulnerable to external variables that can affect the final results. Data taken from a population of 27 samples were taken only 20 children. Based on the results of research on the application of Teams Games Tournament (TGT) learning assisted by snakes and ladders media in increasing the activity of second-grade students on Pancasila education material at SDN Diwek 1 shows a significant 0.000 which is <0.05 which means there is a significant difference between before and after treatment and shows a meaningful influence on the treatment given to each activity and based on the results of observations, shows that learning before using snakes and ladders learning media the range of student activity is still low and learning after using snakes and ladders learning media according to student activity is increasing which is evidenced by several existing factors.

Cara mengutip Akmalurrozi, & Salamah, E. R. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas II SDN Diwek 1. *EduCurio: Education Curiosity*, *4*(3), 246–251. https://doi.org/10.71456/ecu.v4i3.1817

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan sentral sebagai pilar utama dalam pembangunan karakter dan pembentukan identits suatu bangsa. Di tengah arus globalisasi dan dinamika perubahan zaman yang kian kompleks, tantangan untuk mencetak generasi penerus yang berkualitas menuntut adanya sistem pendidikan yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penanaman nilai dan pembentukan watak (Hasanah et al., 2024). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) menempati posisi strategis dalam kurikulum pendidikan nasional di Indonesia. PPKn secara yuridis dan filosofis dirancang untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Azka et al., 2025).Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018). Proses pembelajaran yang efektif menuntut adanya keterlibatan aktif siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga mampu mengolah, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Darfin et al., 2024).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa untuk menghasilkan peserta didik yang kreatif, aktif dan mampu mengembangkan potensi dirinya tidaklah mudah. Masih banyak dijumpai peserta didik yang kurang berpartisipasi, kurang terlibat aktif, tidak mau bertanya dan tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Rendahnya keaktifan tersebut berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep peserta didik. Jika kondisi ini terus dibiarkan, maka tujuan pembelajaran yang diharapkan akan sulit tercapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep dan hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas II tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata penilaian harian hanya mencapai 72,25. Untuk mengatasi permasalahan di atas, diperlukan upaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran agar memperoleh hasil yang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi atau model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat meningkatkan pemahaman konsep secara efektif. Meningkatkan aktivitas peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan menerapkan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* yang dapat menciptakan suasana belajar yang tidak menjemukan serta peserta didik dapat meningkatkan 3 aktivitasnya. Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik. Menurut Trianto (2019) kelebihan dari pembelajaran Teams Games Tournament adalah proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurochim (2013) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.Hal ini sejalan dengan pendapat Husna (dalam Zahara et al., 2020) menyatakan bahwa media ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat peserta didik antusias dalam bermain. Pendapat ini didukung oleh hasil penelitian Susilana dan Riyana (dalam Mardhani, 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran Ular Tangga Akuntansi dapat menimbulkan gairah belajar, interaksi

 Lisensi: CC-BY

lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar sehingga peserta didik lebih mandiri dalam mengerjakan tugas dan dapat memecahkan masalah sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Kuantatif dalam penerapan itu di terapkan berdasarkan dari peningkatkan aktivitas siswa dengan pembelajaran TGT berbantu media ular tangga siswa kelas II dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, agar siswa tersebut dapat meningkatkan pembelajarannya yang didukung oleh beberapa prosedur yang ada dipenelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre-Eksperimental. Pre-eksperimental adalah jenis desain penelitian kuantitatif yang paling sederhana dan belum dianggap sebagai eksperimen sungguhan karena tidak menggunakan kelompok kontrol dan sampel acak.

Tujuannya adalah mengamati pengaruh suatu perlakuan terhadap satu kelompok subjek, tetapi penelitian ini rentan terhadap variabel luar yang dapat memengaruhi hasil akhir. Pemilihan jenis eskperimen tersebut berdasarkan tidak adanya variabel kontrol (kelas kontrol) dan tidak dipilih secara random, sehingga penelitian dilakukan pada satu kelas saja (kelas eksperimen). Desain yang digunakan yaitu One group sebelum dan sesudah perlakuan, yang memiliki alur penelitian berupa pemberian sebelum menggunakan media ular tangga terlebih dahulu, kemudian sesudahnya diberi perlakuan menggunakan media ular tangga.

Data yang diambil dari populasi 27 diambil sampel hanya 20 anak. Berdasarkan dari hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran Teams Games Tournament (tgt) berbantu media ular tangga dalam peningkatan aktivitas siswa kelas II. Penelitian ini menggunakan Uji Validitas, Reabilitas dan SPPS 23.0 kegiatan SPSS di sini menggunakan SPSS 23.0 for windows dengan uji T (paired sample t-test). Data hasil uji coba kemudian dianalisis menggunakan bantuan SPSS 23.0 for windows untuk mengetahui apakah soal tes tersebut valid atau tidak. Pengujian validitas butir soal menggunakan teknik product moment pearson, dengan ketentuan: Valid = r hitung> r tabel (α = 5%/0,05) Tidak valid =. r hitung< r table 23.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan kuesioner (angket), observası (pengamatan). Observasi ini di lakukan pada hari kamis tanggal 12 Oktober 2025 di SDN Diwek I untuk mendapatkan hasil dari sampel. Observasi ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Peneliti ini menggunakan 2 macam cara pengumpulan data yaitu, pengamatan keterlaksanaan pembelajaran dan perlakuan media ular tangga.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 23.00 for windows. Uji statistik pada penelitian ini menggunakan uji t (paired- 25 sample test). Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang berpasangan atau berhubungan. Ketentuan dalam uji statistik menggunakan uji t (paired sample t-test) yaitu jika nilai sig < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada data pretest dan posttest atau H0 ditolak. Jika sig. > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pretest dan posttest atau H0 diterima.

Uji asumsi normalitas yang lebih kompleks penelitian ini menggunakan analisis uji T (Paired sample t-test) dengan menggunkan SPSS 23.00. Uji Korelasi Variabel penelitian dapat dinyatakan memiliki hubungan atau tidak dengan dilakukannya uji korelasi product moment. Apabila sigifikansi< 0,05 artinya berkorelasi pada antar variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan perlakuan sebelum dan sesudah yang berbeda dapat memperlihatkan bagaimana peningkatan media pembelajaran di kelas. Nilai rata-rata dan hasil observasi peneliti membuktikan bahwasanya terdapat perbedaan sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Hasil analisis data menunjukkan signifikan 0,000 yaitu < 0,05 Pada data ini peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 20 siswa kelas II SDN Diwek1 . Data ini di gunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik ketika menggunakan media ular tangga pada materi sila-sila dan lambang pancasila dari observer selama pembelajaran berlangsung. Dari hasil observer keterlaksanaan data yang di peroleh adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Sebelum dan sesudah aktivitas

No	Nama	Sebelum	Sesudah
1.	SH	40	75
2.	AU	50	75
3.	NHR	50	80
4.	MFPI	50	80
5.	MANF	45	80
6.	MYA	45	85
7.	DPP	50	80
8.	KDP	50	80
9.	MDAA	50	85
10.	ZCM	50	80
11.	ASM	60	90
12.	DEPA	60	95
13.	MAR	65	95
14.	KRPF	75	90
15.	DAA	60	85
16.	APA	65	95
17.	MD	60	95
18.	AZNM	75	90
19.	MS	70	95
20.	MFS	60	95
JUMLAH		1.130	1.725
RATA-RATA		56,5	86,25

Perbedaan hasil nilai rata-rata pada tabel 4.5 yakni sebelum 56,5 dan sesudah 86,25 serta hasil observasi yang telah dipaparkan terkait pembelajaran sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga yakni terdapat perbedaan pada psikomotorik belajar siswa dari segi antusias, fokus belajar, manajemen kelas, dan ketertarikan pada pembelajaran menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada materi.

Tabel 2. Uji Paired Samplet-test

Paired SamplesStatistics

		Mean	N	Std.Deviation	Std.ErrorMean
Pair1	sebelum aktivitas siswa menggunakan media ular tangga	56.50	20	10.013	2.239
	sesudah aktivitas siswa menggunakan media ular tangga	**86.25**	**20**	**7.232**	**1.617**

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum aktivitas siswa menggunakan media ular tangga & sesudah aktivitas siswa menggunakan media ular tangga	20	.772	.000

Berdasarkan Dapat dilihat pada tabel 2, nilai signifikan pada nilai sebelum yaitu 0,000 dan nilai signifikan pada nilai sesudah yaitu 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa, kedua variabel tersebut mempunyai hubungan atau berkorelasi. Apabila signifikan > 0,05 maka tidak terdapat perbedaanbermakna sebelum dan sesudah serta tidak menunjukkan pengaruh nyata pada setiap perlakuan kegiatan (sebelum dan sesudah) dan begitu sebaliknya. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan tabel signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 maka menunjukkan < 0,05 yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara sesudah dengan sebelum dan menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna pada perlakuan yang diberikan pada masing-masing kegiatan (sebelum dan sesudah).

Uji korelasi digunakan guna melihat ada tidaknya hubungan antara variabel X dengan variabel Y.

Tabel 3 Uji Korelasi

		sebelum aktivitassiswa menggunakan media ular tangga	sesudah aktivitassiswa menggunakan media ular tangga
sebelumaktivitassiswa menggunakanmediaular tangga	PearsonCorrelation	1	.772**
	Sig.(2-tailed)		.000
	N	20	20
sesudahaktivitassiswa menggunakanmediaular tangga	PearsonCorrelation	.772**	1
	Sig.(2-tailed)	.000	
	N	20	20

Dapat dilihat pada tabel 3, nilai signifikan pada nilai sebelum yaitu 0,000 dan nilai signifikan pada nilai sesudah yaitu 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa, kedua variabel tersebut mempunyai hubungan atau berkorelasi.

Pada pembelajaran sebelum perlakuan media ular tangga menggunakan metode pembelajaran ceramah yaitu dengan media buku siswa. Menurut Yogica, dkk (2020:38) metode ceramah kerap disebut sebagai metode konvensional atau tradisional. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat dinyatakan bahwa nilai sebelum lebih rendah dibandingkan nilai sesudah. Sebelum diberikannya perlakuan berupa media pembelajaran ular tangga , nilai sebelum siswa diperoleh 56,5 Hasil dari nilai sebelum perlakuan siswa banyak yang belum memenuhi KKM yaitu dengan nilai KKM 75, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah kurang efektif untuk digunakan. Berdasarkan analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 23.0 menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi sila sila dan lambang pancasila di kelas II SDN Diwek dengan rata-rata nilai belum mencapai KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan signifikan menunjukkan yaitu terdapat siswa yang pasif, sulitnya manajemen kelas, pembelajaran monoton dan tidak menarik bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang penerapan pembelajaran Teams Games Tournament (tgt) berbantu media ular tangga dalam peningkatan aktivitas siswa kelas II pada materi pendidikan pancasila di SDN Diwek 1, maka dapat disimpulakan sebagai berikut:

Pada pembelajaran sebelum perlakuan media ular tangga menggunakan metode pembelajaran ceramah yaitu dengan media buku siswa. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat dinyatakan bahwa nilai sebelum lebih rendah dibandingkan nilai sesudah. Sebelum diberikannya perlakuan berupa media pembelajaran ular tangga ,nilai sebelum siswa diperoleh 56,5 Hasil dari nilai sebelum perlakuan siswa banyak yang belum memenuhi KKM yaitu dengan nilai KKM 75, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah kurang efektif untuk digunakan. Berdasarkan analisis data menggunakan aplikasi SPSS versi 23.0 menyatakan bahwa terdapat peningkatan pada pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga pada materi sila-sila dan lambang pancasila di kelas II SDN Diwek dengan rata-rata nilai belum mencapai KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan signifikan menunjukkan<0,05 yaitu terdapat siswa yang pasif, sulitnya manajemen kelas, pembelajaran monoton dan tidak menarik bagi siswa.

Setelah dilakukannya sebelum perlakuan media ular tangga, selanjutnya yaitu sesudah perlakuan dengan diberikannya media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan aktivitas siswa dan Hasil dari nilai sesudah perlakuan siswa banyak yang sudah mencapai KKM yaitu dengan nilai 75 yang dapat simpulkan bahwa dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Hasil analisis data menunjukkan signifikan 0,000 yaitu<0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dengan sesudah perlakuan dan menunjukkan adanya pengaruh yang bermakna pada perlakuan yang diberikan pada masing-masing kegiatan dan berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa

pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga rentang aktivitas siswa masih rendah dan pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran Ular tangga sesuai aktivitas siswa yaitu meningkat yang dibuktikan dengan beberapa faktor yang ada.

REFERENSI

Azizah, W., & Purwanti, R. (2023). Meningkatkan aktivitas, motivasi, dan keterampilan menulis simple present tense menggunakan model lecture pada sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Sosial dan Konseling, 1(3), 598–607.

Azka, M., Ziyan, N. N., Maulana, R., & Arleawati, A. (2025). Pendidikan kewarganegaraan sebagai sarana internalisasi nilai Pancasila. Jurnal Pendidikan dan Kewarganegara Indonesia, 2(3), 125–137.

Chamidah, A. N., Izza, Y. P., & Rohmawati, U. B. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif scramble tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap peningkatan jiwa kompetitif siswa pada mata pelajaran PAI. Salimiya, 5(4), 382–388. https://doi.org/10.58401/salimiya.v5i4.1834

Darfin, S. A., Jannah, M. M., Nurfadillah, N., Nurhuda, N., Sarif, A., & Wahyuni, N. S. (2024). Konsep dasar belajar dan hasil belajar. Ta'rim, 6(1), 244–250. https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.2009

Hasanah, S., Islahudin, I., & Jarwoto, J. (2024). Merumuskan kembali pendidikan untuk pembangunan karakter bangsa: Tantangan dan arah strategis. Mozaic: Islam Nusantara, 10(1), 35–48. https://doi.org/10.47776/mozaic.v10i1.1161

Hidayah, N., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2023). Analisis bahan ajar terhadap kebutuhan guru dan peserta didik kelas V. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 128. https://doi.org/10.47200/Intersections.V5i1.514

Wardana, D. J., Handayani, A., Rahim, A. R., Sukaris, S., & Fauziyah, N. (2021). Sosialisasi pentingnya nilai-nilai Pancasila. Dedikasimu (Journal of Community Service), 3(1), 770. https://doi.org/10.30587/Dedikasimu.V3i1.2357

Wijayanto, W. (2025). Implementasi pendekatan zone of proximal development (ZPD) dalam mengatasi kesulitan pada materi struktur aljabar pendahuluan.