

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Mauliru Melalui Penerapan Model Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Ular Tangga Dilengkapi LKPD *Match Making*

Jesi Tenga Lunga¹, Anita Tamu Ina², Yohana Ndjoeroemana³

*Correspondence email: jesitengalunga5703@gmail.com

Universitas Kristen Wira Wacana Sumba

(Submitted: 01-07-2025, Revised: -19-12-2025, Accepted: 17-04-2026)

ABSTRAK: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dalam tiga tahap. Pertama, mereka menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT; kedua, mereka menerapkan dengan bantuan media ular tangga yang dilengkapi dengan LKPD match making; dan terakhir, mereka menerapkannya pada siswa Kelas VIII D di SMP Negeri 4 Mauliru. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan, menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, untuk 24 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Dalam penelitian, pengumpulan data sangat penting karena data yang akurat dan lengkap sangat memengaruhi hasil penelitian. Dua metode pengumpulan data digunakan: instrumen tes dan instrumen non-tes yang berfokus pada aspek kognitif dan afektif. Siklus I (pra-siklus) dan Siklus II (post-siklus) menunjukkan peningkatan kognitif yang signifikan. Sebelum siklus, ada pertemuan di ranah kognitif di mana 7 siswa tuntas dan 17 siswa lainnya belum tuntas; di ranah afektif, 10 siswa tuntas dan 14 siswa lainnya belum tuntas. Pada pertemuan siklus I, 17 siswa tuntas dan 7 siswa belum tuntas; di ranah efektif, 17 siswa tuntas dan 7 siswa belum tuntas; di ranah afektif, 23 siswa tuntas dan 1 siswa belum tuntas. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII D di SMP Negeri 4 Mauliru pada mata pelajaran Tata Surya telah ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang didukung oleh media ular tangga dan LKPD match making.

Kata Kunci: Model TGT, Ular tangga, LKPD Match making.

ABSTRACT: The purpose of this study was to evaluate student learning outcomes in three stages. First, they implemented the TGT type cooperative learning model; second, they implemented it with the help of snakes and ladders media equipped with LKPD match making; and finally, they implemented it on students of Class VIII D at SMP Negeri 4 Mauliru. Classroom Action Research (CAR) was used, using a quantitative descriptive approach, for 24 students in the 2024/2025 academic year. In the study, data collection is very important because accurate and complete data greatly affects the results of the study. Two data collection methods were used: test instruments and non-test instruments that focused on cognitive and affective aspects. Cycle I (pre-cycle) and Cycle II (post-cycle) showed significant cognitive improvements. Before the cycle, there was a meeting in the cognitive domain where 7 students completed and 17 other students had not completed; in

the affective domain, 10 students completed and 14 other students had not completed. At the cycle I meeting, 17 students completed and 7 students had not completed; in the affective domain, 17 students completed and 7 students had not completed; in the affective domain, 23 students completed and 1 student did not complete. Therefore, it can be concluded that the learning outcomes of class VIII D students at SMP Negeri 4 Mauliru in the Solar System subject have been improved through the implementation of the TGT type cooperative learning model supported by snakes and ladders media and matchmaking LKPD.

Keywords: TGT Model, Snakes and Ladders, Matchmaking LKPD.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses peningkatan pengetahuan serta keterampilan individu atau kelompok melalui pendidikan dan pelatihan, serta metode lain yang dibutuhkan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaannya dalam pengembangan individu atau masyarakat (Bintank & Maunah, 2022 :53). Pembelajaran aktif dapat meningkatkan potensi siswa dalam berbagai bidang, seperti spiritualitas, pengembangan diri, watak, kecerdasan, karakter moral, dan keterampilan berpikir kritis untuk pengembangan individu dan masyarakat (Maharjono, 2019: 56). Oleh karena itu, pembelajaran yang aktif dan menarik sangat penting untuk menghasilkan pendidikan berkualitas tinggi.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan transformasi dan peningkatan lingkungan sekitar siswa sehingga mereka dapat digunakan untuk membantu mereka belajar dan berkembang. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses mengajar siswa atau membimbing mereka saat mereka sedang belajar (Rohmah, 2017:210). Dalam proses pengajaran, guru harus memilih model pengajaran yang efektif agar siswanya bisa belajar dengan cara yang tepat serta nyaman serta memenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pendidikan dianggap berhasil jika siswa belajar dengan tekun, berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas, dan memperoleh setidaknya satu hasil pembelajaran yang positif dari proses pengajaran tersebut.

Menurut hasil wawancara yang dilaksanakan oleh guru IPA SMP Negeri 4 Mauliru pada tanggal 20 Maret 2025, guru selalu melakukan refleksi diri sebelum mengajar di kelas dan menggunakan pendekatan Problem Based Learning. Dengan menggunakan strategi tersebut, adanya beberapa siswa yang masih kurang paham dan kesulitannya dalam memahami materi serta kendala dalam proses pembelajaran di kelas. Saat mengajar, instruktur hanya menggunakan LKPD dan alat peraga serta tidak menggunakan berbagai materi yang inspiratif. Hal ini menyebabkan siswa tidak bekerja sama dalam kelompok dan hanya siswa pandai yang berpartisipasi dalam pembelajaran, sementara siswa lain hanya mengemukakan pendapatnya tentang apa yang disampaikan siswa pandai.

Permasalahan ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama tiga bulan pelaksanaan Program Asistensi Mengajar (September–Desember 2024). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama pelaksanaan Program Asistensi Mengajar, terlihat bahwa sekolah belum menerapkan berbagai model pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki rasa bangga dan motivasi belajar, dan apabila hal ini terus berlanjut akan mengakibatkan Hasil belajar siswa belum optimal dan tidak memenuhi persyaratan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan KTTTP matapelajaran IPA yang ditetapkan pada kelas VIII, siswa kelas VIII D berjumlah 60 orang, yaitu kelas yang memiliki capaian belajar tertinggi yaitu sebanyak 24 orang siswa dengan presentase 37,50 persen berbanding 15 orang siswa (tidak tuntas) dan 62,50 persen berbanding 9 orang siswa (tuntas) dari total 100%. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara siswa, pembelajaran IPA dinilai cukup efektif.

Siswa merasa lelah dan mengantuk jika mereka belajar IPA karena guru menggunakan bahasa yang selalu baku sehingga sulit untuk dipahami. Selain itu, siswa tidak dapat mengungkapkan apa yang mereka pikirkan tentang pelajaran yang disampaikan oleh gurunya, dan mereka sering menjadi tidak tertarik dengan materi yang disajikan, yang menurunkan tingkat keterlibatan mereka di kelas. Karena itu, siswa lebih suka belajar ketika mereka terlibat dalam permainan dan kegiatan yang mendorong pembelajaran aktif. Model pengajaran terbaik bagi siswa adalah dengan menggunakan permainan untuk mencapai tujuan pembelajarannya, diharapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang menjadikan siswanya aktif dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kelompok belajar yang tersusun dari individu-individu dengan berbagai tingkat keterampilan, gaya belajar, dan karakteristik (Eka *et al.*, 2024:320). Jelas terlihat bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif TGT telah mengalami peningkatan dalam hal minat dan hasil belajar siswa. Untuk mendukung pendekatan pembelajaran ini, Materi pendidikan harus tepat agar proses pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nugraha *et al.*, (2025: 69). Media ular tangga merupakan alat bantu pendidikan yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, mudah, serta menghibur sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar di sekolah. Ular tangga adalah jenis permainan anak-anak yang berasal dari papan atau kertas dan biasanya dimainkan oleh dua individu atau lebih (Fitrotun *et al.*, 2024:295). Penggunaan media ular tangga juga dilengkapi dengan LKPD *match making* yang mampu membuat siswa lebih aktif. LKPD *match making* (Mencari Pasangan) merupakan lembar yang ditujukan untuk dikerjakan oleh siswa secara interaktif yang membantu siswa atau guru. LKPD *match making* adalah salah satu contoh proyek kerja siswa yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mencari jawaban atas pertanyaan dan memberikan gambaran yang akurat. Siswa bekerja secara mandiri maupun berkelompok untuk meningkatkan keterlibatan dan kerjasama

siswa di kelas menurut Suhartati *et al.*, (2021:63). Sekian dari alat yang diimplementasikan untuk memudahkan pembelajaran materi adalah *Microsoft PowerPoint* (PPT), sekian dari aplikasi yang termasuk dalam *Microsoft Office* yang menyediakan alat-alat yang diperlukan untuk presentasinya. Jika selama ini seseorang melaksanakan presentasi *PowerPoint* dengan menerapkan proyektor sebagai alat utamanya, kini *Microsoft PowerPoint* sudah digunakan, yang lebih mengesankan jika digunakan untuk presentasi (Fitrotun *et al.*, 2024:295).

Berdasarkan permasalahan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui capaian hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dilengkapi LKPD *match making*.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bersama dengan Deskriptif Kuantitatif digunakan dalam *study* ini. Perancangan PTK menggunakan model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari 4 tahapan: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pelaksanaan penelitian oleh guru untuk meningkatkan metode pengajarannya di sekolah. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan bantuan media ular tangga dilengkapi LKPD *Match making* untuk meningkatkan hasil belajarnya siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Mauluru.

Penelitian ini dilakukan SMP Negeri 4 Mauluru yang berlokasi di Jl. Bukit Persaudaraan, RT 02/RW 06, Kelurahan Mauluru Kecamatan Kampera, Kabupaten Sumba Timur, akan menjadi lokasi penelitian ini. Pelaksanaan penelitian ini pada semester genap tahun ajaran 2024–2025. Siswa kelas VIII D SMP Negeri 4 Mauluru yang akan dijadikan sebagai Subjek Penelitian Tindakan Kelas. Pada Tahun Ajaran Semester Genap 2024/2025 berjumlah 24 siswa.

III. KAJIAN TEORI

Teams Games Tournament (TGT) merupakan sekian dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diimplementasikan di kelas oleh guru serta siswa yang berperan sebagai tutor yang bisa membantu semua kegiatan siswa yang bervariasi. Model pembelajaran TGT menjadikan siswa lebih kooperatif saat mereka berpartisipasi di kelas. Selama pembelajaran ini, guru memberi tugas rumah pada siswa atau kelompok siswa terbaik menurut Alkhila, *et al.*, (2025:261).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 komponen pembelajaran kooperatif TGT adalah: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Sulikatin, 2017: 133). Terdapat pengaruh pembelajaran kooperatif TGT

terhadap hasil belajar dan motivasi. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, bahan ajar harus tepat sehingga proses pembelajaran menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Sya *et al.*, 2023). Adapun media yang digunakan yaitu Media ular tangga merupakan media yang berbentuk permainan untuk merangsang keterlibatan aktif, meningkatkan minat belajar, interaksi sosial dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran dan memperkuat pemahaman belajar siswa terhadap materi yang di ajarkan (Kristianta *et al.*, 2024:87).

LKPD *match making* (mencari pasangan) adalah lembar kerja yang dirancang untuk dikerjakan oleh siswa secara interaktif dan sekian dari bahan ajar yang bisa menyokong siswa atau guru saat proses pembelajarannya. LKPD *match making* merupakan lembar kerja siswa yang dirancang dalam meningkatkan keaktifan dalam mencari pasangan dari pertanyaan serta gambar dengan tepat, LKPD ini dikerjakan oleh siswa secara mandiri atau kelompok untuk meningkatkan keaktifan siswa dan keefektifan dalam pembelajaran menurut Suhartati *et al.*, (2021:63).

Microsoft Office yang menawarkan berbagai alat yang diperlukan untuk presentasinya adalah *Microsoft PowerPoint* (PPT). Jika saat ini individu mengimplementasikan presentasi *PowerPoint* dengan proyektor sebagai alat utamanya, *Microsoft PowerPoint* telah digunakan, yang lebih mengesankan jika digunakan untuk presentasi. *Microsoft powerpoint* (PPT) adalah sekian dari program *Microsoft Office* yang menyediakan sejumlah kemampuan yang diperlukan untuk presentasi. *Microsoft PowerPoint*, yang jauh lebih menarik saat diterapkan, telah menggantikan presentasi transparan yang digunakan orang-orang di masa lalu dengan menggunakan proyektor sebagai instrumennya (Fitrotun *et al.*, 2024:295).

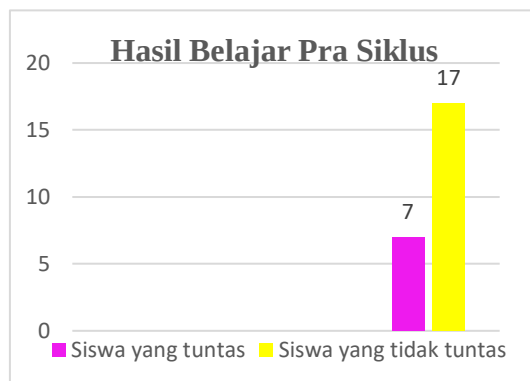
Hasil belajar merupakan capaian siswa untuk melihat seberapa keberhasilan belajarnya. Capaian pembelajaran ditentukan oleh keterampilan yang diperoleh siswa, Capaian pembelajaran adalah cara untuk mengetahui tingkatannya siswa pada pemahaman materi yang telah dijelaskan. Hasil belajarnya siswa bisa diketahui dari beberapa hal, antara lain hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, dan bahkan harian penilaian. Berdasarkan capaian pembelajaran, siswa mengalami perubahan dalam hal sikap dan pengetahuan Menurut Intan, *et al.*, (2025:261).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

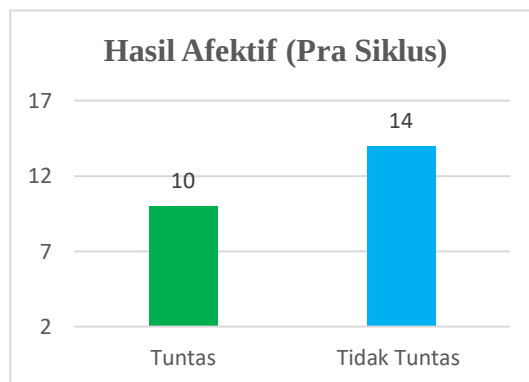
Penelitian dilaksanakan dengan mengimplementasikan metodologi PTK, yang didasarkan pada langkah-langkah berikut: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi serta Refleksi. Langkah-langkah ini dibagi menjadi 2 tahap, yaitu Siklus I dan II. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 Mei 2025, dari pukul 07.30 sampai dengan 09.10. Dan siklus II dijadwalkan pada hari Kamis, 22 Mei 2025, dengan durasi (80 menit).

Pra Siklus

Pelaksanaan Pra Siklus pada tanggal 21 Maret 2025, pukul 10.00-12.00. Selama masa pembelajaran, paradigma TGT tidak digunakan. Misalnya, seperti yang terlihat pada tabel 4.1, dari 24 siswa, 7 siswa mengalami tuntas dan 17 siswa tidak mengalami tuntas. Pada tahap pembelajaran pertama, peneliti akan menggunakan struktur pembelajaran PBL yang selama ini telah digunakan oleh guru IPA. Seperti yang terlihat pada tabel 4.2, hasil belajarnya siswa pada ranah afektif dalam pertemuan pra siklus menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam kelas karena pada saat kerja kelompok hanya ada beberapa siswa yang hanya memberikan umpan balik dari topik kelompoknya saja, sehingga siswa kurang aktif pada saat kerja kelompok. Hasil *posttest* tidak mencapai KKTP 60 dengan rata-rata nilai 49,53 untuk ketuntasan belajar hanya 29,17% dan 42% untuk penilaian ketuntasan baru. Berdasarkan hasil *posttest* ini, Peneliti menemukan siswa kelas VIII semester I dan II tidak dapat mengikuti tuntas karena tidak mampu menunjukkan ketuntasan. Seperti terlihat pada gambar 4.1, dari 24 siswa di kelas tersebut, 7 siswa sudah tuntas dan 17 siswa belum tuntas. Hal tersebut menjelaskan bahwa jumlahnya siswa yang mencapai KKTP pada pra siklus cukup sedikit. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melanjutkan pada pembelajaran kedua yaitu pembelajaran I dan menggunakan model pembelajaran TGT dengan LKPD *macth making* untuk mengetahui hasil belajarnya siswa pada pembelajarannya.



Gambar 1. Diagram Hasil Tes Kognitif (Pra Siklus)



Gambar 2. Diagram Hasil Tes Afektif (Pra Siklus)

Siklus I

Pada tahap kedua atau tahap I yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Mei 2025, peneliti mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga dilengkapi LKPD *macth making* dengan tahapan-tahapan berikut:

1) Perencanaan

Pada kegiatan awal, peneliti menyediakan semua hal yang akan diperlukan pada saat penelitian, antara lain Modul Ajar, soal-soal *posttest*, LKPD, dan media pembelajaran yang merupakan ular tangga yang digunakan oleh peneliti.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan penelitian pada hari Rabu, 21 Mei 2025, mulai pukul 10.00–12.00. Membahas subbab tentang sistem materi tata surya dengan menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif TGT. Berikut ini, masing-masing bab akan dibahas secara rinci pada siklus I.

a. Kegiatan awal

Peneliti melakukan kegiatan pendahuluan dengan menyampaikan salam, berdoa dan bertanya kabarnya siswa serta memeriksa kehadirannya siswa. Peneliti menyiapkan psikis siswa dengan memberikan *ice breaking* dan mengajak siswa untuk semangat belajar. Kemudian, peneliti memberikan pertanyaan pemantik dan menjelaskan tujuan pembelajarannya yang akan dipenuhi pada hari ini.

b. Kegiatan inti

❖ Penyajian Kelas

Pada kegiatan ini peneliti menyampaikan topik pembelajaran yang terkait dengan materi sistem dan tata surya dengan menggunakan buku cetak dan PPT. Kemudian, siswa mencatat materi yang akan disampaikan oleh peneliti.

❖ Pembentukan Kelompok

Untuk memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran dikelas. Maka siswa dibagi dalam beberapa kelompok menjadi 5 dalam 1 kelompok yang beranggota 5 orang dan kelompok dibagi secara heterogen untuk mengerjakan LKPD *macth making* dan melakukan permainan. Siswa diminta duduk dalam kelompok masing-masing kemudian, peneliti menjelaskan tujuan pembentukan kelompok.

❖ Permainan (*Games*)

Peneliti menyiapkan media ular tangga yang akan digunakan melakukan *games*. Kemudian, peneliti mengarahkan setiap kelompok untuk membuat lingkaran besar untuk memulai *games*. Setiap kelompok akan melakukan permainan dengan memilih salah satu anggota kelompok untuk melempar dadu, anggota lainnya menjawab pertanyaan dan 1 kelompok akan diberikan kesempatan 2 kali untuk menjawab dari 1

pertanyaan dari 5 soal untuk setiap kelompok begitupun kelompok selanjutnya. Peneliti menulis skor jawaban dari setiap kelompok yang menjawab dengan benar setelah, selesai bermain *games* siswa dibimbing untuk melakukan turnamen.

❖ Turnamen (*Tournament*)

Kegiatan ini merupakan tahap yang akan menentukan pemenang dari permainan yang dilakukan semua kelompok, setiap anggota kelompok akan melakukan permainan untuk menentukan pemenang dimana semua kelompok akan membuat lingkaran untuk melakukan permainan. Salah satu perwakilan dari kelompok yang akan melepar dadu kemudian anggota kelompok lainnya membantu menjawab. Peneliti menulis skor dari jawaban yang diberikan dari setiap kelompok dan yang menjadi juara yang mendapatkan skor terbanyak dari 5 soal untuk setiap kelompok.

❖ Penghargaan Kelompok

Ini merupakan langkah terakhir, dimana peneliti memberi sebuah penghargaan kepada kelompok yang paling berhasil, yaitu kelompok 5. Kelompok tersebut berhasil menjawab semua pertanyaan dengan nilai 5 dan diberikan hadiah berupa coklat.

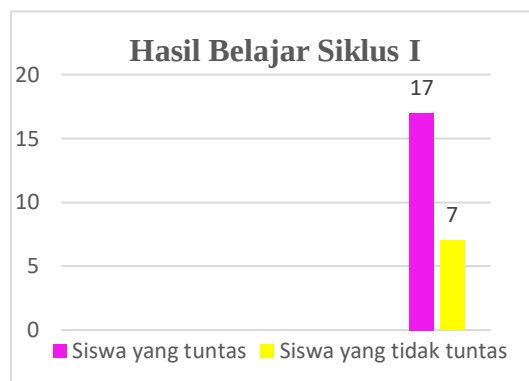
c. Kegiatan penutup

Selama kegiatan ini, peneliti memberikan informasi tentang materi dan mendorong siswa untuk bekerja sama. Peneliti menilai setiap kelompok sebagai tepuk tangan dan memberikan *posttest* yang terdiri dari sepuluh pertanyaan. Peneliti menutup kelas dengan doa penutup.

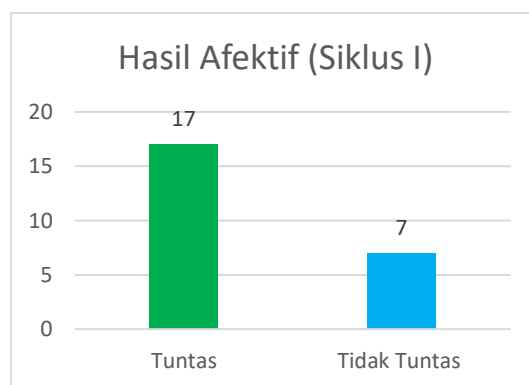
3) Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk menunjukkan kemampuan kognitif siswanya dan mengetahui seberapa keterlibatan mereka di kelas. Hasil diperoleh peneliti setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT disertai media ular tangga yang dilengkapi LKPD *match making*, hasil *posttest* diperoleh dengan rerata 69,58 dengan nilai ketuntasan 71% dengan diperoleh siswa yang tuntas 17 orang serta 7 orang siswa belum tuntas. Peneliti melihat keaktifan siswanya berdasarkan penilaian ranah afektif yang mencakup kerjasama, tanggung jawab dan disiplin siswa dalam belajar kelompok. Pada siklus I untuk kerjasama antara siswa sudah mulai meningkat dengan adanya LKPD *match making* membuat siswa bekerjasama untuk mencari pasangan dari soal-soal yang diberikan. Untuk tanggung jawab dan disiplin, terlihat bahwa beberapa siswa sudah menunjukkan kedisiplinan dan memiliki kewajiban pada tugas yang diberikan oleh peneliti dan sudah mulai menerapkan kedisiplinan di kelas akan tetapi, masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya kerjasama tim dan belum disiplin di kelas. Berdasarkan tabel 4.4 untuk nilai pada ranah afektif terlihat bahwa nilai ketuntasan 71% dengan diperoleh siswa yang tuntas 17 orang serta 7 orang siswa belum tuntas. Dapat diambil kesimpulan

bahwasannya nilai yang dipenuhi siswanya pada proses pembelajaran di siklus I sudah mulai meningkat mencapai KKTP.



Gambar 3. Diagram Hasil Tes Kognitif (Siklus I)



Gambar 4. Diagram Hasil Tes Afektif (Siklus I)

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pertemuan ke 2 atau pada siklus I proses pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga yang dilengkapi LKPD *match making* sudah cukup baik, terlihat dari antusias saat melakukan *games* dan mengerjakan LKPD dalam kelompok, walaupun masih terlihat adanya siswa yang kurang terlibat aktif dalam kelompoknya karena masih belum berani memberikan pendapat dan takut salah dalam kelompok. Dari gambar 4.2 terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siklus I dengan siklus pra. Pada siklus I hanya ada 7 siswa yang tuntas, sementara pada pertemuan II ada 16 siswa yang tuntas karena sudah menggunakan model TGT dan media LKPD *match making*. Untuk lebih menyempurnakannya, peneliti melanjutkan pada pertemuan III yaitu siklus II dengan mengimplementasikan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media LKPD *match making* untuk mengamati hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada hari Kamis 22 Mei 2025 pada pertemuan ketiga peneliti mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dilengkapi pembuatan LKPD *match making* dengan tahapan-tahapan berikut:

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan seorang peneliti memulai mengatur semua yang akan diperlukan untuk proses penelitian, dengan dipersiapkan. Modul Ajar, soal-soal *posttest*, LKPD dan media pembelajaran yaitu media ular tangga yang digunakan oleh peneliti.

2) Pelaksanaan

Pada tahapan ini peneliti melakukan penelitian pada hari Kamis tanggal 22 Mei 2025 dan mulai pada jam 10.00- 12.10. Pada pertemuan ini membahas tentang sub bab dari materi sistem tata surya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berikut akan dibahas tahap-tahap pada siklus I

a. Kegiatan awal

Peneliti melakukan kegiatan pendahuluan dengan menyampaikan salam kepada siswa, berdoa dan menanyakan kabar siswa serta memeriksa kehadiran siswa. Peneliti menyiapkan psikis siswa dengan memberikan *ice breaking* dan mengajak siswa untuk semangat belajar. Kemudian, peneliti memberikan pertanyaan pemantik dan menjelaskan tujuan pembelajarannya yang akan dipenuhi pada hari ini.

b. Kegiatan inti

❖ Penyajian Kelas

Pada kegiatan ini peneliti menyampaikan topik pembelajaran yang terkait dengan materi sistem dan tata surya dengan menggunakan buku cetak dan PPT. Kemudian, siswa mencatat materi yang akan disampaikan oleh peneliti.

❖ Pembentukan Kelompok

Untuk memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran dikelas. Maka siswa dibagi dalam beberapa kelompok menjadi 5 dalam 1 kelompok yang beranggota 5 orang dan kelompok dibagi secara heterogen untuk mengerjakan LKPD *match making* dan melakukan permainan. Siswa diminta duduk dalam kelompok masing-masing kemudian, peneliti menjelaskan tujuan pembentukan kelompok.

❖ Permainan (*Games*)

Peneliti menyiapkan media ular tangga yang akan digunakan melakukan games. Kemudian, peneliti mengarahkan setiap kelompok untuk membuat lingkaran besar untuk memulai *games*. Setiap kelompok akan melakukan permainan dengan memilih salah satu anggota kelompok untuk melempar dadu, anggota lainnya menjawab pertanyaan dan 1 kelompok akan diberikan

kesempatan 2 kali untuk menjawab dari 1 pertanyaan dari 5 soal untuk setiap kelompok begitupun kelompok selanjutnya. Peneliti menulis skor jawaban dari setiap kelompok yang menjawab dengan benar setelah, semua selesai bermain games siswa dibimbing untuk melakukan turnamen.

❖ Turnamen (*Tournament*)

Kegiatan ini merupakan tahap yang akan menentukan pemenang dari permainan yang dilakukan semua kelompok, setiap anggota kelompok akan melakukan permainan untuk menentukan pemenang dimana semua kelompok akan membuat lingkaran untuk melakukan permainan. Salah satu perwakilan dari kelompok yang akan melepar dadu kemudian anggota kelompok lainnya membantu menjawab. Peneliti menulis skor dari jawaban yang diberikan dari setiap kelompok dan yang menjadi juara yang mendapatkan skor terbanyak dari 5 soal untuk setiap kelompok.

❖ Penghargaan Kelompok

Kegiatan ini adalah tahap akhir yaitu peneliti memberi sebuah penghargaan kepada kelompok yang meraih juara, yaitu kelompok 2 yang berhasil menjawab pertanyaan semua dengan benar dan memberikan penghargaan berbentuk snack (coklat).

c. Kegiatan penutup

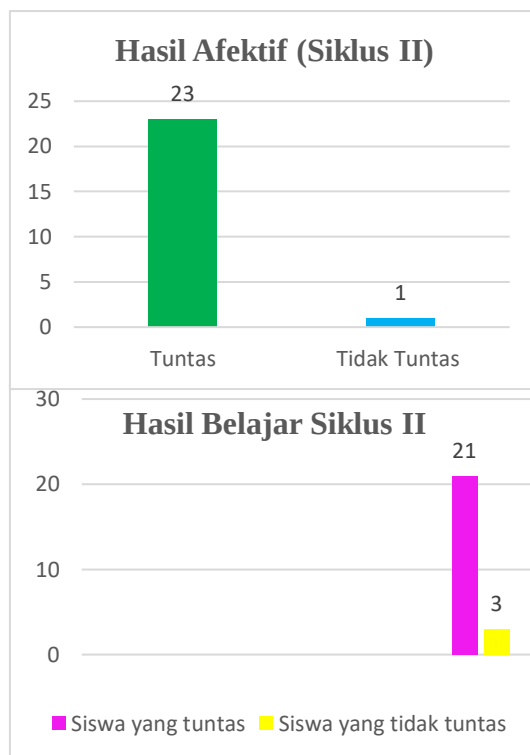
Kegiatan ini peneliti memberikan umpan balik terkait materi dan memberikan kesimpulan bersama siswa. Peneliti memberikan apresiasi untuk semua kelompok yang sudah menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan baik dan memberikan *posttest* berupa pilihan ganda dengan 10 butir soal, peneliti menutup kelas dengan doa penutup.

3) Observasi

Kegiatan ini dilaksanakan untuk menunjukkan kemampuan kognitif siswa dan untuk mengetahui tingkat keterlibatan mereka dalam proses pendidikan di sekolah. Hasil penelitian yang peneliti lakukan setelah mengimplementasikan model TGT dengan bantuan media ular tangga yang dilengkapi LKPD *match making*, hasil *posttest* menunjukkan rata-rata 75 dan tingkat ketuntasan 88% dari 21 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas. Peneliti melihat keaktifan siswa berdasarkan penilaian ranah afektif yang mencakup kerjasama, tanggung jawab dan disiplin siswa dalam belajar kelompok, pada siklus I untuk kerjasama antara siswa sudah mulai meningkat dengan adanya LKPD *match making* membuat siswa bekerjasama untuk mencari pasangan dari soal-soal yang diberikan. dan ntuk tanggung jawab dan disiplin sudah terlihat beberapa siswa bertanggung jawab atas tugas kelompok yang diberikan oleh peneliti dan sudah mulai disiplin di dalam kelas dalam artian tidak membuat keributan namun, beberapa siswa yang belum sepenuhnya ikut bekerjasama dan kurang disiplin pada siklus I di dalam kelas sudah mulai aktif pada siklus II. Berdasarkan tabel 4.4 untuk nilai ranah afektif terlihat bahwa nilai ketuntasan 96% dengan diperoleh siswa yang tuntas 23 orang dan 1 orang siswa belum tuntas. Dari hasil tes tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa nilai

yang dicapai siswa pada proses pembelajaran di siklus II sudah meningkat dan mencapai KKTP.

Gambar 5. Diagram Hasil Tes Kognitif (Siklus II)



Gambar 6. Diagram Hasil Tes Afektif (Siklus II)

4) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran pertemuan ke 3 atau siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mengimplementasikan media tangga ular yang dilengkapi LKPD *math making* terlihat dari keaktifan siswa dalam bermain dan mengikuti kegiatan kelompok, siswa yang tadinya kurang aktif pada tahap pertama menjadi aktif pada kelompok tahap kedua dan mampu menjelaskan peningkatan dari siklus I. Pada gambar 4.3 terlihat adanya perbedaan yang jika membandingkan hasil belajar kognitif pra siklus dan siklus I. Pada siklus I hanya berjumlah 17 orang siswa yang tuntas, namun pada siklus II ada 23 siswa yang tuntas karena sudah di perbaiki dan meningkat 17% dari hasil belajar kognitif siklus I dan II untuk hasil belajar ranah kognitif siklus II bisa di lihat pada tabel 4.5.

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 4.6, siswa lebih terlibat dalam pembelajaran di kelas karena penggunaan model pembelajaran berbasis permainan, yaitu sebanyak 24 siswa dengan ketuntasan mencapai 95,85% dari total, dengan 23 siswa yang memiliki tuntas dan 1 siswa yang tidak memiliki tuntas. Selanjutnya, grafik hasil belajar kognitif

pada Gambar 4.1 memperlihatkan bahwa jumlah siswanya yang sudah memenuhi KKTP pada Tahap II sudah mulai meningkat. Dari 24 siswa di kelas tersebut, 21 siswa menunjukkan kondisi yang memenuhi syarat, sedangkan 3 siswa lainnya masih belum menunjukkan kondisi yang memenuhi syarat. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari pra siklus dan siklus I.

Kegiatan yang dilakukan selama proses pengajaran, pendekatan kooperatif TGT sangat efektif digunakan, berdasarkan hasil Penelitian terdahulu yang juga menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif TGT yaitu dari Hana *et al.*, (2024:455), Bili *et al.*, (2024:233), Ipu *et al.*, (2024:261) dan Hara *et al.*, (2024:783) oleh karena itu, penelitian ini dari tahap pelaksanaan siklus I serta siklus II karena sudah memenuhi target penelitian yaitu aktivitas belajarnya siswa. Menurut data yang dihasilkan pada siklus II meningkat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dilengkapi LKPD pembuatan *match making* Secara umum bisa dinyatakan bahwasannya penelitian Tindakan kelas yang sudah dilaksanakan pada kelas VIII D di SMP Negeri 4 Mauliru Tahun Ajaran 2024/2025 memiliki peluang untuk meningkatkan hasil belajarnya siswa. Hal ini menjelaskan bahwasannya tujuan dan capaian pembelajarannya yang diharapkan semakin meningkat. Hasil belajar kognitif mahasiswa pada semester II meliputi ketuntasan 96%, peningkatan 59% dari semester I, dan peningkatan 17% dari semester I. Hasil belajar efektif mahasiswa pada ranah yaitu ketuntasan 96%, dengan peningkatan 54% dari pra siklus dan 25% dari siklus I.

V. SIMPULAN

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga dilengkapi LKPD *match making* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII D di SMP Negeri 4 Mauliru adalah hasil belajar siswa pada siklus II ranah kognitif mendapatkan hasil ketuntasan simultan sebesar 96% pada 23 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas, serta peningkatannya sebesar 59% dari pra siklus dan 17% dari seluruh siklus I, menunjukkan hasil belajar kognitif siklus II. Hasil belajar siswa pada tingkat efektif menunjukkan ketuntasan sebesar 96%, peningkatan sebesar 54% dari pra siklus, dan peningkatan sebesar 25% dari siklus I.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Alkhila Ristri Intan, N. S. R. R. K. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Genial.Ly* (Ular Tangga) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 3, 249–261. Doi: <https://doi.org/10.61722/Jiem.V3i2.3829>.

- Bintank, B., & Maunah, B. (2022). Pendidikan Dalam Berbagai Pendekatan Dan Teori Pendidikan. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(1), 40–53. Doi: 10.30957/Cendekia.V16i1.717.
- Fitrotun Nisa, A., Bariyah, I. Q., Universitas, P. P., & Tamansiswa, S. (2024). Implementasi Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPA Di SD Pada Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 287–295.
- Kristianta Wicaksana, A., Maria Zulfiati, H., Fitrotun Nisa, A., Ular Tangga, P., Daya Alam, S., Kualitatif, P., & Deskriptif, P. (2024). Implementasi Media Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Ips Di SD Pada Materi Sumber Daya Alam Kata Kunci. Retrieved From <Http://Jiip.Stkipyapisdompu.Ac.Id>.
- Maharjono. (2019). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Karya Ilmiah Guru*, 5, 56.
- Nugraha, E., Martini, S., & Santosa, F. H. (2025). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XII IPS 4 SMAN 3 Tangerang Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*. *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 7(1), 58.
- Rohmah Nidaur Annisa. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id.*, 9, 193–210.
- Suhartati, J. Y., & Sayu, S. (2021). Pembelajaran Matematika Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbentuk Komik Pendidikan Matematika FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak (Vol. 2).
- Sulikatin. (2017). Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Materi Usaha Dan Energi Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan Kooperatif Bagi Siswa. *Profesi Keguruan*, 129–133.
- Sya, U., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa (Vol. 14, Issue 2).
- Hana, E.W., Makaborang, Y., Djoeroemana, Y., Universitas Kristen Wira Wacana Sumba. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Leaflet Dilengkapi Question Box Di SMP Negeri 1 Pahunga Lodu. *Pendidikan Biologi*, 10, 444–450. Retrieved From <https://e-journal.my.id/biogenerasi>.
- Hara, E. K., Ina, A. T., Makatita, A. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Kooperatif TGT Berbantuan Media *Flip chart* dan LKS Teka-Teki Silang Terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas IX Di SMP Negeri 4 Mauliru. Pendidikan Biologi, 10 (1), 783-789. <https://e-journal.my.id/biogenerasi>.

Bili, E.Y., Makaborang, Y., & Makatita, A.L., Universitas Kristen Wira Wacana Sumba., & Jurnal Pendidikan Biologi, B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Biologi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pandawai. Pendidikan Biologi, 10(1), 231–233. Retrieved From <https://e-journal.my.id/biogenerasi>.