

Penggunaan *Game Based Learning* “Ular Tangga” Model *Teams Games Tournament* Kelas 2 SDIT Az-Zahrah

Ika Febrianti^{1*}, Aswatul Nur Hasanah², Farida Febriati³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
ikafebriantiashar@gmail.com*



e-ISSN: 2987-811X

MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 3 No. 2 Juni 2025

Page: 759-764

Article History:

Received: 23-05-2025

Accepted: 28-05-2025

Abstrak : Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas 2 SDIT Az-Zahrah melalui pendekatan *game based learning* menggunakan media ular tangga dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan menganalisis data yang didapatkan dari responden. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu pertama, analisis kondisi awal siswa. Kedua, pembuatan media pembelajaran berupa permainan ular tangga modifikasi dan ketiga, implementasi di kelas. Hasil dari kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan antusias siswa dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran angket kepada siswa setelah kegiatan. Hasil angket menunjukkan bahwa 75% siswa merasa sangat senang dan antusias dalam bekerja sama mengerjakan soal matematika, 17% merasa senang dan antusias dan 1 orang siswa yang kurang puas. Pendekatan GBL dengan TGT mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Pendekatan ini juga mendorong kolaborasi antar siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, guru merasa terbantu dengan adanya media evaluasi yang menyenangkan dan efektif. Kegiatan ini membuktikan bahwa GBL dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik bagi siswa kelas 2 SD.

Kata Kunci : Ular Tangga; *Games Based Learning*; Sekolah Dasar; *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Metode adalah cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu. Dalam konteks pembelajaran dan pendidikan, metode

pembelajaran merujuk pada pendekatan atau teknik yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk mengajar dan memfasilitasi pembelajaran peserta didik. Metode pembelajaran mencakup strategi, teknik, dan pendekatan yang digunakan dalam proses pengajaran. Tujuan dari penggunaan metode pembelajaran adalah untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang diperlukan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2006). Berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan dan digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, dan pemilihan metode yang sesuai akan tergantung pada berbagai faktor, termasuk materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan lingkungan pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan kreatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, dan memungkinkan pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan individu dan kelompok (Prastowo, 2012). Salah satu metode pembelajaran yang digunakan di masa sekarang ini adalah *Game Based Learning* (Tsai, Tsai, & Hsiao, 2020).

Pembelajaran matematika pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sering menghadapi tantangan terkait minat dan motivasi siswa. Khususnya, siswa kelas 2 SD masih berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang bersifat visual, aktif, dan menyenangkan. *Game-Based Learning* (GBL) bukan sekadar menggunakan permainan untuk menghibur siswa, melainkan memanfaatkan mekanisme permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik. Salah satu alasan efektivitas GBL adalah kemampuannya dalam menarik keterlibatan siswa secara aktif dengan metode yang santai dan penuh permainan (*playful*). Proses ini juga menciptakan semangat kompetisi yang sehat di antara siswa, yang mendorong mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik. Selain itu, *game-based learning* dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, serta menumbuhkan antusiasme terhadap materi pembelajaran (Tsai, Yu, & Hsiao, 2020).

Game based learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan, seperti aturan, tantangan, skor dan interaksi berbasis *game* untuk mengajar konsep, keterampilan atau pengetahuan tertentu kepada peserta didik. *Game Based Learning* telah digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pendidikan tinggi dan pelatihan profesional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan *platform game-based learning* semakin banyak tersedia, memungkinkan instruktur untuk memanfaatkan *game-based learning* dengan lebih mudah. *Game based learning* dapat memfasilitasi siswa untuk belajar bersama. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan siswa lain (Yanti & Yhasmin, 2023).

Tournament Teams Games (TTG) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok (*teams*), permainan (*games*), dan kompetisi dalam bentuk turnamen (*tournament*). Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Menurut Slavin (1995), *tournament teams games* adalah bagian dari pendekatan pembelajaran kooperatif *Teams-Games-Tournament* (TGT), di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil dan secara berkala berpartisipasi dalam turnamen akademik menggunakan permainan sebagai alat evaluasi. Tujuan utama model ini

adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta membangun sikap kerja sama di antara siswa.

Model *tournament teams games* sangat cocok dikombinasikan dengan pendekatan game-based learning (GBL), seperti penggunaan ular tangga edukatif, karena keduanya memiliki kesamaan dalam struktur, tujuan, dan pendekatan terhadap pembelajaran aktif dan bermakna (Yanti & Yhasmin, 2023). Permainan ular tangga edukatif tidak hanya mengadaptasi format permainan tradisional, tetapi juga dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dari aspek kognitif, permainan ini membantu siswa mengulang dan memperkuat pemahaman materi melalui soal atau tantangan yang disisipkan di setiap petaknya. Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya mengingat, tetapi juga menerapkan pengetahuan secara langsung.

Selain itu, karena permainan ini bersifat interaktif dan menyenangkan, motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif, tidak merasa tertekan seperti dalam evaluasi konvensional, dan lebih mudah membangun koneksi sosial. Dari aspek afektif, permainan ular tangga menumbuhkan nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan disiplin. Saat dimainkan secara berkelompok, siswa didorong untuk saling membantu, menunggu giliran, dan menghargai lawan (Yanti & Yhasmin, 2023). Ini merupakan bagian penting dari pembentukan karakter sejak usia dini.

Dari sisi psikomotorik, aktivitas seperti melempar dadu, memindahkan pion, atau melakukan tantangan fisik (misalnya menirukan gerakan tertentu) berkontribusi dalam mengembangkan koordinasi motorik halus dan kasar siswa. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada aktivitas duduk pasif, melainkan melibatkan gerakan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang aktif. Permainan ular tangga juga fleksibel, dapat dimodifikasi sesuai dengan mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, atau Pendidikan Agama, dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa serta kompetensi dasar. Dengan demikian, permainan ini bukan sekadar hiburan, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam strategi pembelajaran *modern* berbasis permainan (*game-based learning* dan TTG) (Slavin, 1995; Yanti & Yhasmin, 2023).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan menganalisis data yang didapatkan dari responden. Sampel yang digunakan yakni siswa kelas 2 SDIT Az-Zahrah Kabupaten Gowa sebanyak 12 orang, sementara objek yang dianalisis adalah media ular tangga dalam pembelajaran Matematika. Sementara instrumen yang digunakan adalah angket, dokumentasi dan observasi. Angket digunakan sebagai instrumen utama dalam menganalisis data antusias peserta didik dalam pembelajaran yang menggunakan skala likert. Dokumentasi berupa data siswa kelas 2 SDIT Az-Zahrah, sementara observasi dilakukan untuk melihat permasalahan dalam penerapan media pembelajaran tersebut.

Untuk menganalisis data dilakukan 4 tahapan yaitu menghitung skor minimal dan maksimal, menghitung rata-rata ideal (M_i) data, menentukan rentangan skor sesuai dengan skala Likert, dan terakhir membuat kategorisasi tingkat kepuasan peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data terkait variabel kepuasan peserta didik terdiri dari dua indikator yaitu antusiasme dan sikap kerjasama. Data tentang variabel kepuasan peserta didik terhadap penggunaan *Games Based Learning* "Ular Tangga". Model *Teams Games Tournament* (TGT) didapatkan berdasar penyebaran angket dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 butir yang diberikan kepada peserta didik kelas 2 dengan jumlah peserta didik 12 peserta didik. Skor penilaian untuk angket ditentukan dengan angka dari nilai 1 sampai dengan 3. Sehingga skor ideal terendah 12 dan skor ideal tertinggi 36. Selanjutnya menentukan rentang skor setiap kategori seperti pada tabel berikut.

Tabel 1. Rentang Skor Kepuasan Peserta Didik

Kategori	Rumus	Hitungan	Rentang Skor
Sangat tidak memuaskan	$X < Mi - (1,5) SDi$	$X < 18$	12,0-17,9
Kurang memuaskan	$Mi - (1,5) SDi \leq X < Mi$	$18 \leq X < 24$	18,0-23,9
Memuaskan	$Mi \leq X < Mi + (1,5) SDi$	$24 \leq X < 30$	24,0-29,9
Sangat memuaskan	$X \geq Mi + (1,5) SDi$	$X \geq 30$	30,0-36,0

Berdasarkan panduan kategorisasi yang telah dibuat, maka dapat dilakukan kategorisasi terhadap variabel kepuasan peserta didik terhadap penggunaan *Game Based Learning* "Ular Tangga" model *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai data yang telah terhimpun. Adapun tabel kategorisasinya dapat dilihat berikut ini:

Tabel 2. Kategorisasi Kepuasan Peserta Didik dalam Penggunaan GBL

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat tidak memuaskan	12,0-17,9	0	0%
Kurang memuaskan	18,0-23,9	1	8%
Memuaskan	24,0-29,9	2	17%
Sangat memuaskan	30,0-36,0	9	75%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 9 peserta didik atau 75 % menyatakan bahwa dalam *Game Based Learning* "Ular Tangga" model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat memuaskan, 2 peserta didik atau 17% menyatakan bahwa penggunaan *Game Based Learning* "Ular Tangga" model *Teams Games Tournament* (TGT) memuaskan, 1 peserta didik atau 8% menyatakan bahwa penggunaan *Game Based Learning* "Ular Tangga" model *Teams Games Tournament* (TGT) kurang memuaskan. Persentase kategori tersebut dapat dimaknai bahwa lebih dari setengah responden menyatakan bahwa penggunaan *Game Based Learning* "Ular Tangga" model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat memuaskan. Kepuasan peserta didik merupakan antusiasme, harapan dan menjadi acuan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dapat terpenuhi. Kategori memuaskan dalam hal ini dapat dijelaskan melalui ketercapaian keinginan, harapan dan kebutuhan peserta didik yang meliputi harapan terhadap fungsi-fungsi pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran,

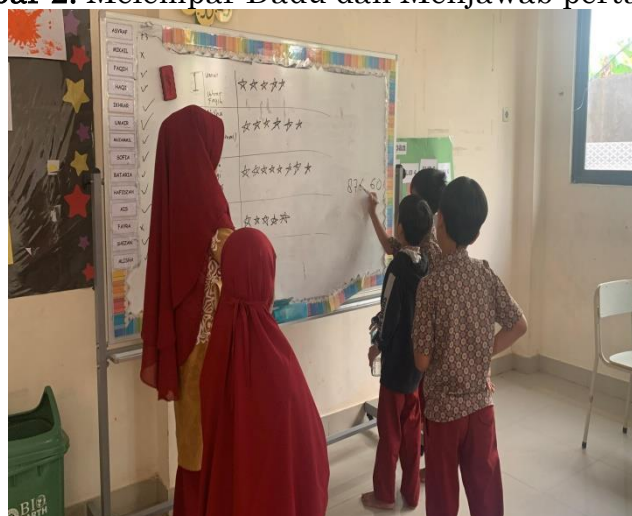
perangkat pembelajaran dan sumber belajar yang dibutuhkan tetapi juga suasana belajar yang menyenangkan.



Gambar 1. Guru Menjelaskan Cara Bermain Ular Tangga dan Membagi Kelompok



Gambar 2. Melempar Dadu dan Menjawab pertanyaan



Gambar 3. Diskusi Kelompok dan Menulis Jawaban

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sebanyak 9 orang atau 75% merasa sangat puas, 2 orang atau 17% merasa puas, dan 1 orang atau 8% merasakan kurang puas dalam menggunakan *games based learning*. Sementara tidak ada peserta didik yang menyatakan tidak puas dalam menggunakan *games based learning* ini. Sebanyak 75% responden (siswa) menyatakan sangat puas dengan penerapan *games based learning* ini, menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis *game* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Keberhasilan ini didukung oleh unsur kompetisi dan kolaborasi dalam *Teams Games Tournament* (TGT), yang memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, permainan ular tangga sebagai media pembelajaran terbukti dapat memudahkan pemahaman materi sekaligus melatih keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, *game based learning* "Ular Tangga" model *Teams Games Tournament* (TGT) layak dipertimbangkan sebagai alternatif metode pembelajaran inovatif, khususnya untuk siswa kelas rendah, guna meningkatkan minat dan hasil belajar. Penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan dengan mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan prestasi akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prastowo, A. (2012). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- [2] Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- [3] Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- [4] Tsai, Y.-L., Tsai, C.-C., & Hsiao, H.-S. (2020). A meta-analysis of research on digital game-based science learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(4), 355–367. <https://doi.org/10.1111/jcal.12430>
- [5] Yanti, R., & Yhasmin, M. (2023). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–52.