



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS QR CODE PADA KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS III SDN PASURUHAN

Oleh:

Syibilla Oktavia Malak Sari¹, Ika Oktavianti², Denni Agung Santoso³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Institut Universitas Muria Kudus

*Email : 202133210@std.umk.ac.id¹, ika.oktavianti@umk.ac.id², denni.agung@umk.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2896>

Article info:

Submitted: 20/02/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstract

Pancasila Education learning at SDN Pucakwangi 03 is still mostly done conventionally with lecture and memorization methods. This approach makes students less active in the learning process and have difficulty in understanding the material. This study aims to test the effectiveness of the Team Games Tournament learning model assisted by QR Code-based snakes and ladders media on the Pancasila Education learning activity of grade III students of SD Negeri Pasuruhan. The research method used is quantitative pre-experimental with a one-group pretest-posttest design. The population of this study was all grade III students of SDN Pasuruhan, totaling 27 students. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation, with data analysis using the Paired Sample T-Test and N-Gain tests. The results of the study showed that there was an effect of the application of the Team Games Tournament learning model assisted by QR Code-based snakes and ladders media on the Pancasila Education learning activity of grade III students of SD Negeri Pasuruhan.

Keywords: *Team games Tournament, QR Code based snakes and ladders, Active Learning*

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Pasuruhan masih banyak dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah dan hafalan. Pendekatan ini membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran pembelajaran *Team games Tournament* berbantuan media ular tangga berbasis *QR Code* pada keaktifan belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD Negeri Pasuruhan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif pre-experimental dengan desain one-group pretest-posttest. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Pasuruhan, yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan uji Paired Sample T-Test dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran pembelajaran *Team games Tournament* berbantuan media ular tangga berbasis *QR Code* pada keaktifan belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD Negeri Pasuruhan.

Kata Kunci : *Team games Tournament, ular tangga berbasis QR Code, Keaktifan Belaja*



1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila berperan sebagai wadah pembelajaran yang menanamkan nilai disiplin bagi siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh perannya sebagai salah satu sarana utama dalam membentuk karakter serta memperkuat jati diri bangsa. Hal ini sejalan dengan pandangan Kurniawati & Daniamiseno (2019), yang menekankan bahwa tujuan pendidikan Pancasila adalah membimbing peserta didik agar menjadi warga negara yang berintegritas, mampu mendukung serta mengembangkan nilai-nilai kebangsaan, serta menjadikan Pancasila sebagai dasar negara.

Pendidikan Pancasila memiliki peran krusial dalam menumbuhkan kesadaran peserta didik mengenai hak dan kewajiban yang berlandaskan semangat serta nilai-nilai bangsa Indonesia. Pendidikan ini berfokus pada pembentukan individu yang berkualitas, cerdas, serta mampu memahami dan menjalankan hak serta kewajibannya sebagai anggota masyarakat Indonesia yang berkarakter sesuai dengan prinsip-prinsip UUD 1945 (Amaliyah & Santoso, 2022).

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 September 2024 di kelas III SDN Pasuruhan ditemukan bahwa keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila masih rendah yaitu sebesar 25% dalam kategori kurang baik. Beberapa faktor yang memengaruhi proses pembelajaran menjadi penyebab utama permasalahan, di antaranya kurangnya variasi dalam model pembelajaran serta masih dominannya penggunaan media konvensional. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, yang berujung pada menurunnya keaktifan belajar mereka.

Berdasarkan wawancara pra penelitian yang dilakukan pada 30 September 2024, wali kelas III mengungkapkan bahwa di SDN Pasuruhan belum diterapkan model pembelajaran terbaru. Metode yang digunakan masih terbatas pada ceramah, sementara dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, media yang digunakan hanya berupa media audiovisual. Guru lebih banyak mengandalkan metode ceramah dan hanya menggunakan video yang ada di *youtobe* sebagai alat bantu pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif, menarik, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini bertujuan agar mereka lebih aktif berpartisipasi dan tertarik dalam mempelajari Pendidikan Pancasila. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah model *Team Games Tournament*. Penerapan model pembelajaran ini akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan berbagai sumber belajar lain yang mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran Ular Tangga Berbasis *QR Code*. Permainan ular tangga berbasis *QR code* merupakan perpaduan antara alat permainan edukatif dan teknologi modern yang berperan penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa di era globalisasi.

Penelitian sebelumnya Falah (2018) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Team Games Tournament*. Pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar PPKn siswa di SD. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Sundari & Setyabudi, 2024) menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada keaktifan belajar siswa pada siklus I yaitu 51,3% dan siklus II mengalami peningkatan yaitu 74,8%. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V SD Negeri Ngadirejo 04.

berAdapun tujuan penelitian yaitu untuk 1) Mendeskripsikan perbedaan skor *pretest* dan *posttest* setelah penerapan model *Team games Tournament* berbantuan media ular tangga berbasis *QR Code* terhadap keaktifan belajar siswa. 2) Menganalisis peningkatan keaktifan belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III setelah diterapkannya model pembelajaran *Team games Tournament* berbantuan media ular tangga berbasis *QR Code*.



2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *pra-eksperimental*, menerapkan desain *one group pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dilakukan di SDN Pasuruhan pada siswa kelas III tahun ajaran 2024/2025, yang berlokasi di Desa Pasuruhan, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah. Dalam desain ini, tes awal (*pretest*) dilakukan sebelum diberikan perlakuan eksperimen. Setelah pelaksanaan treatment, dilakukan tes akhir (*posttest*) guna mengevaluasi kekatifan belajar. Treatment yang diterapkan berupa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media permainan Ular Tangga Berbasis QR Code.

Penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas III SDN Pasuruhan, yang berjumlah 27 siswa, sebagai populasi. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, Angket, dan dokumentasi. Instrumen angket yang digunakan terdiri dari 19 pertanyaan untuk mengukur kekatifan dan pemahaman belajar siswa terhadap materi keragaman suku bangsa dalam muatan pendidikan Pancasila. Validitas instrumen telah diuji oleh dua ahli, yang menyatakan bahwa instrumen tersebut layak digunakan.

Pengolahan data menggunakan analisis deskriptis dengan SPSS. Uji normalitas dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov, sementara pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk menentukan signifikansi perbedaan antara hasil angket *pretest* dan *posttest*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Team Games Tournament* yang didukung oleh media ular tangga berbasis QR Code, sedangkan variabel terikatnya adalah kekatifan belajar Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN Pasuruhan pada Januari 2025 dengan tujuan untuk mengukur kekatifan belajar Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman suku bangsa. Penelitian ini berlangsung selama empat pertemuan. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Jika data terdistribusi secara normal, maka analisis dilakukan dengan metode statistik parametrik. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, digunakan metode statistik non-parametrik (Rosita et al., 2021). Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah *Kolmogorov Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig) lebih dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai ujian	pretest	.163	27	.062	.939	27	.112
	posttest	.145	27	.149	.959	27	.357
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari angket keaktifan belajar siswa berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,62, yang melebihi 0,05. Selain itu, nilai signifikansi *posttest* pada Asymp. Sig (2-tailed) di kolom *Kolmogorov-Smirnov* juga lebih besar dari 0,05, yaitu 0,149. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample t-test*.



b. Uji Paired Sample t-test

Uji t digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* keaktifan belajar siswa. Jika nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, maka H_a diterima, sedangkan jika nilai sig lebih dari 0,05, maka H_o ditolak. Berikut hasil uji *Paired Sample T-Test* yang dilakukan dengan bantuan aplikasi IBM SPSS 20.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Paired Sampel T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pa ir 1	Pre- Post	-34.77778	6.54178	1.25897	-37.36562	-32.18994	-27.624	26	.000

Berdasarkan hasil perhitungan uji *paired sample t-test* terhadap keaktifan belajar siswa menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai $t = -27.624$ dengan derajat kebebasan ($df = 26$) Hal ini menunjukkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media Ular Tangga Berbasis QR Code.

c. Uji N Gain

Dalam penelitian ini, uji N-gain digunakan untuk menganalisis peningkatan keaktifan belajar setelah penerapan model *Teams Games Tournament* dengan bantuan media Ular Tangga Berbasis QR Code. Pengujian ini juga bertujuan untuk menilai efektivitas model dan media tersebut dalam meningkatkan keaktifan belajar. Adapun hasil uji N-gain adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	27	.44	.85	.6541	.10113
NGain_persen	27	44.44	85.45	65.4062	10.11336
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan Tabel 3, nilai **N-gain** sebesar 0,65 termasuk dalam kategori sedang, yang dapat diinterpretasikan cukup efektif. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya model model *Teams Games Tournament* dengan bantuan media Ular Tangga Berbasis QR Code. Adapun analisis uji N-Gain setiap indikator keaktifan belajar adalah sebagai berikut.



Tabel 4 Hasil Uji N-Gain Indikator Keaktifan Belajar

No	Indikator Keaktifan	Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i>	Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
1.	Aktif bertanya kepada siswa lain atau guru	49,07	80,55	0,61	Sedang
2.	Aktif menjawab pertanyaan guru	48,45	79,93	0,61	Sedang
3.	Turut serta aktif dalam melaksanakan tugas belajarnya	47,77	84,44	0,70	Sedang
4.	Aktif dalam kegiatan diskusi	43,70	81,11	0,66	Sedang
5.	Siswa Aktif dalam berpendapat	42,59	82,09	0,68	Sedang

Berdasarkan tabel 4, hasil uji N-Gain pada indikator keaktifan belajar menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan diberikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament yang didukung oleh media Ular Tangga Berbasis QR Code dapat meningkatkan keaktifan belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDN Pasuruhan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang didapat, hasil yaitu penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament yang dilengkapi dengan permainan ular tangga berbasis QR Code efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN Pasuruhan. Dalam penelitian ini, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan melalui permainan ular tangga berbasis QR Code dan berdiskusi untuk mencari solusi. Model pembelajaran ini diterapkan melalui kerja sama antar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* yang mengukur keaktifan belajar adalah 47, sementara skor rata-rata *posttest* meningkat menjadi 81,7.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample T-Test, nilai signifikansi (2-tailed) diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam rata-rata keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament yang menggunakan permainan ular tangga berbasis QR Code.

Berdasarkan skor rata-rata yang telah didapat, setelah diberikan perlakuan, rata-rata keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 34,77. Ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan bantuan permainan ular tangga berbasis QR Code lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model konvensional. Hal tersebut diperkuat penelitian Mugiyatmi (2023) Model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) berbantuan permainan ular tangga merupakan pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih menikmati proses pembelajaran dan terdorong untuk lebih aktif dalam berkolaborasi. Dengan suasana yang menyenangkan dan partisipasi aktif dari siswa, hal ini mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna. Menurut Napitupulu & Susanti (2023), pembelajaran akan menjadi bermakna apabila guru berhasil menciptakan suasana yang menyenangkan, yang akan memberikan pengalaman yang berkesan bagi siswa. Salah satu cara untuk menciptakan kesan tersebut adalah dengan mendorong siswa agar aktif selama proses pembelajaran. Melalui penerapan model kooperatif tipe TGT, diharapkan dapat mengatasi masalah kurangnya keaktifan pada siswa kelas III SD Negeri Pasuruhan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Handayani et al (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran



kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V sekolah dasar. Peningkatan keaktifan siswa yang terlihat pada setiap pertemuan penerapan model ini membuktikan bahwa model kooperatif TGT dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas III SD Negeri Pasuruhan.

Analisis keaktifan belajar dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament yang didukung oleh media ular tangga berbasis QR Code dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest dari angket keaktifan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis peningkatan menggunakan uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,65, yang berada dalam rentang $0,30 \leq g \leq 0,70$, sehingga tergolong dalam kategori peningkatan keaktifan belajar dengan tingkat sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament yang didukung oleh media ular tangga berbasis QR Code berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa terdapat dua peningkatan terendah indikator keaktifan belajar yaitu (1) indikator aktif bertanya kepada guru dan siswa lain; (2) aktif menjawab pertanyaan guru. Pada indikator aktif bertanya kepada guru dan sesama siswa, sebagian siswa sudah mampu mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum mereka pahami. Namun, masih ada beberapa siswa yang merasa malu untuk bertanya, sehingga mereka menjadi pasif dalam proses pembelajaran dan kesulitan menjawab pertanyaan karena kurangnya pemahaman. Untuk meningkatkan indikator ini, guru dapat menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, dengan menunjukkan bahwa tidak ada pertanyaan yang salah. Selain itu, memberikan pujian atas setiap upaya bertanya dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawan & Setyabudi (2024), yang menyatakan bahwa pujian atau penghargaan atas setiap usaha bertanya dapat memperkuat rasa percaya diri siswa, membuat mereka merasa dihargai, dan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Indikator terendah berikutnya adalah aktif menjawab pertanyaan guru. Beberapa siswa sudah mampu menjawab pertanyaan guru meskipun jawaban mereka belum sepenuhnya tepat, namun ada juga siswa yang merasa kurang percaya diri atau takut memberikan jawaban yang salah. Untuk meningkatkan indikator ini, guru dapat memberikan apresiasi terhadap setiap jawaban, baik yang benar maupun yang salah. Selain itu, membentuk kelompok juga dapat membantu siswa merasa lebih nyaman sebelum berbicara di depan kelas, di mana mereka diberi waktu untuk berpikir sendiri, berdiskusi dengan teman, dan kemudian berbagi jawaban. Dengan cara ini, siswa akan merasa lebih siap dan percaya diri dalam memberikan jawaban. Hal ini sesuai dengan pendapat Puspita Sari et al. (2022), yang menyatakan bahwa membentuk kelompok sebelum berbicara di depan kelas merupakan strategi yang efektif karena memberikan siswa kesempatan untuk menyusun pemikiran mereka dengan lebih baik sebelum berbicara.

Kemampuan pendidik memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana kelas yang dinamis dengan menerapkan model pembelajaran dan media yang menarik dan bervariasi. Jika metode pembelajaran yang digunakan kurang beragam, maka keaktifan belajar siswa tidak akan maksimal. Lingkungan belajar yang nyaman, pemenuhan kebutuhan siswa, serta penggunaan media yang sesuai merupakan faktor penting dalam membantu siswa menyerap informasi secara efektif dan meningkatkan motivasi mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu mengadopsi berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Model ini memungkinkan siswa berperan sebagai tutor sebaya, sehingga mereka dapat saling bertukar pendapat dan membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dapat diterapkan melalui pendekatan Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan ular tangga, di mana pendidik mengintegrasikan unsur permainan dalam proses belajar sebagai metode alternatif dalam pengajaran.

Berdasarkan perbandingan antara pembelajaran sebelum dan setelah penerapan model Teams Games Tournament yang didukung oleh permainan ular tangga berbasis QR Code, terlihat adanya peningkatan dalam keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini secara



tidak langsung berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan mendorong mereka untuk berdiskusi dalam kelompok guna menyelesaikan soal-soal terkait Pendidikan Pancasila. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menerapkan turnamen akademik yang melibatkan kuis, sistem skor kemajuan individu, serta kompetisi antar siswa. Setiap siswa bersaing dengan anggota tim lain yang memiliki tingkat kemampuan akademik serupa Mustamiroh et al (2023). Langkah-langkah dalam model TGT meliputi presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim. Sebelum pembelajaran dimulai di kelas III, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil secara heterogen. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk mendorong siswa berbagi informasi dan bekerja sama dalam diskusi kelompok. Dengan demikian, mereka lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Widyantini Rachma Thalita et al (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama dalam menyelesaikan masalah serta menerapkan pengetahuan dan keterampilan guna mencapai tujuan pembelajaran. Pembentukan tim dalam model TGT bertujuan untuk mempersiapkan setiap anggotanya sebelum mengikuti turnamen akademik.

Langkah berikutnya, siswa mengerjakan soal pada ular tangga berbasis *QR Code* yang diberikan oleh guru bersama anggota kelompoknya. Kelompok yang sampai pertama ke finish akan menjadi pemenangnya, selanjutnya guru memberikan hadiah pada kelompok yang menang. Keberadaan permainan akademik dalam tahap game dan turnamen membuat pembelajaran lebih menarik, menghindari kebosanan, serta menciptakan suasana kompetisi yang sehat. Hal ini berkontribusi pada peningkatan keaktifan belajar siswa. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Sutikno (2021) yang menyatakan bahwa menciptakan situasi persaingan atau kompetisi merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan metode yang beragam dapat mencegah kebosanan dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah *Teams Games Tournament*. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, aktivitas belajar dikemas dalam bentuk permainan, sehingga menciptakan suasana yang lebih santai dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan Chotimah (2020). Selain itu, model ini melibatkan seluruh siswa secara setara tanpa membedakan status akademik. TGT juga menanamkan nilai tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan yang sehat. Dengan adanya unsur kompetisi dan suasana belajar yang menyenangkan, diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Meningkatnya motivasi belajar berbanding lurus dengan meningkatnya keaktifan siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT juga berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dalam penelitian ini, penerapan TGT di kelas III SDN Pasuruhan menunjukkan tingkat keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 65% dikatakan cukup efektif yaitu mengindikasikan adanya peningkatan keaktifan belajar dalam kategori sedang setelah penerapan model pembelajaran tersebut.

4. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini diperoleh setelah menganalisis data menggunakan berbagai metode pengujian. Berdasarkan hasil analisis terhadap data yang dikumpulkan selama penelitian di lapangan, dapat disimpulkan yaitu berdasarkan hasil analisis uji Paired Sample T-Test, yang menghasilkan nilai t sebesar -27.624 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Efektivitas Model Pembelajaran Keaktifan belajar siswa meningkat setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* berbantuan permainan ular tangga berbasis *QR Code*. Efektivitas model ini dibuktikan melalui hasil uji *N-Gain*, yang menunjukkan nilai 0,65, termasuk dalam kategori peningkatan sedang, yang mengindikasikan adanya perkembangan yang signifikan dari sebelum hingga setelah diterapkannya model pembelajaran ini.

**5. DAFTAR PUSTAKA**

- Amaliyah, F., & Santoso, D. A. (2022). Sytematic Literatur Review : Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Problem Based Learning Berbantuan Modul. *Prosiding Seminar Nasional Seminar Nasional Dies Natalis UMK Ke-42*, 188–195.
- Falah, A. N. (2018). Peningkatan Keaktifan Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt. *Basic Education*, 7(28), 2-733-2.742. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/13495>
- Handayani, V., Wardana, L. A., & Jannah, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Gemes Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PPKN Di Kelas V SDN Pajurangan. *Journal Of Social Science Research*, 4(2), 6579.
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143–151. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i02.737>
- Kurniawati, R., & Daniamiseno, A. G. (2019). Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKN. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 6(1), 22–33. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v6i1.9703>
- Mugiyatmi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 334–340. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24631>
- Mustamiroh, M., Sutja, A., & Maulia, S. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Muaro Jambi. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1469–1476. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2116>
- Napitupulu, E. H., & Susanti, A. E. (2023). Mengupayakan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tanya Jawab. *KAIROS: Jurnal Ilmiah*, Vol. 3(No. 2), 32–46.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Sundari, E., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 1842–1855.