

Implementasi Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis Media *Snake and Ladders Carpet* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Titis Hidayatul Lail*, Kunti Dian Ayu Afiani, Holy Ichda Wahyuni
Universitas Muhammadiyah Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: titishidayatul2003@gmail.com

Dikirim: 14-01-2025; Direvisi: 10-03-2025; Diterima: 13-03-2025

Abstrak: Pembelajaran Matematika sering dianggap sebagai momok yang menakutkan bagi peserta didik. Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini ditulis dengan tujuan mendeskripsikan penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media *Snake and Ladders Carpet* dalam pembelajaran di kelas 3 SD Simomulyo 1 Surabaya. Model TGT merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok dan bersaing dalam permainan, sementara media *Snake and Ladders Carpet* digunakan untuk menerapkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan analisis sintaks TGT yang meliputi penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan tim. Peneliti melaksanakan penelitian pada tanggal 19 November 2014 dengan informan guru kelas dan 2 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yakni wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan teknis analisis data model Miles and Huberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Snake and Ladders Carpet* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memfasilitasi kolaborasi dan pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Selain itu, media ini mendukung gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik melalui metode diferensiasi. Penerapan Model TGT berbantu media *Snake and Ladders Carpet* berdampak positif dalam pemahaman materi, partisipasi peserta didik, dan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika; *Teams Games Tournament*; Media Interaktif

Abstract: Maths learning is often considered a scary subject for students. Based on this phenomenon, this study was written with the aim of describing the application of the *Team Games Tournament* (TGT) model based on *Snake and Ladders Carpet* media in learning in grade 3 of Simomulyo 1 Elementary School in Surabaya. TGT model is a cooperative learning approach that encourages learners to work together in groups and compete in games, while *Snake and Ladders Carpet* media is used to implement interactive and fun learning. This research uses a qualitative descriptive method by analysing the syntax of TGT which includes class presentation, learning in groups, games, matches, and team awards. The researcher conducted the research on 19 November 2014 with the informants of the class teacher and 2 students. The instruments used in this research are interviews, observation and documentation, with the technical data analysis model of Miles and Huberman including data collection, data reduction, data presentation, and verification/conclusion drawing. The research findings show that the application of *Snake and Ladders Carpet* media can increase learners' engagement in the learning process, as well as facilitate collaboration and the development of learners' social skills. In addition, this media supports visual, auditory, and kinesthetic learning styles through differentiation methods. The application of the TGT model assisted by *Snake and Ladders*

Carpet media has a positive impact on material understanding, learner participation, and a fun and interactive learning atmosphere.

Keywords: Mathematics Learning; Teams Games Tournament; Interactive Media

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merujuk pada serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik agar tercapai tujuan yang telah ditetapkan. Agar tujuan tersebut tercapai, peserta didik perlu terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keterlibatan ini tidak hanya mencakup aktivitas fisik, tetapi juga keterlibatan mental atau psikologis. Jika hanya tubuh yang aktif tetapi pikiran tidak terlibat, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Ini berarti peserta didik tidak benar-benar belajar, karena tidak ada perubahan dalam diri mereka (Pane & Dasopang, 2017). Belajar pada dasarnya merupakan sebuah “perubahan” yang terjadi pada individu setelah melakukan aktivitas pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga melibatkan interaksi antara beberapa elemen, seperti guru, materi pembelajaran, dan peserta didik. Guru mempunyai fungsi dan peran yang sangat krusial dalam pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, kualitas atau kompetensi guru dalam mengelola proses pembelajaran sangat mempengaruhi hasil yang diperoleh peserta didik (Setianingsih dkk, 2021).

Pembelajaran matematika sering dianggap sebagai momok yang menakutkan bagi peserta didik sehingga mereka cenderung malas dan tidak bersemangat saat pelajaran dimulai. Persepsi peserta didik mengenai matematika merupakan pelajaran yang sulit. Masalah ini sering kali diperburuk oleh guru yang mengatakan kepada murid-muridnya bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan hanya bisa dikuasai oleh mereka yang cerdas dan berkomitmen untuk belajar. Selain itu, guru mungkin memiliki mentalitas pembunuh, kasar, cepat marah, senang mencela, sering menghukum murid, dan menggunakan metode pengajaran yang terlalu cepat dan monoton untuk mengejar ketertinggalan dalam pelajaran.

Menurut Trianto (Kurniawan & Indrawati, 2016), model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual yang akan menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang mana hal itu memberikan pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, kehadiran guru merupakan prasyarat utama untuk pembelajaran yang efektif. Rahman berpendapat bahwa guru yang kompeten dan profesional dapat menggunakan keterampilan mereka untuk menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan model pembelajaran, tema, dan topik yang akan dibahas (Rahman, 2016).

Selain eksistensi guru, partisipasi peserta didik juga menjadi faktor keberhasilan pembelajaran dalam kelas. Maka dari itu, guru yang dapat menerapkan pembelajaran dengan tepat akan membuat peserta didik berperan aktif dalam kelas dan juga menciptakan suasana belajar yang dinamis dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, serta meningkatkan kolaborasi antar peserta didik. Ketika peserta didik merasa dihargai dan didorong untuk berkontribusi, mereka lebih mungkin untuk mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Simomulyo 1 Surabaya pada pembelajaran matematika pada kelas 3G dengan jumlah 30 peserta didik, terdapat beberapa temuan saat menganalisis proses pembelajaran yang berlangsung. Secara umum, pembelajaran matematika di sekolah ini sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, termasuk penggunaan media konkrit dan teknologi informasi (IT). Penggunaan media oleh guru mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Namun, meskipun media yang digunakan sudah cukup mendukung, strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung monoton dan masih terbatas pada metode ceramah dan tanya jawab.

Metode ceramah, meskipun efektif untuk menyampaikan informasi secara langsung, kurang dapat memfasilitasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan berdiskusi. Hal ini mengarah pada rendahnya kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, bekerja sama, serta berkomunikasi dengan teman-temannya melalui diskusi kelompok. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tampak terbatas pada mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan secara individu. Padahal, diskusi kelompok dan kerja sama antar peserta didik sangat penting untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta mendorong mereka untuk berpikir lebih mendalam mengenai materi yang dipelajari. Pembelajaran yang mengutamakan interaksi aktif antar peserta didik melalui kolaborasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk saling bertukar ide.

Selain itu, meskipun penggunaan media pembelajaran konkrit dan IT sudah dilakukan, kurangnya variasi dalam strategi pembelajaran menghambat terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Variasi dalam pendekatan, seperti penggunaan model yang berbasis permainan edukatif, dapat menjadi alternatif yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang berbantu media *Snake and Ladders Carpet* sebagai alat acuan pembelajaran di kelas 3 SD Simomulyo 1 Surabaya. Dalam penelitian ini, penulis berfokus menggunakan model *Team Games Turnament* (TGT) sebagai kerangka untuk penggunaan media *Snake and Ladders Carpet* yang dapat mendukung proses pembelajaran. Permainan *Snake and Ladders Carpet* dimainkan seperti konsep ular tangga pada umumnya, yang membedakan adalah dalam *Snake and Ladders Carpet*, Pionirnya merupakan peserta didik sendiri yang akan bermain di atas karpet ular tangga. Penerapan Model TGT berbantu media *Snake and Ladders Carpet* dinilai dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang bukan hanya bermakna tapi juga menarik dan seru yang dapat membuat peserta didik berpartisipasi aktif. Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil dan bersaing dengan kelompok lain melalui permainan (Yudianto, 2014).

Penggunaan *media Snake and Ladders* bisa menjadi alat yang eyang berdampak positif untuk mengimplementasikan TGT dengan cara yang menarik dan interaktif. Media interaktif adalah media yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi atau berpartisipasi aktif dalam media yang diberikan (Mintorogo, Adib, 2014). Penerapan Model TGT berbantu media *Snake and Ladders* menciptakan lingkungan



belajar yang aktif, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi juga terlibat dalam proses belajar. Keterlibatan peserta didik adalah proses psikologis yang melibatkan perhatian, minat, dan investasi dalam kegiatan pendidikan. Investasi psikologis mengacu pada upaya yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pemahaman untuk memahami pengetahuan (Nur, 2016).

Penerapan media *Snake and Ladders Carpet* merupakan media yang cara bermainnya dapat menggabungkan gaya belajar visual, auditori hingga kinestetik. Kolaborasi gaya belajar dalam proses pembelajaran ini disebut dengan pembelajaran diferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah pendekatan pedagogis yang menyesuaikan metode, materi, dan strategi instruksional dengan karakteristik unik dari masing-masing peserta didik, memungkinkan setiap peserta didik untuk belajar dan berkembang dengan kecepatan mereka sendiri dan selaras dengan minat, kekuatan, dan kemampuan mereka (Halimah dkk, 2023). Tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi media tersebut juga dapat meningkatkan kolaborasi antar peserta didik. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, meningkatkan pemahaman materi pelajaran, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam belajar.

Karena penelitian ini berfokus pada pendeskripsian Implementasi Model TGT dengan berbantu Media *Snake and Ladders Carpet*, maka indikator dari penelitian ini menggunakan sintaks dari Model TGT yang mana menurut Savlin dalam (Asba, 2019) yakni: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan tim. (1) Penyajian Kelas, pada tahap ini guru menyajikan materi pelajaran secara langsung kepada seluruh peserta didik. Penyajian ini bisa dilakukan melalui ceramah, demonstrasi, atau menggunakan media pembelajaran untuk memperkenalkan topik yang akan dipelajari. (2) Belajar dalam Kelompok, Setelah materi disajikan, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen (beragam kemampuan) untuk mempelajari materi lebih lanjut bersama-sama. Kelompok ini bertujuan untuk saling membantu dan berdiskusi dalam memahami materi sebelum mengikuti permainan atau kompetisi. (3) Permainan, Setelah proses belajar dalam kelompok, peserta didik mengikuti permainan yang telah dirancang oleh guru. Guru menjelaskan aturan permainan dan memastikan semua peserta didik paham tentang cara bermain. (4) Pertandingan, melibatkan kompetisi antar kelompok berdasarkan hasil permainan yang telah dilakukan. Setiap kelompok berkompetisi untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin dengan menjawab soal atau tantangan yang diberikan. (5) Penghargaan, guru memberikan penghargaan atau hadiah kepada tim yang berhasil meraih skor tertinggi. Penghargaan ini bisa berupa pujian, sertifikat, atau hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan pencapaian mereka.

Implementasi pembelajaran ini dilakukan dengan cara guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok menunjuk satu orang pionir untuk menjalankan permainan. Kelompok yang bergiliran main akan melempar dadu, kemudian pionir akan melewati kotak dalam *carpet* sesuai jumlah angka yang ia dapat dalam dadu. Beberapa kotak yang ada dalam *Snake and Ladders Carpet* memiliki 3 simbol. Simbol buku, tanda tanya dan *smile*. Kartu dengan simbol buku berisi literasi dan wawasan, kartu dengan simbol tanda tanya berisi soal maupun pertanyaan mengenai materi, sedangkan kartu dengan simbol *smile* berisi tantangan edukatif yang harus diselesaikan bersama kelompok.



Berikut adalah lima penelitian terdahulu yang menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Setianingsih dkk. pada tahun 2020 tentang Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian pada Peserta didik Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya yang menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika dan kontribusi peserta didik. Begitu juga dengan penelitian oleh Rizqi Nur Yahya dkk yang menemukan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT pula dapat meningkatkan kemampuan berpikir pada peserta didik kelas V di SDN Negeri 1 Bareng tahun 2022, hal tersebut dibuktikan melalui hasil tes kemampuan berpikir kreatif yang meningkat di setiap siklusnya sehingga dapat disimpulkan dengan mengimplementasikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka. Penelitian oleh Almira Rachma Thalita dkk. Thalita dkk (2019) menemukan bahwa dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas IV SD di salah satu sekolah di kota Bandung. Hal ini terlihat dari peningkatan pada setiap metrik penelitian keaktifan peserta didik pada siklus I dan II. Rini Mulyani dkk. (2018) melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Peserta didik Sekolah Dasar, dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa pada pra siklus kemampuan kerja sama peserta didik berada pada tingkat rendah dengan persentase 48,57%. Pada siklus 1, proporsi kerja sama meningkat menjadi 73,08% yang menunjukkan tingkat cukup. Dan pada siklus II mengalami kenaikan lagi, tingkat kemampuan kerja sama peserta didik berada pada tingkat tinggi dengan persentase 86,32%. Penelitian oleh Fida Rahmantika Hadi (Hadi, 2017) yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Taman 3 Madiun tahun 2017 menggunakan model TGT untuk meningkatkan hasil belajar dengan hasil yang dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil tes peserta didik yang dilakukan setiap akhir siklus.

Lima penelitian di atas menjadi referensi dan panduan bagi peneliti untuk menerapkan model TGT dengan berbantu Media *Snake and Ladders Carpet* dalam pembelajaran Matematika. Implementasi tersebut diharapkan dapat menimbulkan ketertarikan dan partisipasi aktif serta menghilangkan stigma pembelajaran matematika yang menyeramkan bagi peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Model pembelajaran TGT dengan Media *Snake and Ladders Carpet* pada materi Perkalian peserta didik kelas III SD Simomulyo 1 Surabaya. Model TGT (*Teams Games Tournament*) dipilih karena mampu mendorong kerja sama antar peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar melalui elemen permainan yang kompetitif. Dalam penelitian ini, media *Snake and Ladders Carpet* digunakan untuk membuat pembelajaran perkalian menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar konsep pengukuran panjang secara interaktif, sambil berkompetisi dalam kelompok, sehingga mereka tidak hanya menguasai materi matematika tetapi juga mempererat kerja sama tim. Penelitian ini akan mengamati dan menganalisis bagaimana penerapan media ini dalam proses pembelajaran matematika dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam aktivitas belajar yang lebih menyenangkan



dan bermakna. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang cara inovatif dalam mengajar matematika di sekolah dasar, serta memperkuat penerapan model pembelajaran kooperatif dengan media permainan.

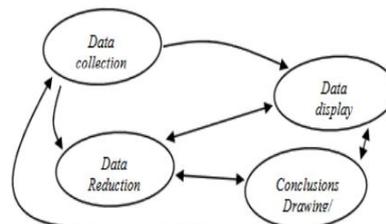
METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan pendapat para ahli, penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa yang terjadi, baik yang bersifat alami maupun hasil rekayasa manusia. Nana (2016) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif berfokus pada penggambaran berbagai bentuk, tindakan, kualitas, perubahan, serta hubungan antar fenomena yang ada. Zellatifanny dan Mudjiyanto menyatakan bahwa penelitian deskriptif mengutamakan penyajian dan interpretasi objek secara objektif tanpa adanya intervensi dari peneliti (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Rusandi dan Rusli menjelaskan bahwa data yang dikumpulkan mencerminkan kejadian yang sedang berlangsung. Sementara itu, menggambarkan penelitian deskriptif sebagai pendekatan yang menggali dan memaparkan fenomena dalam kehidupan individu melalui penggambaran kehidupan mereka, yang kemudian disusun dalam bentuk kronologi yang detail (Rusandi dan Rusli, 2021).

Penelitian ini dilakukan di SD Simomulyo 1 Surabaya, yang terletak di Jl. Simo Tambaan Sekolahan No.56, Simomulyo, Kecamatan Sukomanunggal, Surabaya. Penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024-2025, tepatnya pada 19 November 2024, dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa dari kelas III G.

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain: (1) Observasi, yang merupakan metode untuk mengamati dan mencatat berbagai perilaku, kejadian, atau fenomena yang muncul di lapangan. (2) Wawancara, yang dilakukan dengan cara tanya jawab antara peneliti dan narasumber untuk memperoleh informasi lebih dalam. Narasumber dalam penelitian ini adalah seorang guru kelas dan 2 peserta didik berkemampuan kognitif rendah dan tinggi yang peneliti pilih melalui rekomendasi guru kelas. (3) Dokumentasi, yang mengacu pada metode pengumpulan data melalui pencarian informasi historis yang dapat berupa foto atau video yang relevan dengan proses pembelajaran. Indikator yang akan diteliti meliputi sintaks pada model TGT, yakni Penyajian kelas, Belajar dalam kelompok, Permainan, Pertandingan, Apresiasi dan penghargaan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis oleh Miles and Huberman yang mana menurut Miles dan Huberman dalam (Rijali, 2018), aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas analisis data model Miles and Huberman meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Penjelasan tersebut digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Teknik Analisis Data Model Miles and

Teknik pengumpulan data adalah metode atau cara untuk mengumpulkan informasi atau data untuk tujuan penelitian atau studi. Teknik ini sangat penting karena kualitas data yang dikumpulkan memengaruhi hasil dan kesimpulan yang diperoleh dari investigasi. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan metodologi yang tepat dapat memberikan gambaran yang lebih akurat, komprehensif, dan dapat diandalkan mengenai subjek yang diteliti. Menurut Rijali (2018) dalam penelitian kualitatif kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai menjadi sumber data utama yang sangat penting untuk memahami konteks dan fenomena yang sedang diteliti.

Reduksi data adalah proses memilih, mengurangi, mengabstraksi, dan memodifikasi data yang belum dimurnikan yang berasal dari catatan lapangan. Proses ini terjadi secara terus menerus selama investigasi, bahkan sebelum data dikumpulkan, sebagaimana dibuktikan oleh kerangka kerja konseptual penelitian, masalah penelitian, dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih oleh peneliti (Rijali, 2018).

Penyajian data adalah kegiatan yang melibatkan pengorganisasian dan penyederhanaan sekumpulan data atau informasi untuk memungkinkan verifikasi dan pengambilan kesimpulan. Penyajian data kualitatif dapat berbentuk teks naratif deskriptif dengan catatan lapangan. Bentuk-bentuk ini mengintegrasikan informasi secara terpadu dan mudah dipahami, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah temuan-temuannya valid, atau menganalisis kembali (Rijali, 2018).

Proses verifikasi/penarikan kesimpulan merupakan proses yang menghasilkan temuan atau hasil yang akurat dari data yang dikumpulkan dan dianalisis selama investigasi. Teknik ini melibatkan identifikasi pola, tema, korelasi, atau makna yang muncul dari data. Dalam penelitian kualitatif, merumuskan kesimpulan membantu menghubungkan data yang telah dianalisis dengan tujuan dan pertanyaan penelitian. Kesimpulan yang dihasilkan harus dapat menjawab permasalahan yang diajukan pada awal penelitian dan memberikan gambaran yang jelas tentang fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengambilan dan pengumpulan data melalui observasi, wawancara beserta dokumentasi secara langsung di lapangan, berikut hasil penelitian yang akan kami sajikan berdasarkan indikator penelitian

1. Penyajian Kelas

Pembelajaran dimulai dengan Guru WA menyampaikan materi pengukuran panjang melalui PowerPoint interaktif yang menarik minat peserta didik. Namun, untuk memastikan pembelajaran tetap fokus, Guru WA terlebih dahulu menertibkan kelas agar peserta didik dapat lebih mudah menyerap materi yang disampaikan. Hal tersebut sama seperti yang disampaikan oleh Guru WA dalam wawancara saat ditanya bagaimana agar materi yang disajikan oleh guru dapat tersampaikan pada peserta didik. Guru WA mengatakan, "Caranya yang pertama kita tertibkan dulu anaknya, karena kalau tau media kayak tadi anak-anak cenderung over interest. Maka dari itu perlu ditertibkan dan membuat mereka fokus agar apa yang kita sampaikan tersampaikan dengan baik pada mereka".



Setelah itu, guru meminta peserta didik untuk melihat benda-benda di sekitar mereka dan mengklasifikasikan benda mana yang lebih panjang atau lebih pendek. Hal ini membuat peserta didik aktif dalam sesi tanya jawab, terutama karena pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Peserta Didik PU menyetujui ketika ditanya apakah penjelasan guru tentang aturan permainan membuatnya lebih siap mengikuti materi pembelajaran. Peserta Didik NA juga menyatakan bahwa, "Penjelasan guru jelas dan mudah dipahami. Seru juga soalnya ada gambar-gambarnya," yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa siap mengikuti materi dengan penjelasan yang jelas.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara tersebut membuktikan bahwa penggunaan media belajar dengan visual yang menarik dapat membuat peserta didik tidak mudah bosan dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Seperti yang tercantum dalam (Ardhianti F, 2022) menekankan bahwa guru harus menggunakan media pembelajaran visual agar peserta didik tidak bosan dan agar proses pembelajaran tidak membosankan dan terlalu normatif, karena hal ini dapat menghambat transmisi pengetahuan. Penjelasan tersebut digambarkan pada gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Guru Menyampaikan Materi melalui Powerpoint



Gambar 3. Peserta didik menunjukkan antusias saat pembelajaran

2. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru WA membagi peserta didik menjadi tiga kelompok dan memberi instruksi untuk mengukur minimal tiga benda di lingkungan sekolah, kemudian mendiskusikan perbandingan panjangnya. Pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik bekerja sama dalam kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa Guru WA menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok, agar setiap peserta didik dapat berkontribusi, dengan tujuan untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila. Hal ini sesuai dengan pernyataan Guru WA dalam wawancara "Perlu kita tekankan pada peserta didik, bahwa satu kelompok itu artinya satu tubuh, jadi harus bekerja sama dan bergotong royong agar Profil Pelajar Pancasila tercapai." Dan hal tersebut benar berpengaruh terhadap kinerja peserta didik saat bekerja bersama kelompok. Beberapa kelompok terlihat aktif berdiskusi menyelesaikan persoalan yang telah dibuat oleh guru. Seperti yang dikatakan Peserta Didik PU, "Kelompok kami rundingan kak, mikir sama-sama, terus soalnya dijawab juga dijawab sama-sama, meskipun ga yakin salah atau bener". Pernyataan tersebut menunjukkan kolaborasi yang terjalin dalam kelompok mereka meskipun terdapat kesulitan dalam menyelesaikan soal. Namun, dalam wawancara, Peserta Didik NA

menyebutkan, "Soalnya mudah kak, tapi ada beberapa teman kelompok yang tidak membantu mengerjakan," yang menunjukkan bahwa tidak semua anggota kelompok berkontribusi aktif. Pembelajaran ini dilakukan di luar kelas di halaman sekolah, yang menciptakan suasana lebih segar dan terbuka, sehingga peserta didik merasa lebih semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, terlihat bahwa peran guru sebagai fasilitator amat penting selama pelaksanaan pembelajaran. Tidak semua anak bisa berkomunikasi aktif bersama temannya, beberapa anak cenderung pemalu dan tidak percaya diri ketika bekerja sama. Di situlah guru perlu membimbing serta mengawasi peserta didik yang dirasa kurang keterampilan komunikasi dan kerja samanya. Menurut Hadi dalam (Cahyantika R, 2024) mengemukakan bahwa guru berperan untuk membimbing anak-anak untuk berkonsentrasi, berkomunikasi, serta aktif ikut serta dengan lingkungan sekitar. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang harus berperan serta aktif dan menempatkan kedudukannya sebagai profesional di bidang pendidikan.



Gambar 4. Peserta didik melakukan pengukuran benda di sekitar sekolah



Gambar 5. Peserta didik menyampaikan hasil pengukuran yang telah dilakukan bersama kelompok

3. Permainan (*Games*)

Pada tahap permainan (*Games*), guru memperkenalkan permainan Snakes and Ladders Carpet sebagai media pembelajaran hari itu. Guru WA menginstruksikan setiap kelompok memilih satu teman untuk menjadi pionir dalam permainan. Setelah itu, guru menjelaskan aturan permainan dengan jelas dan memastikan peserta didik memahami cara bermain. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam tahap ini, guru banyak memberikan ice breaking agar peserta didik tetap fokus dan tidak bosan. Hal ini terbukti efektif, karena peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama permainan. Peserta didik NA mengatakan, "Senang kak, asikkk. Tapi sedih karena gak jadi pionir. Aku pingin jadi pionirnya," menunjukkan kegembiraan meskipun ada sedikit kekecewaan karena tidak terpilih menjadi pionir". Peserta Didik PU juga merasakan hal yang sama, "Menyenangkan kak, gak bikin bosan," yang menunjukkan bahwa permainan ini berhasil membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Jika situasi mulai tidak kondusif, guru kembali memberikan ice breaking untuk membangkitkan semangat peserta didik.



Gambar 6. Menentukan Pioner Kelompok

Berdasarkan hasil tersebut, *ice breaking* terbukti dapat mengembalikan fokus belajar peserta didik di kala jenuh akan pembelajaran. Keaktifan peserta didik tidak akan bertahan lama apabila guru tidak pandai dalam mengkondisikan kelas dan memberikan *ice breaking* yang menarik. (Qomariah dkk, 2023) menyatakan bahwa Kegiatan *ice breaking* dengan variasi dan langkah yang tepat akan membantu peserta didik untuk mendapatkan kembali perhatian belajar mereka. Daya konsentrasi setiap orang memiliki waktu ketahanan yang berbeda-beda. Mengenali karakter mereka memungkinkan guru untuk memaksimalkan kegiatan belajar dan memastikan bahwa pembelajaran tersampaikan secara efektif kepada peserta didik.

4. Pertandingan (*Tournament*)

Pada tahap pertandingan (*Tournament*), kelompok yang sudah dibentuk kemudian bersaing untuk mencapai garis *finish* dalam permainan *Snakes and Ladders Carpet*. Setiap kelompok melempar dadu dan bergerak sesuai dengan angka yang muncul. Jika pionir kelompok berhenti di kotak dengan simbol "tanda tanya," kelompok tersebut harus menjawab pertanyaan dalam waktu dua menit. Jika tidak dapat menjawab, kelompok tidak dapat melanjutkan langkah. Peserta didik sangat antusias saat bermain, terutama ketika mereka memperoleh kotak dengan simbol "Smile Emoji" yang memberikan tantangan, atau simbol "Buku" yang memberikan bacaan terkait materi pengukuran panjang. Guru memberi durasi 40 menit pada pertandingan, dan jika tidak ada kelompok yang berhasil mencapai garis *finish* dalam waktu tersebut, pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang memiliki angka kotak tertinggi. Pada kenyataannya, kelompok 2 berhasil mencapai garis *finish* terlebih dahulu. Seperti yang disampaikan Peserta Didik PU dalam wawancara ketika ditanya perihal perasaan saat bertanding, "Semangat banget kak, pingin menang. Makanya tadi jawabnya cepet-cepetan biar ga kehabisan waktu." Sementara peserta didik NA merasa gugup saat pertandingan dimulai, "Deg degan banget, takut kalo kalah. Tapi akhirnya juga kalah kak," yang menunjukkan ketegangan dan semangat yang muncul selama pertandingan.

Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran berbasis *games* dinilai mampu membuat peserta didik terlibat aktif selama pembelajaran. Pertandingan antar kelompok yang dilakukan dapat memicu jiwa kompetitif peserta didik. Hal itulah yang kemudian akan memantik kerja sama kelompok. Tantangan dan persoalan yang dihadapi kelompok akan mengasah kemampuan mereka dalam berpikir kritis, berkolaborasi serta memecahkan masalah. Namun, ada pula kecemasan penerapan pembelajaran berbasis *games* dapat mempengaruhi motivasi. Menurut Arifin dkk (Maimunah & Kumiyati, 2024) mengatakan bahwa peserta didik tertentu mungkin



akan terlalu fokus pada permainan, yang dalam artian fokus mendapatkan skor tinggi dan menjadi pemenang sehingga mengacuhkan materi pembelajaran. Maka dari itu, untuk menjamin motivasi belajar yang sehat, penting bagi guru untuk mendesain media agar seimbang antara elemen permainan dan muatan materi yang hendak disampaikan.



Gambar 7. Peserta didik menyelesaikan soal bersama kelompok



Gambar 8. Pertandingan kelompok

5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Setelah bertanding di halaman sekolah, pembelajaran kembali dilaksanakan di dalam kelas, Guru meminta kelompok untuk mengumpulkan lembar jawaban yang telah mereka kerjakan. Guru kemudian mengoreksi jawaban kelompok dan memberikan apresiasi kepada kelompok yang berhasil memberikan jawaban yang tepat dan terbanyak. Guru memberikan pengakuan kepada kelompok yang berprestasi, seperti yang diungkapkan dalam wawancara, "Anak-anak senang dan merasa dihargai ketika kita mengapresiasinya." Peserta didik merasa dihargai dan termotivasi setelah kelompok mereka diakui atas kinerjanya, seperti yang diungkapkan oleh peserta didik P, "Iya kak, tadi dikasih hadiah waktu kelompokku menang." Ini menunjukkan bahwa pemberian apresiasi meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Penghargaan ini tidak hanya mengakui pencapaian, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar dan berkolaborasi dalam kegiatan kelompok selanjutnya.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menemukan bahwa Peserta Didik PU dengan kemampuan kognitif rendah mampu beradaptasi selama pembelajaran berkelompok. Peserta Didik PU bersama kelompok mampu memenangkan pertandingan dengan kompak bekerja sama dalam menyelesaikan soal dan tantangan sehingga dapat menginjak garis finish terlebih dahulu. Sedangkan Peserta Didik NA dengan kemampuan kognitif tinggi bersama kelompoknya kalah cepat menginjak garis finish, namun mereka dapat menjawab banyak pertanyaan dengan tepat. Hal tersebut membuktikan bahwa selain menyenangkan dan dapat menghilangkan stigma 'Matematika itu menyeramkan', Teams Games Tournament berbasis Media Snake and Ladders juga dinilai dapat memantik kolaborasi dan jiwa kompetitif peserta didik. McCoog dalam (Putri & dkk, 2022) menyebutkan, Peserta didik di abad ke-21 harus mampu mengarahkan pembelajaran mereka sendiri dan berkolaborasi dengan individu, kelompok, dan teknologi. Dengan bakat-bakat ini, para peserta didik harus mampu bersaing dalam masyarakat global.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa model TGT dengan bantuan Media *Snake and Ladders Carpet* terimplementasikan dengan baik dan memiliki dampak positif selama pembelajaran Matematika di kelas 3 SD Simomulyo 1 Surabaya. Proses penyajian materi yang interaktif dan penggunaan media visual membantu peserta didik untuk lebih siap mengikuti pembelajaran. Kerja sama dalam kelompok juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam menciptakan suasana yang menyenangkan dan aktif, dengan peserta didik merasa tertarik dan tidak bosan selama proses pembelajaran. Kompetisi yang diadakan dalam bentuk turnamen memberikan dorongan positif bagi peserta didik untuk berusaha lebih keras, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka. Pemberian apresiasi dan penghargaan terhadap kelompok yang berhasil meraih prestasi turut memperkuat semangat dan motivasi peserta didik. Meskipun demikian, ada beberapa masukan yang perlu diperhatikan, seperti ukuran media permainan yang bisa diperbesar dan variasi angka yang lebih banyak. Secara keseluruhan, model TGT berbantu media *Snake and Ladders Carpet* memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik, serta memberikan suasana yang menyenangkan dan efektif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianti F. (2022). Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *NAUTICAL: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*.
- Asba. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli*.
- Cahyantika R. (2024). *Analisis Peran Guru Dalam Mengembangkan Interaksi Sosial Anak Kelompok B di TKS Bina Cendikia*.
- Hadi, R. F. (2017). Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Taman 3 Madiun. In *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD) JBPD* (Vol. 1, Issue 2). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/>
- Halimah, N., Hadiyanto & Rusdinal. (2023). *Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Sebagai Bentuk Implementasi Kebijakan Kurikulum Merdeka*.
- Kurniawan, A. & Indrawati. (2016). *Karakteristik Model Pembelajaran (GSECE) Guilding, Searching, Experiencing, Communicating, Evaluating) dalam Pembelajaran Fisika*.
- Maimunah, S. & Kusmiyati. (2024). Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabah 3. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 72–81. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v2i1.942>
- Mintorogo, M. J., Adib, A. & Wijayanti A (2014). *Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia 2-4 Tahun*.



- Nana. (2016). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*.
- Nur. (2016). *Hubungan Antara Motivasi Dengan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Pada Siswa MA Muhammadiyah 1 Pondok Pesantren Karangasem Paciran Lamongan*.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2).
- Putri, R. D. R., Ratnasari, T., Trimadani, D., Halimatussakdiah, Husna, E. N., & Yulianti, W. (2022). Pentingnya Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Matematika. *SICEDU: Science and Education Journal*, 1(2), 2022.
- Qomariah, A., Abdillah, A., & Hikmah, N. (2023). Kegiatan Ice Breaking Sebagai Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Annisa Qomariah, dkk. JPKPM* (Vol. 3, Issue 1).
- Rahman, M. H. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN. In *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* (Vol. 10, Issue 3). <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Rijali. (2018). *Analisis Data Kualitatif* (Vol. 17, Issue 33).
- Rusandi & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*. <http://repository.uin->
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1).
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV*.
- Yudianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. In *Journal of Mechanical Engineering Education* (Vol. 1, Issue 2).
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi dalam Ilmu Komunikasi The Type of Descriptive Research in Communication Study. In *Jurnal Diakom* (Vol. 1, Issue 2).

