



HONAI CENDEKIA
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Doktor Husni Ingratubun Papua

Vol 1 No 1 Juni 2026, Hal 40-47
ISSN: XXXX-XXXX (Print) ISSN: XXXX-XXXX (Electronic)
Open Access: <https://honai.uningratupapua.ac.id/honai>

**IMPLEMENTASI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
PARTISIPASI BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X SMAS TUT WURI
HANDAYANI**

Nurwahida¹, Vira²

^{1,2} (*Universitas Negeri Makassar, Jl. Raya Pendidikan Makassar*)
e-mail: nurwahida@unm.ac.id^{1*}, vira311203@gmail.com²

Dikirim : 28 Mei 2026, Direvisi : 12 Mei 2026, Diterima: 29 Juni 2026

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media ular tangga pada siswa kelas X SMAS Tut Wuri Handayani. Permasalahan utama yang ditemukan di sekolah mitra adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran akibat dominasi metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat melalui tahap observasi awal, sosialisasi, pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan, pendampingan, dan evaluasi kegiatan. Peserta kegiatan berjumlah 28 siswa kelas X. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi partisipasi belajar, angket respon siswa, dan dokumentasi kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis TGT mampu meningkatkan antusiasme, kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sebanyak 92,9 % respon siswa menunjukkan peningkatan partisipasi belajar dan memberikan respon positif terhadap penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran. Model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif sehingga dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran di sekolah menengah.

Kata kunci: Media pembelajaran; partisipasi belajar; Teams Games Tournament; ular tangga.

ABSTRACT

This community service activity aimed to improve students' learning participation through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by snakes and ladders media for tenth-grade students at SMAS Tut Wuri Handayani. The main problem identified in the partner school was the low level of student engagement caused by teacher-centered learning and limited use of interactive learning media. The implementation method employed a community education approach consisting of initial observation, socialization, game-based learning implementation, mentoring, and evaluation stages. The participants were 28 tenth-grade students. The instruments used included observation sheets, student response questionnaires, and activity documentation. The results indicated that the use of TGT-based snakes and ladders media increased students' enthusiasm, collaboration, communication skills, and active participation during learning activities. A total of 92.9% responses of students demonstrated improved participation and provided positive responses toward the educational game-based learning approach. Therefore, the TGT learning model assisted by snakes and ladders media proved effective in creating an active, enjoyable, and

collaborative learning atmosphere and can serve as an innovative alternative learning strategy in secondary schools.

Keywords: Learning media; learning participation; snakes and ladders; Teams Games Tournament.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada era abad ke-21 menekankan pentingnya proses pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam praktiknya, pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering menyebabkan siswa kurang aktif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta memiliki motivasi belajar yang rendah. Kondisi tersebut juga ditemukan di SMAS Tut Wuri Handayani, Makassar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan tim pengabdian, sebagian siswa terlihat kurang berpartisipasi dalam diskusi kelas dan cenderung mudah merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Partisipasi belajar menjadi salah satu aspek penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa yang terlibat aktif dalam proses belajar umumnya lebih mudah memahami materi dan memiliki motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang pasif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara langsung. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kondisi tersebut adalah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi akademik. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga terlibat dalam kerja sama kelompok dan aktivitas permainan yang mendorong partisipasi aktif selama pembelajaran. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Lestari et al., 2023). Selain itu, model ini juga dinilai efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong kemampuan berpikir siswa (Qushwa & Sulala, 2023).

Penggunaan media permainan edukatif menjadi salah satu faktor pendukung dalam penerapan model TGT. Dalam kegiatan ini, media ular tangga dipilih karena mudah digunakan, menarik perhatian siswa, serta mampu meningkatkan interaksi antarpeserta didik selama pembelajaran berlangsung. Melalui permainan tersebut, siswa dapat belajar sambil bermain, berdiskusi, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap minat dan keterlibatan belajar siswa. Nuvianti (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran TGT dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, Telaumbanua dan Laoli (2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pembelajaran ekonomi berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga pada siswa kelas X SMAS Tut Wuri Handayani, Makassar. Kegiatan ini

bertujuan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMAS Tut Wuri Handayani dengan sasaran siswa kelas X yang berjumlah 28 orang. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pendidikan masyarakat melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif.

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa langkah, yaitu:

Observasi Awal

Tim pengabdian melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.

Perencanaan Kegiatan

Pada tahap ini tim menyusun perangkat pembelajaran, media ular tangga edukatif, kartu soal, aturan permainan, serta instrumen observasi partisipasi belajar siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada mata pelajaran Ekonomi. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri atas 4–5 orang. Setiap kelompok diberikan kesempatan kepada seluruh anggota untuk terlibat langsung dalam permainan ular tangga secara bergantian.

Pada pelaksanaan permainan, siswa yang berhenti pada kotak bertuliskan “ambil kartu” diwajibkan mengambil kartu soal yang telah disediakan oleh guru. Kartu tersebut berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran ekonomi. Soal-soal yang diperoleh dikumpulkan oleh masing-masing kelompok hingga permainan selesai mencapai garis akhir (finish).

Setelah permainan selesai, setiap kelompok mendiskusikan jawaban dari seluruh soal yang telah diperoleh secara bersama-sama. Selanjutnya, hasil diskusi dipresentasikan di depan kelas oleh seluruh anggota kelompok secara bergantian sehingga setiap siswa memperoleh kesempatan untuk berbicara dan menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas. Pada tahap presentasi, kelompok juga membagikan soal kepada teman-teman di kelas untuk dibahas bersama. Kegiatan pembelajaran tidak dilanjutkan dengan sesi tanya jawab formal, namun guru tetap memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap jawaban yang disampaikan siswa.

Adapun tahapan pelaksanaan pembelajaran meliputi:

1. Penyampaian materi singkat oleh guru terkait materi ekonomi.
2. Pembentukan kelompok belajar secara heterogen.
3. Pelaksanaan permainan ular tangga berbasis *Teams Games Tournament* (TGT).
4. Pengambilan dan pengumpulan kartu soal selama permainan berlangsung.
5. Diskusi kelompok untuk menyelesaikan soal yang diperoleh.
6. Presentasi hasil diskusi oleh seluruh anggota kelompok di depan kelas.
7. Pemberian penguatan dan apresiasi kepada kelompok yang aktif dan mampu menyelesaikan permainan dengan baik.

Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui observasi partisipasi belajar siswa dan penyebaran angket respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Aspek partisipasi yang diamati meliputi:

1. Keaktifan bertanya.
2. Keterlibatan dalam diskusi.
3. Kerja sama kelompok.
4. Antusiasme mengikuti permainan.
5. Keberanian menyampaikan pendapat.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pengabdian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam suasana yang interaktif dan menyenangkan. Pada tahap awal, siswa diberikan penjelasan mengenai mekanisme pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga. Selanjutnya siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen yang terdiri atas 4–5 orang.

Materi ekonomi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran meliputi Otoritas Jasa Keuangan (OJK), lembaga jasa keuangan perbankan, prinsip kegiatan usaha bank, produk bank dan lembaga penjamin simpanan, lembaga jasa keuangan bukan bank, pasar modal, lembaga penunjang pasar modal, instrumen pasar modal, perasuransian, dana pensiun, dan pegadaian. Materi tersebut disesuaikan dengan capaian pembelajaran ekonomi kelas X pada topik lembaga jasa keuangan.

Media ular tangga yang digunakan telah dimodifikasi dengan memasukkan pertanyaan-pertanyaan pembelajaran pada setiap kotak tertentu. Siswa yang berhasil menjawab soal dapat melanjutkan permainan sesuai aturan yang telah ditetapkan. Sistem turnamen yang diterapkan membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dibandingkan pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan di kelas. Interaksi antar siswa meningkat melalui diskusi kelompok dan kerja sama dalam menjawab pertanyaan. Suasana belajar menjadi lebih hidup karena siswa terlibat langsung dalam permainan edukatif.

Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar siswa setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga pada pembelajaran ekonomi. Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa terlihat lebih aktif dalam berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya ketika menyelesaikan soal yang diperoleh dari permainan.

Berdasarkan hasil observasi, sebanyak 26 dari 28 siswa atau sebesar 92,9% berada pada kategori partisipasi belajar tinggi. Peningkatan tersebut terlihat dari antusiasme siswa selama permainan berlangsung, keterlibatan seluruh anggota kelompok dalam

presentasi, serta meningkatnya keberanian siswa untuk berbicara di depan kelas. Beberapa siswa yang pada awal pembelajaran cenderung pasif mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif ketika kegiatan diskusi dan permainan dilaksanakan.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Lestari dan Setiyawati (2023) yang menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui interaksi kelompok dan aktivitas permainan. Selain itu, penerapan model TGT juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa tidak merasa tertekan selama mengikuti pembelajaran.

Unsur permainan dan kompetisi sehat dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) turut mendorong meningkatnya motivasi dan partisipasi belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan dilaksanakan, siswa terlihat lebih antusias mengikuti permainan, aktif berdiskusi dengan anggota kelompok, serta lebih berani menyampaikan pendapat ketika presentasi di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurhasanah dan Hamid (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui kerja sama kelompok dan kompetisi edukatif.

Respon Siswa terhadap Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket respon siswa, mayoritas peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media ular tangga berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran ekonomi. Sebanyak 25 dari 28 siswa atau sebesar 89,3% respon menyatakan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang biasanya dilakukan di kelas. Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa materi pembelajaran lebih mudah dipahami karena proses belajar dilakukan melalui aktivitas permainan dan diskusi kelompok.

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran dan lebih aktif berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Beberapa siswa menyampaikan bahwa pembelajaran berbasis permainan membuat mereka lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat dan terlibat dalam diskusi kelompok. Penggunaan media ular tangga juga membantu menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga siswa dapat lebih fokus dan menikmati proses pembelajaran.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Nuvianti (2023) yang menjelaskan bahwa penggunaan media permainan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berbasis permainan dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

Faktor Pendukung dan Kendala Kegiatan

Faktor pendukung kegiatan meliputi antusiasme siswa yang tinggi, dukungan pihak sekolah, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Selain itu, model pembelajaran TGT memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif.

Adapun kendala yang ditemukan selama kegiatan yaitu keterbatasan waktu pelaksanaan dan beberapa siswa yang masih membutuhkan pendampingan dalam memahami aturan permainan pada tahap awal kegiatan. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengarahan dan pendampingan intensif dari tim pengabdian.

Secara keseluruhan, implementasi model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi belajar siswa kelas X SMAS Tut Wuri Handayani. Berikut adalah gambar selama proses pembelajaran ekonomi dengan TGT berlangsung.



Gambar 1. Proses pembelajaran dengan TGT

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pembelajaran ekonomi berbasis permainan dapat menjadi alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa di sekolah menengah khususnya di SMAS Tut Wuri Handayani.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui implementasi model *Teams Games Tournament* berbantuan media ular tangga di kelas X SMAS Tut Wuri Handayani, Makassar berhasil meningkatkan partisipasi belajar siswa secara signifikan. Pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media ular tangga berbasis TGT dan menunjukkan peningkatan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah menengah.

Kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media permainan edukatif yang lebih variatif dan mengintegrasikan teknologi digital agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada pihak SMAS Tut Wuri Handayani, Makassar yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh siswa kelas X yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

- Lestari, D. A., & Setiyawati, E. (2023). Model *Teams Games Tournament* (TGT) aided by audio visual media on learning activeness of elementary school students. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18(2), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v22i.747>
- Lestari, P. T., Sudiby, E., & Aulia, E. V. (2023). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PENSA E-JURNAL: Pendidikan Sains*, 11(1), 16–21. <https://doi.org/10.26740/pensa.v11i1.46425>
- Nurhuda, I. F., Trisiana, A., & Sarafuddin. (2023). Analisis penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) melalui pendekatan saintifik terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20397–20400. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9493>
- Nuvianti, I. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran game tebak aku untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 3(3), 228–239. <https://doi.org/10.26740/penips.v3i3.56103>
- Nurhasanah, H. M., & Hamid, T. A. (2025). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqh kelas XI Madrasah Aliyah Cipulus. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(3), 88–93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17285368>
- Qushwa, F. G., & Sulala, A. (2023). *Teams Games Tournament* learning model: Efforts in improving students' way of thinking. *EDUCARE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 86–99. <https://doi.org/10.71392/ejip.v2i2.77>
- Saputra, R. (2023). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PPKN peserta didik kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87–96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Telaumbanua, T. S., & Laoli, E. S. (2023). Pengembangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(4), 603–617. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.18016>
- Trianto. (2019). *Mendesain model pembelajaran inovatif progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

