PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT BERBASIS MEDIA ULAR TANGGA PADA SISWA KELAS X E 3 SMA NEGERI 1 PALU MATA PELAJARAN SEJARAH TENTANG KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA

Elsa Amala Putri

Universitas Tadulako
E-mail : elsaamala@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X E 3 SMA Negeri 1 Palu melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis media Ular Tangga pada mata pelajaran Sejarah, khususnya pada materi Kerajaan Islam di Indonesia. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui angket, observasi,dan tes hasil belajar. Hasil Penelitian menunjukan peningkatan motivasi belajar secara signifikan yaitu pada siklus I 61,53% meningkat menjadi 84,61% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukan bahwa penerapan media ular tangga dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : *Team Games Tournament, Motivasi Belajar, Kerajaan Islam Indonesia, Sejarah*

ABSTRACT

This study aims to improve the learning motivation of Grade X E 3 students at SMA Negeri 1 Palu through the Team Games Tournament learning model based on the Snake and Ladder media in the History subject, particularly on the topic of Islamic Kingdoms in Indonesia. This research is a type of classroom action research (CAR) conducted in two cycles. Data were collected through questionnaires, observations, and learning achievement tests. The results of the study showed a significant increase in learning motivation, namely from 61.53% in Cycle I to 84.61% in Cycle II. This improvement indicates that the application of the Snake and Ladder media in history learning can enhance students' activity and learning outcomes, and can be used as an alternative learning medium that is enjoyable, interactive, and effective in improving the quality of classroom learning.

Keywords : *Team Games Tournament, Learning Motivation, Islamic Kingdoms in Indonesia, History*

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Sejarah Indonesia merupakan ilmu pengetahuan yang dipelajari pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA), umumnya mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas hanya membahas mengenai berbagai peristiwa penting yang terjadi di Indonesia. Menurut Fatikhul Amin Abdullah (2019) tidak semua peristiwa masa lampau dapat dikatakan sejarah, sesuatu dapat dikatakan sejarah manakala peristiwa tersebut dapat dirangkai dalam suatu konteks sejarah oleh sejarawan yang kemudian peristiwa tersebut memiliki keterkaitan historis dengan masa kini. Salah satu peristiwa penting di Indonesia pada mata pelajaran sejarah Indonesia jenjang Sekolah Menengah Atas adalah tentang kerajaan Islam di Indonesia. Materi tersebut cukup kompleks dikarenakan membahas secara keseluruhan berbagai kerajaan Islam yang pernah berdiri di Indonesia.

Motivasi dalam pemahaman masyarakat sering kali diidentikkan dengan semangat. Bagi peserta didik, motivasi merupakan landasan penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal, yang selanjutnya menjadi tolok ukur dalam menentukan ketercapaian kompetensi. Belajar sebagai proses perubahan perilaku peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi. Motivasi berfungsi sebagai dorongan dalam usaha pencapaian prestasi belajar. Apabila motivasi yang dimiliki peserta didik tinggi, maka hasil belajar yang diperoleh cenderung lebih baik. Dengan demikian, ketekunan yang dilandasi motivasi yang kuat akan menghasilkan prestasi belajar yang optimal, sehingga intensitas motivasi belajar sangat menentukan keberhasilan peserta didik. Dalam konteks ini, guru memiliki peran penting dalam memilih model pembelajaran yang tepat sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui strategi yang terencana dan penyampaian materi yang mudah dipahami.

Peran guru dalam dunia pendidikan memiliki cakupan yang luas sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Guru tidak hanya berperan sebagai pendidik dan pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing, pembina, serta pelaksana penilaian dan evaluasi terhadap peserta didik. Kompleksitas peran tersebut menuntut guru untuk mampu mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran, khususnya di kelas. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik, termasuk pada mata pelajaran sejarah mengenai Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia. Guru dituntut untuk memberikan perhatian optimal, terutama kepada peserta didik yang prestasinya tertinggal dibandingkan dengan peserta didik lain. Namun, pada kenyataannya masih terdapat guru yang kurang memberi perhatian pada aspek motivasi, sehingga pembelajaran hanya berfokus pada penyampaian materi. Padahal, motivasi belajar yang tinggi akan menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi peneliti sebagai guru mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Palu, sebagian peserta didik masih menganggap sejarah sebagai mata pelajaran sekunder yang tidak penting. Bagi mereka, sejarah dipersepsikan hanya sebagai hafalan rentetan peristiwa yang tidak memiliki relevansi dengan masa depan. Pandangan tersebut tentu kurang tepat, karena sejarah sejatinya merupakan cermin masa depan; tanpa pemahaman terhadap peristiwa masa lalu, tidak mungkin kita dapat memahami masa kini bahkan merencanakan masa depan. Persepsi yang keliru inilah yang memicu kejenuhan peserta didik dalam belajar sejarah sehingga menurunkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah. Selain itu, model pembelajaran sejarah yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru (teacher-centered). Kondisi tersebut membuat peserta didik cepat merasa jenuh sehingga motivasi belajarnya semakin menurun. Rendahnya motivasi ini diperkuat melalui hasil angket yang

menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih berfokus pada penilaian aspek pengetahuan, sementara aspek motivasi belajar kurang mendapat perhatian. Sebagian peserta didik juga mengemukakan bahwa variasi model pembelajaran, khususnya melalui penyisipan unsur permainan, dapat membuat pembelajaran sejarah lebih menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi yang dipelajari.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menggunakan media ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif solusi dari masalah rendahnya motivasi belajar siswa, sebagaimana yang ditemukan melalui hasil analisis observasi dan pengisian angket oleh siswa. Model pembelajaran Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama tim dengan permainan kompetisi positif sehingga dapat mendorong keterlibatan aktif siswa dan memotivasi siswa untuk belajar melalui cara yang menyenangkan. Penggunaan media dalam Model pembelajaran Teams Games Tournament sangat beragam dan perancangannya dipengaruhi oleh kreativitas guru. Dalam hal ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saya memilih media ular tangga. Media ular tangga dipilih karena familiar yaitu hampir seluruh siswa tahu cara memainkannya, media tersebut juga cukup sederhana untuk dimainkan, dengan sedikit modifikasi yaitu memasukkan pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran pada setiap kotak angka di papan ular tangga maka siswa dapat belajar sambil bermain dan secara tidak langsung memperdalam pemahamannya terhadap materi pembelajaran. Kelompok siswa yang lebih dulu sampai di kotak finish atau kotak angka 100 maka menjadi pemenangnya.

Berdasarkan pengalaman nyata tersebut diatas, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan memberikan upaya atau tindakan atas masalah rendahnya motivasi pada mata pelajaran sejarah mengenai kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia yang cukup kompleks melalui penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menggunakan media ular tangga yang mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa tertarik pada materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah yang dipresepsikan sebagai pelajaran yang . Sehingga dapat dilakukan penelitian yang berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbasis Media Ular Tangga Pada Siswa Kelas X SMA Mata Pelajaran Sejarah Tentang Kerajaan Islam di Indonesia di SMA Negeri 1 Palu"

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (PTK), Kemmis dan Taggart mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas ialah suatu penelitian refleksif diri secara kolektif dalam situasi sosial agar pemahaman seluruh peserta terhadap berbagai praktek dan situasi tempat dilaksanakan praktek tersebut dan penalaran tentang keadilan praktek pendidikan dan praktek sosial mereka dapat meningkat yang diyakini lebih baik dari kegiatan sebelumnya (Pratiwi dkk, 2021). Dengan kata lain PTK yaitu kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran melalui penerapan metode, strategi, atau media guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. PTK dalam penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara mahasiswa PPG Calon Guru dan guru pamong di SMA Negeri 1 Palu.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian seluruh siswa kelas X E 3 yang berjumlah 26 orang. Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 1 Palu pada Tahun Pelajaran 2024/2025. Siswa dipilih berdasarkan hasil angket motivasi belajar dan observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka menunjukan rendahnya motivasi belajar yang berujung pada menurunya pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas empat, yang meliputi:

- Pertama, angket, yang digunakan pada saat pra penelitian untuk mengetahui tingkat motivasi belajar sejarah per individu peserta didik. Angket sangat sesuai untuk memperoleh informasi mengenai aspek non-kognitif seperti sikap, minat, motivasi, atau persepsi responden melalui pengisian daftar pertanyaan atau pernyataan. Data yang dihasilkan bersifat subjektif karena bergantung pada jawaban yang diberikan oleh responden sesuai dengan pengalaman dan pandangan pribadi peserta didik
- Kedua, **observasi**, yang dilakukan untuk memantau aktivitas serta keterlibatan siswa dan guru selama proses pembelajaran. Observasi terhadap siswa difokuskan pada keaktifan, kerja sama dalam kelompok, serta partisipasi dalam diskusi dan permainan ular tangga. Sementara itu, observasi terhadap guru mencakup aspek kesiapan, penyampaian materi, pengelolaan kelas, dan bimbingan selama pembelajaran berlangsung.
- Ketiga, **dokumentasi**, berupa foto-foto yang digunakan sebagai bukti pendukung kegiatan pembelajaran. Dokumentasi ini merekam berbagai aktivitas yang terjadi selama penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga.
- Keempat, **tes hasil belajar**, yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, analisis, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut saling berkaitan dan digambarkan sebagai satu siklus penelitian tindakan kelas. Setiap siklus dilakukan selama tiga pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 45 menit untuk setiap pertemuan, lebih jelasnya sebagai berikut:

- Siklus I

Pada siklus pertama, materi yang diajarkan yaitu mengenai kerajaan-kerajaan islam di Indonesia yang berjumlah tujuh kerajaan dimulai dari kerajaan islam tertua yaitu pada pertemuan pertama guru menjelaskan secara mengenai materi kerajaan Samudra Pasai sebagai kerajaan Islam tertua dari luar pulau jawa dan Kerajaan Demak sebagai kerajaan islam tertua di pulau Jawa dilanjutkan dengan permainan ular tangga sebagai bagian dari pembelajaran. Pertemuan kedua sama seperti pertemuan sebelumnya melanjutkan materi kerajaan Islam di Indonesia kemudian siswa mengikuti permainan ular tangga. Pertemuan ketiga siswa melaksanakan evaluasi berupa tes tertulis

- Siklus II

Pada siklus kedua materi yang diajarkan masih berupa kerajaan Islam di Indonesia dikarenakan materi tersebut cukup luas dan kompleks, Pada pertemuan pertama guru menjelaskan

kerajaan Islam yang berada diwilayah bagian timur Indonesia yaitu Ternate dan Tidore kemudian sama seperti siklus sebelumnya setelah penyampaian materi maka siswa Kembali mengikuti permainan ular tangga dengan beberapa peraturan permainan yang sudah direvisi dan soal yang lebih sukar. Pertemuan kedua sama seperti pertemuan sebelumnya melanjutkan materi kerajaan Islam di Indonesia dilanjutkan dengan siswa mengikuti permainan ular tangga. Pertemuan ketiga merupakan evaluasi.

Instrumen Penilaian

1. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Berfungsi untuk menilai tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pengamat mencatat berbagai aktivitas siswa, baik ketika mengikuti diskusi kelompok maupun saat bermain ular tangga, dengan menggunakan skala penilaian yang telah ditentukan.

Tabel 1. Rentan Nilai dan Kategori Aktivitas Siswa

Interval Skor	Kategori Aktivitas
≥ 13,5	Sangat Aktif
10,5 – 13,4	Aktif
7,5 – 10,4	Cukup
4,5 – 7,4	Kurang Aktif
< 4,5	Sangat Rendah

2. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Meliputi penyusunan rencana dan persiapan pembelajaran, pemberian motivasi serta apersepsi kepada siswa, pengelompokan peserta didik untuk mendukung proses belajar, pendampingan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan memanfaatkan media ular tangga, serta pelaksanaan penutup pada akhir kegiatan belajar.

Tabel 2. Rentan Nilai dan Kategori Aktivitas Guru

Interval Skor	Kategori Aktivitas
≥ 13,5	Sangat Baik
10,5 – 13,4	Baik
7,5 – 10,4	Cukup
4,5 – 7,4	Rendah
< 4,5	Sangat Rendah

3. Tes Hasil Belajar

Tes tersebut diberikan kepada siswa guna mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, diberikan tes hasil belajar pada akhir siklus dengan menggunakan soal berbentuk uraian (essay).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada siklus ini, persiapkan yang dilakukan guru meliputi:

- Modul Ajar: Disusun berdasarkan tahapan model pembelajaran **Teams Games Tournament (TGT)** dengan memanfaatkan media ular tangga. Modul ajar ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman mengenai Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia yang berjumlah tujuh dimulai dari kerajaan Samudra Pasai hingga Kerajaan Gowa-Tallo.
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): LKPD disiapkan untuk dikerjakan secara kolaboratif oleh masing-masing kelompok. Setiap kelompok mengerjakan soal-soal yang relevan dengan materi materi Kerajaan Islam di Indonesia melalui diskusi serta kerja sama antaranggota. Kegiatan ini ditujukan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi melalui interaksi dan kolaborasi dalam kelompok.
- **Media Ular Tangga:** Disusun dan ditampilkan melalui proyektor sebagai sarana pembelajaran yang dipadukan dengan dadu berukuran besar yang dibuat secara manual serta kartu soal pada setiap kotak dalam permainan.
- **Instrumen Observasi:** Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa maupun guru selama berlangsungnya pembelajaran.
- **Soal Evaluasi:** Disusun berupa soal evaluasi yang berfungsi mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi setelah kegiatan belajar selesai.

Tahap Pelaksanaan

Pada siklus satu pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan antara lain:

- Pertemuan pertama: Guru menyampaikan materi mengenai Kerajaan Samudra Pasai sebagai kerajaan Islam tertua di luar Pulau Jawa dan Kerajaan Demak sebagai kerajaan Islam tertua di Pulau Jawa. Setelah penyampaian materi, siswa **diarahkan untuk** mengikuti permainan ular tangga yang berisi soal-soal terkait materi yang telah dipelajari.
- Pertemuan kedua: Guru melanjutkan pembahasan mengenai kerajaan-kerajaan Islam lainnya di Indonesia. Setelah penjelasan materi, siswa kembali dibagi dalam kelompok kecil untuk memainkan media ular tangga sembari menjawab kartu soal yang terdapat pada setiap kotak permainan.
- Pertemuan ketiga: Guru melaksanakan evaluasi dengan memberikan tes tertulis kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia setelah mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga.

Tahap Observasi

Hasil observasi atau pengamatan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi, di mana hanya sebagian kecil yang terlibat secara penuh. Selain itu, guru menghadapi kendala dalam pengelolaan waktu pembelajaran, khususnya saat memandu jalannya permainan ular tangga sebagai media belajar sejarah dan mengarahkan siswa untuk mendiskusikan hasil pekerjaan pada LKPD. Kendala ini menyebabkan alokasi waktu untuk refleksi materi menjadi terbatas sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Tabel 3. Indikator Observasi Siklus I

No	Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	1,33	1,33
2	Antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran	1	1
3	Keterlibatan siswa dalam kerja sama kelompok	1	2
4	Aktivitas siswa ketika mengerjakan tugas kelompok	1	1,5
5	Peran siswa dalam mempresentasikan hasil kerja	1	1
6	Aktivitas siswa saat kegiatan penutup pembelajaran	1,33	1,33
	Total Skor	**6,66**	**8,16**
	Rata-rata Skor	-	**7,41**
	Kategori	-	**Kurang Aktif**

Tahap Evaluasi

Pada akhir siklus I, siswa diberikan tes tertulis untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi sejarah tentang kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Dari **26 siswa**, sebanyak **16 siswa** atau sekitar **61,53%** berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu **80**. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa mencapai **100**, sedangkan nilai terendah adalah **54**. Secara keseluruhan, tingkat ketuntasan klasikal pada siklus I adalah **61,53%**.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Siklus I

Aspek	Nilai
Jumlah siswa	26
Rata-rata nilai	75,70
Jumlah siswa tuntas	16
Jumlah siswa tidak tuntas	10
Ketuntasan klasikal	61,53%

Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan media ular tangga telah diterapkan, masih terdapat cukup banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai KKM 80. Hal ini diperkirakan karena keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok masih terbatas, serta sebagian siswa masih membutuhkan waktu adaptasi untuk terbiasa dengan penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran sejarah.

Tahap Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media ular tangga masih belum terlaksana secara maksimal. Beberapa permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran antara lain:

- Ketika guru menyampaikan materi, sebagian siswa masih kurang memperhatikan dan lebih sibuk dengan aktivitas lain.
- Siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran, tidak ada yang mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan terhadap penjelasan guru.
- Beberapa siswa belum menempati posisi sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan.
- Dalam kerja kelompok, ada kecenderungan satu siswa lebih dominan sehingga anggota lain kurang terlibat.

- Saat kelompok mempresentasikan hasil diskusi, tidak ada pertanyaan atau respon dari kelompok lain.

Tindakan Perbaikan Siklus II

- Guru akan bersikap lebih tegas dalam mengondisikan kelas agar suasana belajar tertib sebelum penyampaian materi dimulai.
- Guru menunjuk beberapa siswa secara bergantian untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pendapat sehingga tercipta interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa.
- Guru memastikan seluruh siswa duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan serta memberikan perhatian khusus kepada siswa yang masih terlihat pasif.
- Guru menekankan pentingnya kerja sama dalam kelompok agar setiap anggota terlibat aktif dalam diskusi.
- Guru meminta setiap kelompok mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, atau menyampaikan saran kepada kelompok lain yang sudah melakukan presentasi.

Hasil Penelitian Siklus II

Tahap Perencanaan

Mengacu pada hasil refleksi siklus I, perencanaan pada siklus II diarahkan pada beberapa aspek perbaikan, yaitu:

- **Optimalisasi pengelolaan waktu:** Guru menyusun alokasi waktu dengan lebih terstruktur untuk setiap bagian pembelajaran, terutama ketika pelaksanaan permainan ular tangga.
- **Penegasan aturan permainan:** Guru menyiapkan penjelasan aturan permainan ular tangga secara lebih detail agar siswa memahami mekanisme permainan dengan jelas dan dapat mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik.
- **Penyusunan soal evaluasi yang bervariasi:** Guru merancang soal evaluasi dengan tingkat kesulitan yang beragam sehingga dapat menilai pemahaman siswa secara lebih menyeluruh.

Tahap Pelaksanaan

Pada siklus satu pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan antara lain:

- Pertemuan pertama: Guru menyampaikan materi mengenai Kerajaan Islam di wilayah bagian timur Indonesia yaitu Ternate dan Tidore. Setelah penyampaian materi, siswa diarahkan untuk mengikuti permainan ular tangga yang berisi soal-soal terkait materi yang telah dipelajari dengan soal yang lebih menantang.
- Pertemuan kedua: Guru melanjutkan pembahasan mengenai kerajaan-kerajaan Islam di bagian timur lainnya di Indonesia. Setelah penjelasan materi, siswa kembali dibagi dalam kelompok kecil untuk memainkan media ular tangga sembari menjawab kartu soal yang terdapat pada setiap kotak permainan dengan soal yang lebih sukar.
- Pertemuan ketiga: Guru melaksanakan evaluasi dengan memberikan tes tertulis kepada siswa untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia setelah mengikuti pembelajaran dengan media ular tangga.

Tahap Observasi

- Hasil observasi pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dibandingkan dengan siklus I. Siswa mulai lebih fokus ketika guru menyampaikan materi dan tidak banyak melakukan aktivitas di luar pembelajaran. Antusiasme siswa juga terlihat meningkat saat mengikuti permainan ular tangga; mereka tampak lebih bersemangat dan aktif terlibat dalam menjawab soal yang tersedia di papan permainan.

- Dalam kegiatan kelompok, keterlibatan siswa menjadi lebih merata. Anggota kelompok yang sebelumnya pasif mulai berpartisipasi memberikan pendapat, sementara siswa yang cenderung dominan lebih mampu mengontrol diri dan memberi kesempatan kepada temannya untuk berkontribusi. Selain itu, saat presentasi hasil diskusi, siswa lebih percaya diri menyampaikan jawaban dan kelompok lain mulai mengajukan pertanyaan maupun memberikan tanggapan, yang pada siklus I belum terlihat.
- Secara keseluruhan, peningkatan aktivitas ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga mulai berjalan lebih optimal dan mampu mendorong motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah.

Tabel 5. Indikator Observasi Siklus II

No	Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran	2	2,33
2	Antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran	1,67	2
3	Keterlibatan siswa dalam kerja sama kelompok	2	2,33
4	Aktivitas siswa ketika mengerjakan tugas kelompok	1,67	2
5	Peran siswa dalam mempresentasikan hasil kerja	1,5	2
6	Aktivitas siswa saat kegiatan penutup pembelajaran	2	2,33
	Total Skor	**10,84**	**12,99**
	Rata-rata Skor	–	**11,91**
	Kategori	–	**Aktif**

Tahap Evaluasi

Pada akhir siklus II, siswa kembali diberikan tes tertulis untuk mengukur pemahaman mereka mengenai materi sejarah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus I. Dari 26 siswa, sebanyak **22 siswa** atau sekitar **84,61%** berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80. Nilai tertinggi yang dicapai siswa tetap **100**, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi **70**. Secara keseluruhan, tingkat ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai **84,61%**, yang berarti sudah melampaui target minimal ketuntasan klasikal dalam PTK.

Tabel 6. Hasil Evaluasi Siklus I

Aspek	Nilai
Jumlah siswa	26
Rata-rata nilai	82,30
Jumlah siswa tuntas	22
Jumlah siswa tidak tuntas	4
Ketuntasan klasikal	84,61%

Peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari **61,53% pada siklus I** menjadi **84,61% pada siklus II** menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa pada mata pelajaran sejarah terutama pada materi Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia yang cukup kompleks.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran sejarah terbukti efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas X. Pada Siklus I, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih tergolong kurang aktif, dengan rata-rata skor aktivitas sebesar 7,41. Hasil evaluasi belajar menunjukkan bahwa dari 26 siswa, hanya 16 siswa (61,53%) yang mencapai nilai ≥ KKM (80), dengan rata-rata nilai 75,70. Pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan baik pada aktivitas maupun hasil belajar siswa. Aktivitas siswa meningkat dengan kategori aktif, terlihat dari keterlibatan yang lebih baik dalam kerja sama kelompok, diskusi, dan presentasi hasil belajar. Hasil evaluasi menunjukkan 22 siswa (84,61%) telah mencapai nilai ≥ KKM, dengan rata-rata nilai 82,30. Peningkatan dari 61,53% ketuntasan klasikal pada siklus I menjadi 84,61% pada siklus II menandakan bahwa penggunaan media ular tangga mampu mendorong siswa lebih termotivasi, antusias, dan aktif dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa penerapan media ular tangga dalam pembelajaran sejarah berhasil meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Fatikhul Amin. 2019. *Sejarah (Apa, Bagaimana dan Kenapa. Perspektif Masa Kini).* Madura: IAIN Press.

Prastika, Yulia, Baidowi, Junaidi, dan Sripatmi. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung." Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol.9, No.4, hlm. 2286–2294. DOI: https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2802

Purba, P. B., Mawati, A. T., Juliana, J., Kuswandi, S., Hulu, I. L., Sitopu, J. W., Pasaribu, A. N., Yuniwati, I., & Masrul. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Rahman, Sunarti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. Gorontalo, 25 November 2021. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, hlm. 289. ISBN 978-623-98648-2-8.

Sutomo, Dwi Agus, Suhartono, dan Arif Widiyatmoko. 2023. *Peningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Ranking One*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.