



Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Biologi melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Ular Tangga di Kelas XI SMAN 3 Palu

Reza Risaldi^{1*}, A. Astija², Eni Ismusasi²

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, FKIP Universitas Tadulako, Sulawesi Tengah, Indonesia.

²Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia

E-mail: rezarisaldi2019007@gmail.com^{1*}

Article Info

Article history:

Received November 01, 2025

Revised November 07, 2025

Accepted November 10, 2025

Keywords:

ACR; Activity & Learning Outcomes; Biology; cooperative; TGT.

ABSTRACT

This research aims to improve the activeness and learning outcomes of students in class XI A3 of SMAN 3 Palu in Biology subjects through the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model using a snakes and ladders game medium. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles at SMAN 3 Palu. Each cycle included the stages of planning, action, observation, and reflection. Data on student activeness and learning outcomes were collected and analyzed using quantitative descriptive methods. The research results show a significant increase in student activeness and learning outcomes from the pre-cycle to Cycle II. The increase in student activeness was evident from their greater participation in paying attention to the teacher, reading material, group discussions, and enthusiasm during the game. Quantitatively, the percentage of students achieving the Minimum Mastery Criteria (KKM) increased gradually: from 10% in the pre-cycle, it rose to 50% in Cycle I, and reached 86.67% in Cycle II. The TGT model combined with the snakes and ladders game medium successfully created a Biology learning environment that was more active and enjoyable. The successful improvement in student activeness and learning outcomes affirms that the active role of the teacher in designing and implementing TGT cooperative learning is key to the effectiveness of this method.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received November 01, 2025

Revised November 07, 2025

Accepted November 10, 2025

Keywords:

Biologi, Keaktifan & Hasil Belajar, Kooperatif, PTK, TGT.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI A3 SMAN 3 Palu pada mata pelajaran Biologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus di SMAN 3 Palu. Setiap siklus mencakup tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data keaktifan dan hasil belajar siswa dikumpulkan dan dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keaktifan dan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga Siklus II. Peningkatan keaktifan siswa terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam memperhatikan guru, membaca materi, berdiskusi kelompok, dan antusiasme dalam permainan. Secara kuantitatif, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat secara bertahap, yaitu dari 10%, pada pra-siklus, menjadi 50% pada Siklus I, dan mencapai 86,67% pada Siklus II. Model TGT yang dikombinasikan dengan media ular tangga mampu menciptakan pembelajaran Biologi yang



lebih aktif dan menyenangkan. Keberhasilan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa ini menegaskan bahwa peran aktif guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran kooperatif TGT adalah kunci efektivitas metode ini.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**Corresponding Author:**

Reza Risaldi
Universitas Tadulako
Email: rezarisaldi2019007@gmail.com

Pendahuluan

Mata pelajaran Biologi memiliki peran krusial dalam mengembangkan pola pikir rasional siswa terhadap fenomena lingkungan sekitar. Dalam konteks pembelajaran, keaktifan dan partisipasi siswa merupakan faktor penentu signifikan terhadap pencapaian hasil belajar (Colomer et al., 2021). Namun, kondisi di SMAN 3 Palu, khususnya pada kelas XI A3, menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran. Indikasi pasifnya siswa termasuk seringnya menguap, bergantian keluar kelas, dan kurangnya fokus saat guru menyampaikan materi. Wawancara dengan siswa mengidentifikasi bahwa kebosanan tersebut bersumber dari metode ceramah yang monoton, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, dan padatnya materi yang menggunakan banyak istilah ilmiah (Latin). Kondisi pembelajaran yang didominasi oleh pendekatan konvensional (ceramah) dan berpusat pada guru cenderung menghambat transfer pengetahuan dan menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang antusias (Rahmawati, 2023). Situasi ini secara langsung berdampak negatif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Melihat masalah tersebut, untuk mengatasi permasalahan kurangnya keaktifan dan rendahnya hasil belajar

tersebut, diperlukan pergeseran paradigma ke proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mampu mendorong keterlibatan kognitif serta afektif siswa (Rohmah & Prasetiyo, 2024). Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam mendorong keterlibatan, kerjasama, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Model TGT mendorong siswa untuk belajar mandiri, berkolaborasi, dan bersosialisasi melalui struktur kelompok (Aini dkk., 2023; Nazari & Suharyanto, 2024). Model TGT dikenal efektif jika diintegrasikan dengan media permainan. Media permainan, seperti ular tangga, terbukti dapat meningkatkan konsentrasi, melatih sikap sportif, dan mendorong kemampuan berpikir kritis siswa karena mereka dihadapkan pada pemecahan masalah secara cepat dan tepat (Listiana dkk., 2022). Studi terdahulu telah mengonfirmasi efektivitas model TGT dengan media ular tangga dalam meningkatkan keaktifan (Pramesti, 2023; Yuniarti dkk., 2023) dan hasil belajar siswa (Prastika dkk., 2024).

Berdasarkan kesenjangan yang ditemukan di kelas XI A3 SMAN 3 Palu serta potensi yang ditawarkan oleh Model TGT dengan media ular tangga, penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapannya. Fokus penelitian ini tidak hanya pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada peningkatan keaktifan siswa yang lebih



komprehensif, mencakup aspek memperhatikan, berdiskusi, mengikuti instruksi guru, hingga antusiasme dalam permainan. Penelitian ini juga menyoroti peran guru dalam pelaksanaan model TGT. Oleh karena itu, tujuan utama penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI A3 SMAN 3 Palu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga.

Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SMAN 3 Palu pada Semester 2 Tahun Ajaran 2024/2025, dengan periode pelaksanaan di Bulan April. Subjek penelitian adalah siswa Kelas XI A3 yang berjumlah 30 orang siswa. Penelitian ini bertujuan mengamati peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media ular tangga.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain PTK ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), yang dilaksanakan dalam dua siklus (Siklus I dan Siklus II). Setiap siklus dikenai alur kegiatan yang sama, meliputi empat tahapan berurutan: Perencanaan (*Planning*), Tindakan (*Action*), Pengamatan (*Observation*), dan Refleksi (*Reflection*).

Data dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi tiga jenis: data aktivitas guru, data aktivitas siswa, dan data hasil belajar. Pengumpulan data menggunakan dua teknik, yaitu non-tes dan tes.

1. Data Hasil Belajar: Diambil melalui teknik tes berupa tes tertulis (formatif) berbentuk 10 nomor soal pilihan ganda yang diberikan di akhir setiap siklus. Analisis perhitungan untuk skor

atau nilai yang diperoleh dengan rumus:

$$\text{Nilai Individual} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{10} \times 100$$

Sedangkan menghitung Ketuntasan Klasikal persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) individual menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Keseluruhan}} \times 100\%$$

2. Data Aktivitas Guru: Diambil melalui teknik non-tes berupa lembar observasi yang diisi oleh dua orang *observer*. Fokus observasi meliputi keterlaksanaan kegiatan pembukaan (menyiapkan perangkat, apersepsi, motivasi, tujuan), inti (keterlaksanaan sintaks TGT seperti membagi kelompok, permainan ular tangga, dan pemberian penghargaan), serta penutup (menyimpulkan, refleksi, dan rencana tindak lanjut).
3. Data Aktivitas Siswa: Diambil melalui teknik non-tes berupa angket/lembar observasi keaktifan yang mengacu pada tujuh kategori aktivitas: *visual, oral, listening, writing, motor, mental, dan emotional activities*.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik kuantitatif. Untuk data aktivitas guru dan siswa, skor instrumen diubah menjadi persentase menggunakan skala penilaian 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju), dan kemudian dianalisis dengan membandingkan hasil antara siklus I dan siklus II (untuk aktivitas guru) atau antara pra siklus, siklus I, dan siklus II (untuk aktivitas siswa). Skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi persentase keterlaksanaan/keaktifan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$



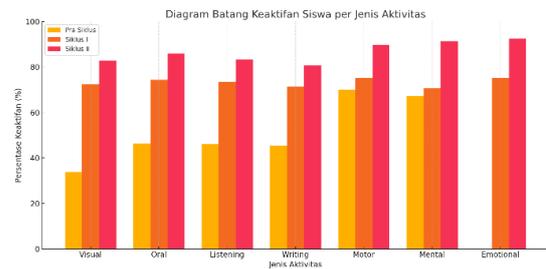
ndikator Keberhasilan penelitian ditetapkan sebagai berikut: penelitian dinyatakan berhasil jika aktivitas guru dan siswa mencapai kategori Baik/Aktif dengan perolehan skor persentase di atas 80%, ($\geq 80\%$), Sementara itu, pada hasil belajar, penelitian dikatakan berhasil jika peserta didik mendapatkan nilai di atas $\geq 80\%$ ($\geq 80\%$), secara individual, serta persentase ketuntasan klasikal siswa mencapai minimal $\geq 75\%$ ($\geq 75\%$),

Hasil dan Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) media ular tangga secara efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI A3 SMAN 3 Palu, yang ditunjukkan oleh peningkatan bertahap dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Data mengenai tingkat keaktifan belajar siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran tergambar dalam Tabel 1 hasil dari analisis data yang dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai.

Pada tahapan pra-siklus, di mana pembelajaran masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru serta mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dengan penerapan metode ini, sebagian besar siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran, penjelasan guru, sesekali mengajukan pertanyaan, dan mencatat materi yang disampaikan. Keaktifan siswa yang paling tinggi ialah pada bagian *Motor Activities* siswa hadir tepat waktu yang menunjukkan presentase 80%. Selain itu, keaktifan siswa pada bagian *Motor Activities* (mengajak teman berdiskusi dan menjalankan instruksi guru) dan *Mental activities* tentang Menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam kelompok menunjukkan presentase yang cukup tinggi dengan presentase $> 60\%$. Namun sayangnya, presentase siswa kurang membaca materi yang diajarkan justru menunjukkan angka yang paling kecil yakni di angka 26,27%. Secara keseluruhan presentase pada pra

siklus menunjukkan presentase 51,89% yang mana tergolong rendah (Gambar 1) dan masih sangat jauh dari target yang telah ditetapkan, sehingga menunjukkan kurangnya keaktifan siswa. Kurangnya keaktifan terutama pada membaca materi pelajaran memiliki dampak pada hasil belajar yang rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil tes formatif. Berdasarkan tes tersebut, hanya 3 orang atau 10% yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dimana siswa yang mendapatkan nilai tuntas merupakan siswa-siswa yang aktif selama pembelajaran berlangsung (Tabel 3). Pendapat Arsyad (2013) mengatakan bahwa siswa yang tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran, maka pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal dan mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, perlu melakukan refleksi untuk meningkatkan keaktifan siswa pada siklus I.



Gambar 1. Diagram Batang Persentase Keaktifan Siswa Pada Setiap Siklusnya.

Pada akhir siklus I terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap indikator. Hampir seluruh indikator pada siklus I di atas $> 70\%$. Indikator yang mengalami peningkatan paling besar ialah pada bagian *Visual Activites* membaca materi yang diberikan. pada saat pra Siklus menunjukkan angka terendah yakni 26,27% mengalami peningkatan sebesar 45,73% menjadi 72%. Sehingga rerata hasil pengisian angket mengalami peningkatan dari 51,89% menjadi 73,80% yang mana tergolong cukup baik. Peningkatan keaktifan siswa pada siklus I, terutama dalam hal membaca materi



menunjukkan bahwa elemen permainan dalam model TGT mulai memotivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Meningkatnya keaktifan pada siklus I memberikan dampak pada hasil belajar, dimana dari 10% menjadi 50% atau setengah dari jumlah siswa yang ada di kelas (Tabel 3). Menurut data tersebut, siswa sangat antusias saat melakukan permainan dan turnamen. Siswa saling berlomba antar kelompok untuk mendapatkan skor terbaik.

Meningkatnya keaktifan siswa pada siklus (Gambar 1) tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru menerapkan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Serupa dengan apa yang dikatakan Suherlan (2024), dimana siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT karena ada permainan dan turnamen yang mereka tidak pernah lihat sebelumnya, yang menumbuhkan semangat belajar baru. Selain itu, pada siklus I memperoleh rerata hasil keaktifan memperoleh hasil yang baik sebesar 80.67% pada setiap aspek.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktifitas Guru

No	Jenis Kegiatan	Siklus I	Siklus II
1	Pembukaan	60%	96,6%
2	Keterlaksanaan sintaks TGT	83,4%	98,4%
3	Penutup	95%	95%
Rerata presentase aktivitas guru		79,47%	96,67%

Walaupun terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar pada siklus I, tetapi belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yakni sebesar 80% (Tabel 2). Guru telah mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik, mulai dari tahapan persiapan, keterlaksanaan sintaks TGT dan menutup pembelajaran dengan baik. Namun, ada beberapa kelemahan

yang ditemukan oleh observer yakni belum mampu menyampaikan apersepsi dengan baik, kurang memotivasi siswa dan tidak ada penyampaian tujuan pembelajaran serta penyampaian materi yang tergolong masih rendah sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh oleh siswa masih belum memenuhi kriteria (Tabel 3). Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Hidayanti dkk (2021) pemberian apersepsi, tujuan serta memotivasi siswa ialah untuk membentuk pemahaman dan meningkatkan minat serta antusias siswa terhadap pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang mereka dapatkan. Melihat kelemahan tersebut, maka penelitian akan berlanjut pada siklus II untuk memperbaiki kesalahan pada siklus I.

Tabel 3. Hasil Belajar pada Tiap Siklus

Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (KKM)	Capaian skor (%)		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	10%	50%	86,67%
Tidak Tuntas	90%	50 %	13,33%

Setelah melakukan refleksi pada siklus I, kemudian merancang untuk melakukan tindakan pada siklus II. Setelah tindakan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada aktifitas, peran guru dan hasil belajar. Hal ini terbukti dari proses pembelajaran yang berjalan dengan teratur dan peserta didik mengikuti instruksi dengan baik sesuai arahan guru. Pada siklus II hampir keseluruhan indikator melebihi > 80% dengan kriteria tingkat keaktifan yang tinggi atau sangat aktif, dengan rerata indikator keaktifan siswa mencapai 87,02%. Pada siklus II siswa menjadi bersemangat mengikuti game. Peningkatan keaktifan siswa mencakup semua aspek, termasuk visual, oral, listening, writing, motor, mental, dan emosional. Siswa menjadi lebih aktif dalam memperhatikan guru, membaca materi, bertanya, menyampaikan pendapat, mencatat, mengikuti instruksi, dan terlibat dalam permainan. terlihat mendengarkan



dan memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru serta kelompok belajar yang terbentuk lebih terorganisir dalam diskusi dan mengerjakan tugas yang diberikan. Perubahan ini menunjukkan bahwa langkah-langkah yang diambil berhasil meningkatkan tingkat keaktifan peserta didik hingga melebihi standar yang ditetapkan.

Peningkatan keaktifan siswa pada siklus II tidak terlepas dari peran guru. Guru melakukan refleksi dan evaluasi pada indikator yang kurang pada siklus I, perbaikan ini bisa dilihat dari meningkatnya presentase dari 80,67% menjadi 96,7%. Guru memperbaiki pada bagian apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi serta terjadi peningkatan pada penjelasan materi menjadi sangat baik. Kemampuan guru dalam memfasilitasi model TGT, termasuk pengelolaan permainan dan pemberian penghargaan, terbukti menjadi kunci dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik yang kemudian disusun secara sistematis dapat berperan penting dalam mempengaruhi keberhasilan pembelajaran (Amini dkk, 2024). Peningkatan aktifitas siswa dan guru pada siklus II berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang didapatkan pada siklus II telah melebihi dari target yang telah ditetapkan, yakni > 86,67%.

Secara keseluruhan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media permainan ular tangga pada materi Biologi telah mencapai kriteria yang diinginkan. Setiap indikator yang sebelumnya masih kurang telah mengalami peningkatan pada setiap siklus sehingga mencapai hasil yang diinginkan pada akhir siklus II dengan rata-rata keseluruhan indikator menunjukkan kriteria siswa aktif serta peran guru sangat baik dalam penerapan model TGT.

Secara garis besar model pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan media permainan ular tangga mampu meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar. Penggunaan model pembelajaran ini juga dapat menginspirasi peserta didik untuk terlibat dalam berbagai aktivitas baik yang bersifat fisik seperti menulis dan membaca, maupun yang bersifat mental seperti pemecahan masalah untuk melakukan analisis dan pengambilan keputusan serta antusias dalam mengikuti permainan (Ula & Jamilah, 2023). Selain dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, model pembelajaran ini juga dapat mengembangkan keterampilan sosial karena peserta didik akan berkolaborasi dan bekerjasama sehingga terbentuk diskusi kelompok untuk mencapai tujuan yang bersama (Aguvia & Sayekti, 2024). Melalui penerapan model TGT dengan media ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap membosankan seperti Biologi.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) media ular tangga, dapat meningkatkan keaktifan, dan hasil belajar materi Biologi pada siswa kelas XI A3 SMAN 3 Palu. Hal ditunjukkan dengan perolehan data yang dari kurang aktif pada pra siklus dan menjadi sangat aktif pada akhir siklus II. Sedangkan data hasil belajar secara keseluruhan mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan keaktifan dan hasil belajar tidak lepas dari peran seorang guru yang melakukan perbaikan pada setiap siklus I dan II.

Daftar Pustaka

Aini, D. N., Wafa, A. S., & Kurniawati, W. (2023). Pengaplikasian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe



- Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Besaran dan Satuan di Sekolah Dasar. *Faidatuna*, 4(4), 135–141.
- Amini, F., Kelana, J. B., & Mugara, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Materi Interaksi Sosial Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 3(1), 38–52.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aguvia, R. D., & Sayekti, I. C. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 8(2), 339-353.
- Colomer, J., Cañabate, D., Stanikūnienė, B., & Bubnys, R. (2021). Formulating modes of cooperative leaning for education for sustainable development. *Sustainability*, 13(6), 3465.
- Fitriani, A. I., & Jamaludin, D. N. (2023). Pengembangan Penalaran Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Berbantuan Ular Tangga Pada Materi Sistem Koordinasi. In *NCOINS: National Conference of Islamic Natural Science* (Vol. 3, pp. 32-42).
- Hidayanti, L., Awaliyah, S., & Hady, N. (2021). Pengaruh Pemberian Apersepsi *Scene Setting* terhadap Kesiapan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2188.
- Listiana, A., Turmuzi, M., Kurniawan, E., & Prayitno, S. (2022). Pengembangan modifikasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada materi peluang kelas VIII SMPN 1 Narmada tahun ajaran 2022/2023. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 972-987.
- Nazari, A. K., & Suharyanto, S. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Pada Siswa Kelas 2 SD Negeri Ngadirejo 03. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 169-176.
- Pramesti, A. R. (2023). Analisis Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 15(1), 61-76.
- Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (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*, 9(4), 2286-2294.
- Rahmawati, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Penemuan Terbimbing di Kelas VII. 2 Smp Negeri 4 Lahat. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3(1), 10-16.
- Rohmah, L. M. R., & Prasetyo, T. H. P. (2024). Peran Guru Biologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sma Raudlatussalam Glenmore. *Biologiei Educația*, 4(1), 19-24.
- Suherlan, E. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Sejarah



Kebudayaan Islam Kelas VIII A
MTs Assalimiyah Ciamis. *Jurnal
Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 43-
55.

Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023).
Meningkatkan Keaktifan Belajar
Siswa Kelas V Dengan
Menggunakan Model TGT. *JPG:
Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194-
204.

Yunianti, E. Syamsiah & Hasnaeni (2023).
Penerapan Media Pembelajaran
Ular Tangga Terhadap Minat
Belajar Dan Hasil Belajar Peserta
Didik. *Jurnal Pemikiran Dan
Pengembangan
Pembelajaran*, 5(3), 457-463.