

**PEMANFAATAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS DIGITAL DENGAN
MODEL KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP KEAKTIFAN MURID KELAS III
PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA**

Risma Ayu Oktavia Zn¹, Yudha Popiyanto², Noviana Desiningrum³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

¹rismaayu8631@gmail.com, ²yudhapopiyanto_fbs@uwks.ac.id,

³noviana10@uwks.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of student activeness in IPAS learning on the topic of the influence of landforms on cultural diversity in class III-A at SDN Dukuh Kupang V Surabaya. The purpose of this study was to describe the implementantion of digital snakes and ladders learning media integrated with the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model, students learning activities, and their responses to the use of the media. The research method used was descriptive qualitative research. Data were collected through observation, interviews, student response questionnaires, and documentation. The findings showed that the implementation of digital snakes and ladders learning media integrated with the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model wa able to create an active and enjoyable learnig environment. Observation result indicated an increase in student activeness from 84% to 92%. Interview result revealed that students felt happier, more motivated, and found it easier to understand the learning materials. In addition, the students response questionnaire obtained a percentage of 91% which was categorized as very good. Therefore, digital snakes and ladders learning media integrated with the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model can be used as an alternative learning medium to improve student activeness in IPAS learning at the elementary school level.

Keywords: *digital snakes and ladders learning media, Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. students activeness, IPAS.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan murid dalam pembelajaran IPAS pada materi pengaruh bentang alam terhadap keberagaman budaya di kelas III-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, aktivitas murid selama pembelajaran, dan respon murid terhadap penggunaan media tersebut. metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket respon murid, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan keaktifan murid 84% menjadi 92%. Hasil

wawancara menunjukkan bahwa murid merasa lebih senang, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi. Selain itu, hasil angket respon murid memperoleh presentase 91% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan murid pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: media ular tangga berbasis digital, model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), Keaktifan murid, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan generasi yang unggul dan berkarakter. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), murid berada dalam tahap perkembangan kognitif dan emosional dasar sehingga pendidikan tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pembentukan minat dan motivasi belajar (Ali dkk., 2025). Guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam menumbuhkan sikap dan semangat belajar agar murid berkembang dengan baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital perlu diterapkan sesuai perkembangan teknologi saat ini. Media pembelajaran interaktif memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam proses belajar, tidak hanya menerima materi secara satu

arah, tetapi juga mengeksplorasi dan mengembangkan pengetahuan sendiri sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keaktifan murid (Paramita dkk., 2025).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Khususnya materi pengaruh bentang alam terhadap keberagaman budaya, murid diharapkan memahami hubungan antara kondisi geografis Indonesia dengan keragaman budaya yang berkembang di masyarakat (Jannah dkk., 2025). Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya pada 23 Oktober 2025, diketahui bahwa sebagian murid masih pasif, mudah bosan, kurang berkonsentrasi, dan kurang termotivasi saat mengikuti pembelajaran. Hasil observasi pada 27 Oktober 2025 juga menunjukkan bahwa hanya beberapa murid yang aktif menjawab pertanyaan,

sedangkan murid lainnya cenderung pasif. Konsisi ini terjadi karena pembelajaran masih menggunakan media *PowerPoint* (PPT) melalui metode ceramah sehingga keaktifan murid belum optimal.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah menggunakan media ular tangga berbasis digital. Media ini merupakan *educational game* yang memuat pertanyaan pada setiap kotak permainan sehingga tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga mendorong murid berpikir kritis, berdiskusi dan meningkatkan keaktifan belajar (Dewi dkk., 2023). Penggunaan media tersebut dapat dipadukan dengan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran yang melibatkan seluruh media dalam tim heterogen untuk berkompetisi dalam turnamen permainan sehingga mampu menumbuhkan kerja sama, persaingan sehat, dan partisipasi aktif murid (Erviani dkk., 2022).

Hasil penelitian (Alkhila dkk., 2025) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga dapat meningkatkan

aktivitas belajar murid. Selain itu, penelitian (Paramuditha dkk., 2025) menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis digital mampu mengatasi kebosanan dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Berdasarkan uraian tersebut peneliti melaksanakan penelitian berjudul “Pemanfaatan Media Ular Tangga Berbasis Digital dengan Model Kooperatif tipe TGT terhadap Keaktifan Murid kelas III Mata Pelajaran IPAS di SDN Dukuh Kupang V Surabaya”.

Berikut Rumusan Masalah sebagai berikut ini:

1. Bagaimana pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan murid pada mata pelajaran IPAS di kelas III-A?
2. Bagaimana aktivitas selama pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan murid pada mata pelajaran IPAS di kelas III-A?
3. Bagaimana respon murid terhadap pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games*

Tournament (TGT) terhadap keaktifan murid pada mata pelajaran IPAS di kelas III-A?

Tujuan Penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan murid pada mata pelajaran IPAS di kelas III-A.
2. Untuk mengetahui aktivitas murid selama pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan murid pada mata pelajaran IPAS di kelas III-A.
3. Untuk mengetahui respon murid terhadap pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap keaktifan murid pada mata pelajaran IPAS di kelas III-A.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk memahami secara mendalam pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model pembelajaran *kooperatif* tipe *Team*

Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan murid pada mata pelajaran IPAS di SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket respon murid, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas murid selama pembelajaran, meliputi keaktifan, kerja sama, dan diskusi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman, pandangan, dan tantangan murid dalam menggunakan media ular tangga berbasis digital (Fadila & Khaddafi, 2025). Angket respon murid digunakan untuk mengetahui tanggapan murid terhadap pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara.

Melalui penelitian deskriptif kualitatif, peneliti dapat menggambarkan penerapan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)*, memahami pengalaman belajar dan keterlibatan murid.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya dengan fokus pada pemanfaatan media ular tangga berbasis digital menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* Pada materi pengaruh bentang alam terhadap keberagaman budaya. Hasil penelitian ini mencakup nilai hasil validasi, hasil observasi, hasil angket respon murid, hasil wawancara.

1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrument penelitian berupa lembar observasi, wawancara, angket respon murid terlebih dahulu divalidasi oleh dua validator.

Bedarsakan hasil validasi, instrument penelitian dinyatakan layak digunakan dengan beberapa saran perbaikan, seperti penyempurnaan bahasa agar lebih mudah dipahami, penambahan kisi-kisi observasi, dan penyesuaian beberapa pertanyaan wawancara agar sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, instrument peneliti digunakan untuk pengumpulan data.

2. Hasil Observasi Keaktifan Murid

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama lima kali pertemuan, terlihat bahwa pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)* mampu mendorong keaktifan murid selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan murid diamati melalui aspek partisipasi dalam kegiatan belajar, kerja sama kelompok, antusiasme belajar, interaksi dan komunikasi, serta kedisiplinan selama mengikuti permainan.

Pada pertemuan pertama, murid masih beradaptasi dengan penggunaan media dan aturan permainan yang diterapkan. Sebagian murid terlihat antusias mengikuti pembelajaran, namun masih terdapat beberapa murid yang pasif dalam diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan presentase keaktifan sebesar 84% yang termasuk kategori baik.

Pada pertemuan kedua, murid mulai memahami alur permainan dan tugas yang harus dikerjakan bersama kelompok. Diskusi antar murid mulai berjalan lebih aktif dan kerja sama kelompok semakin terlihat.

Persentase keaktifan meningkat menjadi 88% dengan kategori sangat baik.

Pada pertemuan ketiga, murid semakin terbiasa menggunakan media ular tangga berbasis digital. Murid tampak aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan memberikan tanggapan terhadap jawaban kelompok lain. Persentase keaktifan tetap berada pada angka 88% dan termasuk kategori sangat baik.

Pada pertemuan keempat, keaktifan murid mengalami peningkatan. Murid lebih berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam kegiatan turnamen. Persentase keaktifan mencapai 92% dan berada pada kategori sangat baik.

Pada pertemuan kelima, keaktifan murid terjaga dengan persentase sebesar 92%. Murid terlihat antusias mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran, bekerja sama dengan kelompok, dan mematuhi aturan permainan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Hasil Angket Respon Murid

Angket repon murid diberikan setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Angket bertujuan untuk mengetahui tanggapan murid terhadap penggunaan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 26 murid, diperoleh persentase respon murid sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas murid memberikan tanggapan positif terhadap pemanfaatan media ular tanggaberbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Murid merasa bahwa media ular tangga berbasis digital membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan keaktifan murid, dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hasil angket juga menunjukkan bahwa murid lebih aktif dalam berdiskusi, lebih berani menyampaikan pendapat, dan lebih

percaya diri dalam menjawab pertanyaan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis digital. Dengan demikian, respon murid terhadap penggunaan media ini dikatakan sangat positif.

4. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa murid untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman mereka selama mengikuti pembelajaran menggunakan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar murid menyatakan bahwa mereka merasa senang dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Murid menganggap pembelajaran menjadi lebih menarik karena dilakukan melalui permainan yang menantang dan tidak membosankan. Salah satu murid menyatakan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan karena dapat bermain sambil belajar bersama teman-teman dalam kelompok. Murid lain juga menyampaikan bahwa penggunaan

media ular tangga berbasis digital membuat mereka lebih mudah memahami materi karena setiap soal didiskusikan bersama sebelum dijawab.

Selain itu, sebagian murid mengaku menjadi lebih berani dalam menyampaikan pertanyaan selama pembelajaran berlangsung. Murid juga menyampaikan keinginan agar media ular tangga berbasis digital dapat digunakan kembali pada mata pelajaran lain karena dianggap mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Secara umum, hasil wawancara menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis digital memberikan pengalaman belajar yang positif, meningkatkan semangat belajar, dan mendorong keaktifan murid selama proses pembelajaran.

Gambar 1 Dokumentasi Media Ular
Tangga Berbasis Digital



Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada murid. Melalui kegiatan bermain sambil belajar, murid memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. media ular tangga berbasis digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga menjadi alat yang mampu meningkatkan keaktifan murid.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan murid mengalami peningkatan selama lima kali pertemuan. Peningkatan tersebut terlihat aspek partisipasi belajar, kerja sama kelompok, antusiasme, interaksi, dan kedisiplinan. Murid yang pada awalnya masih pasif mulai menunjukkan keberanian untuk menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Kegiatan diskusi dan turnamen dalam model *kooperatif Team Games Tournament (TGT)* memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk berkontribusi dalam

kelompoknya. Situasi ini mendorong murid untuk lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama.

Hasil angket respon murid dan wawancara menunjukkan bahwa murid memberikan respon yang sangat positif terhadap pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games tournament (TGT)*. Murid merasa senang, lebih aktif, dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Secara keseluruhan, hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan murid, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan memperoleh respon positif dari murid kelas III-A pada materi pengaruh bentang alam terhadap keberagaman budaya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model *kooperatif* tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata

pelajaran IPAS materi pengaruh bentang alam terhadap keberagaman budaya di kelas III-A SDN Dukuh Kupang V Surabaya dapat meningkatkan keaktifan murid selama proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan murid dari 84% pada pertemuan pertama menjadi 92% pada pertemuan keempat dan keempat dan kelima, sehingga mengalami peningkatan sebesar 8%. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek partisipasi dalam kegiatan belajar, kerja sama kelompok, antusiasme belajar, interaksi dan komunikasi, dan kedisiplinan selama mengikuti pembelajaran.

Selain itu, hasil angket repon murid menunjukkan presentase 91% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa murid memberikan respon positif terhadap pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Dengan demikian, pemanfaatan media ular tangga berbasis digital dengan model

kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat mendukung peningkatan keaktifan murid dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Alkhila, R. I., Nurdianti, S. R. R., & Kurniawan. (2025). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GENIAL . LY (ULAR TANGGA) DALAM MENINGKATKAN HASIL kelas XI IPS , ternyata kurangnya variasi dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi.* 3(2), 248–261.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jiem.v3i2.3829>
- Dewi, P., MZ, A. F. S. A., & Kharisma, A. I. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>

- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fadila, F., & Khaddafi, M. (2025). *PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN KUALITATIF: WAWANCARA DATA COLLECTION IN QUALITATIVE RESEARCH: INTERVIEWS*. 13446–13449.
- Jannah, M., Arini, I., & Sukamto. (2025). Penggunaan Media Peta Kartu Puzzle (Meta Karpuz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mater Bentang Alam Indonesia Miftahul. *Ournal of Multidisciplinary Education (JEMA)*, 1, 24–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.61079/integration.v1i1.127>
- Paramita, N. made N. W., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Genially Materi Karakteristik Geografi Indonesia kelas V Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 148–152.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6537>
- Paramuditha, E. K., Hakim, L., & Nindiati, D. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Ular Tangga Berbasis Digital pada Pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. *Al-Irsyad:*
- Journal of Education Science*, 4(2), 528–538.
<https://doi.org/10.58917/aijes.v4i2.321>