

Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model TGT pada pembelajaran matematika Kelas V Sekolah Dasar

Vidna Dea Permana^{1*}, Victa Sari Dwi Kurniati¹, Diana Nyoman Sartika²

¹Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No. 1043, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55167, Indonesia

² Sekolah Dasar Negeri Rejowinangun 1, Jl. Ki Penjawi No.12, Rejowinangun, Kec. Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171, Indonesia

E-mail Korespondensi: vidnadea@gmail.com

Abstract: *The low learning activity of fifth grade students in mathematics learning, which affects their learning outcomes. Increasing this learning activity is important to study because student activity in the learning process plays a significant role in improving their understanding and learning completion. This study aims to improve the learning activity of fifth grade students in mathematics learning through the Teams Games Tournament (TGT) learning model at SDN Rejowinangun 1. This type of research is Classroom Action Research with the Kemmis & MC Taggart Model consisting of the planning, implementation & Observation, and reflection stages. The research was conducted in 2 cycles, each consisting of 2 meetings. The subjects of this study were 28 fifth grade students of SDN Rejowinangun 1. The instrument used was an observation sheet. The data analysis techniques used were descriptive qualitative and quantitative. Student learning activity in Mathematics learning is said to be successful if $\geq 75\%$ of the number of students are included in the minimum high category. The application of the Teams Games Tournament learning model shows an increase in the remaining learning activity in mathematics lessons. This is proven by the success rate of the action of 79% (22 students) in cycle II.*

Keywords: *Learning Activity; Teams Games Tournament; Mathematics*

Abstrak: Rendahnya keaktifan belajar siswa kelas V dalam pembelajaran matematika, yang memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Peningkatan keaktifan belajar ini penting untuk diteliti karena keaktifan siswa dalam proses pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan ketuntasan belajar mereka. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Rejowinangun 1. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Kemmis & MC Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan & Observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, masing-masing terdiri dari 2 pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas V SDN Rejowinangun 1. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dikatakan berhasil jika $\geq 75\%$ dari jumlah siswa termasuk dalam kategori minimal tinggi. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada materi pelajaran matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan tingkat keberhasilan tindakan sebesar 79% (22 siswa) pada siklus II.

Kata Kunci: Keaktifan belajar; *Teams Games Tournament*; Matematika

Pendahuluan

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari partisipasi siswa di kelas. Bukan hanya guru saja yang harus aktif memberikan sebuah pengajaran, melainkan siswa sebagai subjek pembelajaran juga harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah dasar hendaknya mengutamakan keterlibatan siswa secara fisik dan non fisik. Mulyasa (2014) menyatakan pembelajaran berhasil dan berkualitas apabila setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam

proses pembelajaran, disamping itu juga menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Dari pernyataan tersebut salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran yaitu keaktifan atau antusiasme siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru berupaya untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa (Sakinah, A. N., et.al., 2023). Sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Keaktifan belajar menurut Lie J. Crobach (Dalam Wahyuningsih, 2020) adalah perubahan yang relatif permanen pada tingkah laku, interpretasi atau emosi yang muncul sebagai hasil dari pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut mengarah pada upaya belajar sebagai pengalaman belajar yang disebut sebagai keaktifan belajar. Sedangkan menurut Sardiman dalam Thalita (2019) mengungkapkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah kegiatan fisik dan mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Kegiatan fisik siswa seperti mereka giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bekerja dan bermain. Siswa yang memiliki kegiatan psikis jika daya jiwanya bekerja banyak berfungsi dalam rangka pembelajaran (Darmayanti, R., et.al., (2023). Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aktifitas belajar yaitu adanya perubahan pada tingkah laku fisik dan mental yang muncul sebagai hasil dari pengalaman belajar. Sudjana (2010) mengungkapkan keaktifan belajar siswa dapat dilihat melalui keikutsertaan siswa saat melakukan aktivitas belajar selama proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap 28 siswa yang dilakukan dikelas V SD Negeri Rejowinangun 1 siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa penemuan, diantaranya pertama hanya ada sedikit siswa yang menyimak materi pelajaran serta penjelasan guru; kedua, guru perlu mengulangi pertanyaan yang sama berulang kali karena siswa tidak mendengarkan dan menyimak guru; ketiga, hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru; keempat, tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan seputar materi pembelajaran; kelima, sebagian besar siswa belum terlibat selama proses pembelajaran dan keenam hanya beberapa siswa yang berani mengungkapkan pendapat dan mengajukan dirinya untuk mencoba, sedangkan siswa lainnya harus ditunjuk oleh guru terlebih dahulu. Permasalahan serupa juga dilaporkan oleh Rahayu dan Asri Hardini (2019), Abduh (2021), Mardian dan Sylvia (2020) serta Luthfi, Huda, dan Susanto (2021) menemukan bahwa siswa pasif saat mengikuti proses pembelajaran, tidak berani bertanya dan menjawab guru ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas dan keaktifan belajar siswa. Guru perlu menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi serta kebutuhan dan karakteristik siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Malawi & Kadarwati (2017) mengatakan model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menuliskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dari pernyataan tersebut, model pembelajaran perlu digunakan agar pembelajaran dapat berjalan secara teratur dan mencapai tujuan pembelajaran. Namun, terkadang guru mengabaikan penggunaan model pembelajaran dan hanya memberikan pengajaran secara monoton dengan ceramah dan pemberian tugas

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 terkait model pembelajaran yang digunakan, guru kelas menggunakan model

pembelajaran konvensional serta menggunakan metode drill soal. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang terdiri dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Proses pembelajaran menggunakan model konvensional cenderung berpusat kepada guru, sehingga pembelajaran akan terasa membosankan dan siswa menjadi pasif.

Solusi yang diberikan untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa yaitu melalui penggunaan model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipilih karena terdapat tahapan menyenangkan berupa games. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar karena masih dalam fase senang bermain. Slavin (2015) menyatakan bahwa TGT merupakan proses pembelajaran secara berkelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lainnya sehingga siswa bersemangat belajar. Adanya games dan turnamen dalam model ini akan membuat siswa antusias dan aktif selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya akan menjadi pemenang dan yang terbaik.

Penelitian-penelitian terdahulu telah memberikan wawasan yang signifikan mengenai efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keaktifan siswa dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Adnyana (2020) meneliti penerapan model TGT dan menemukan bahwa metode ini sangat efektif dalam membangkitkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Dalam penelitiannya, Adnyana mendokumentasikan bagaimana elemen kompetisi yang dihadirkan dalam model TGT mampu mendorong siswa untuk terlibat lebih intens dalam pembelajaran. Kompetisi ini tidak hanya menjadi alat bagi siswa untuk mengasah pemahaman mereka tentang materi pelajaran, tetapi juga menumbuhkan keinginan untuk bersaing secara sehat dengan kelompok lain di kelas. Dengan demikian, TGT berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, di mana siswa bersemangat untuk membuktikan kemampuan mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Adnyana menyimpulkan bahwa model ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar tetapi juga mampu membangun keaktifan siswa dalam belajar secara kolektif.

Selanjutnya, penelitian oleh Mustika (2020) memperkuat temuan ini dengan fokus pada aspek keterampilan sosial yang diperoleh siswa melalui penerapan TGT. Menurut Mustika, model pembelajaran ini menuntut siswa untuk berkolaborasi secara intensif dengan rekan satu timnya, yang secara alami mengasah keterampilan komunikasi dan kerjasama mereka. Aktivitas dalam TGT memerlukan diskusi, pertukaran ide, serta pembagian peran di antara anggota kelompok, yang mana aspek-aspek ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi baik secara verbal maupun fisik. Dalam penelitian ini, Mustika mengamati bahwa suasana belajar yang kolaboratif tidak hanya memupuk keaktifan dalam pembelajaran tetapi juga menumbuhkan sikap saling menghargai pendapat dan kerja keras antar anggota kelompok. Penelitian ini menyimpulkan bahwa TGT tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan akademik tetapi juga mempersiapkan mereka untuk lebih terbuka dan siap bekerja dalam kelompok.

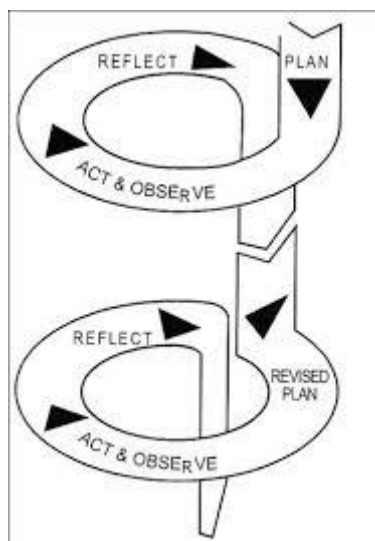
Selain itu, Nashiroh dan Sukirno (2020) juga mengamati bahwa model TGT memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, kedua peneliti menjelaskan bahwa permainan dan turnamen yang ada dalam TGT sangat efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendekatkan siswa dengan materi pelajaran. Suasana kompetitif yang terbangun melalui model ini memacu siswa untuk lebih fokus dan berusaha lebih keras dalam memahami materi demi memenangkan turnamen. Nashiroh dan Sukirno mencatat bahwa dibandingkan dengan metode pembelajaran

konvensional, model TGT menciptakan lingkungan yang lebih mendorong keterlibatan emosional siswa, yang pada akhirnya mempengaruhi motivasi mereka untuk belajar dengan lebih baik dan antusias. Temuan mereka memperlihatkan bahwa TGT dapat menjadi solusi yang inovatif dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa, sehingga mendorong peningkatan keaktifan dan motivasi belajar. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika.

Metode

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini melibatkan siswa kelas V SDN Rejowinangun 1 yang beralamatkan di Jl. Ki Penjawi No.12, Rejowinangun, Kec. Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171. Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret sampai Mei 2024. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas V A SDN Rejowinangun 1 yang berjumlah 28 anak. Adapun objek yang diteliti dari penelitian ini adalah mengenai keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Metode penelitian tindakan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model Kemmis & MC Taggart. Tahap-tahap penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & MC Taggart (Wijaya & Dedi, 2011) terdiri dari tiga tahapan yaitu *plan, act & observe, dan reflect*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi siswa. Instrumen lembar observasi siswa menggunakan penilaian dengan skala likert (1 – 4).

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dengan menggunakan presentase. Data keaktifan belajar siswa yang diperoleh dari observasi diolah dan dihitung dalam bentuk presentase. Data tersebut disajikan dalam kalimat deskriptif agar lebih mudah dipahami. Analisis

kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk menghitung presentase keaktifan belajar siswa berdasarkan skor yang didapat dari observasi. Analisis kuantitatif ini digunakan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah diberi tindakan. Perhitungan capaian belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Capaian} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{Skor maksimal}}$$

Berdasarkan pendapat tersebut, hasil dan perhitungan penelitian ini, peneliti menafsirkan ke dalam skala kriteria keaktifan siswa pada pembelajaran menurut Sudijono (2011) sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Kriteria Keaktifan Belajar Siswa

No	Rentang Nilai	Kriteria
1.	85% - 100%	Sangat Tinggi
2.	70% - 84%	Tinggi
3.	55% - 69%	Sedang
4.	40% - 54%	Rendah
5.	<39%	Sangat Rendah

Tindakan dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan yang ditunjukkan dengan peningkatan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan dari perubahan perilaku siswa setelah diberi tindakan yaitu menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Keaktifan siswa dalam pembelajaran Matematika dikatakan berhasil jika lebih atau sama dengan 75% dari jumlah siswa termasuk dalam kategori minimal tinggi. Apabila kriteria tersebut tercapai maka penelitian dapat dikatakan berhasil dan siklus dapat dihentikan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Rejowinangun 1

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tindakan pada penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Kegiatan yang dilakukan pada tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Hasil penelitian dipaparkan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pra Siklus

Tindakan pada penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Kegiatan yang dilakukan pada tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan refleksi. Hasil penelitian dipaparkan sebagai berikut:

Kegiatan prasiklus dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberi tindakan. Proses pembelajaran yang berlangsung mengacu pada kurikulum 13. Peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi awal keaktifan belajar siswa pada tanggal 07 Mret 2024. Berikut data hasil minat belajar siswa disajikan dalam satuan persen.

Tabel 2. Hasil Skor Keaktifan Belajar Siswa pada Tahap Pra Siklus

Kode	Presentase jumlah skor (%)	Kategori
1	29%	Sangat rendah
2	46%	Rendah
3	58%	Sedang
4	58%	Sedang
5	33%	Sangat rendah
6	29%	Sangat rendah
7	29%	Sangat rendah
8	25%	Sangat rendah
9	58%	Sedang
10	58%	Sedang
11	58%	Sedang
12	50%	Rendah
13	71%	Tinggi
14	37%	Sangat rendah
15	46%	Rendah
16	42%	Rendah
17	42%	Rendah
18	29%	Sangat rendah
19	29%	Sangat rendah
20	33%	Sangat rendah
21	58%	Sedang
22	58%	Sedang
23	71%	Tinggi
24	71%	Tinggi
25	71%	Tinggi
26	50%	Rendah
27	46%	Rendah
28	29%	Sangat rendah
RATA -RATA	47%	Rendah

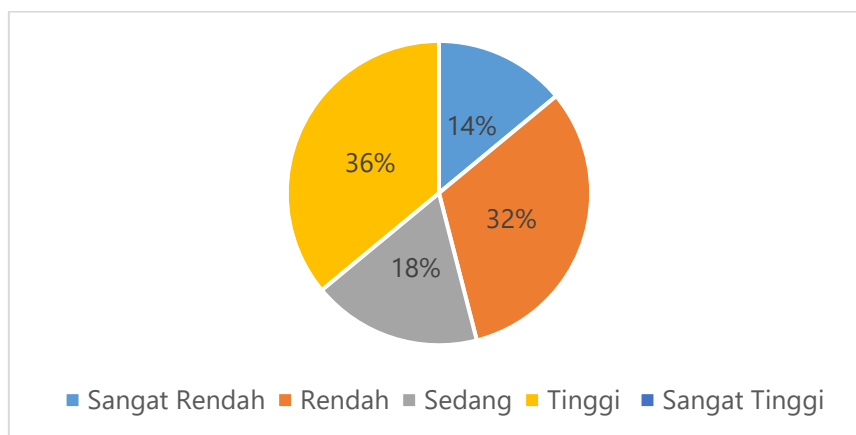
Berdasarkan hasil observasi, mengacu pada tabel diatas, nilai rata-rata keaktifan belajar siswa adalah 47% termasuk dalam kategori rendah. Sebanyak 10 siswa (36%) dalam kategori sangat rendah, 7 siswa (25%) dalam kategori rendah, 7 siswa (25%) dalam kategori sedang, dan 4 siswa (14%) dalam kategori tinggi.

Keaktifan belajar pada aspek *visual activity* sebanyak 63% dengan kategori sedang, aspek *oral activity* sebesar 39% dengan kategori sangat rendah, aspek *listen activity* sebesar 51% dengan kategori rendah, dan aspek *motor activity* sebesar 52% dengan kategori rendah.

2. Tahap Siklus I

Hasil pengamatan aktivitas pada siklus I dapat dilihat dari perolehan skor. Beberapa siswa sudah mulai aktif melalui kegiatan games dan turnamen. Nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dari hasil observasi keaktifan belajar pada pertemuan 1 dan 2 mendapatkan hasil rata-

rata sebesar 56% yang termasuk pada kategori sedang. Data diatas dapat diuraikan dengan rincian sebanyak 4 siswa (14%) termasuk dalam kategori sangat rendah, 9 siswa (32%) termasuk dalam kategori rendah, 5 siswa (18%) termasuk dalam kategori sedang, dan 10 siswa (36%) termasuk dalam kategori tinggi. Berikut presentase hasil keaktifan belajar siswa pada siklus I disajikan dalam grafik



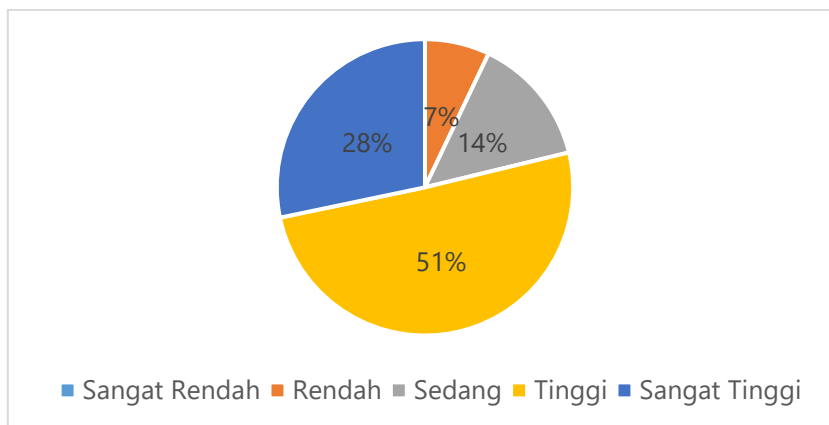
Gambar 1. Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

Keaktifan belajar pada aspek *visual activity* memiliki presentase sebesar 72% dengan kategori tinggi. Keaktifan belajar pada *aspek oral activity* memiliki rata-rata presentase yang rendah sebesar 50% dengan kategori rendah. Keaktifan belajar pada aspek *listening activity* memiliki presentase sebesar 62% dengan kategori sedang. Keaktifan belajar pada aspek *motor activity* memiliki presentase sebesar 54% dengan kategori rendah.

Berdasarkan pada siklus I tersebut 10 siswa (36%) dikatakan memenuhi kriteria minimal. Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dikatakan berhasil jika lebih atau sama dengan 75% dari jumlah siswa termasuk dalam kategori tinggi. Presentase keberhasilan tindakan pada siklus I sebesar 36%, sehingga tindakan dapat dikatakan belum berhasil. Maka penelitian dilanjutkan ke siklus II

3. Tahap Siklus II

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat dari perolehan skor. Nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dari hasil observasi keaktifan belajar pada pertemuan 1 dan 2 mendapatkan hasil rata-rata sebesar 74% yang termasuk dalam kategori tinggi. Data tersebut dapat diuraikan dengan rincian sebanyak 2 siswa (7%) termasuk dalam kategori rendah, 4 siswa (14%) termasuk dalam kategori sedang, 14 siswa (51%) termasuk dalam kategori tinggi, dan 8 siswa (28%) termasuk dalam kategori sangat tinggi. Berikut presentase hasil keaktifan belajar siswa pada siklus I disajikan dalam grafik.

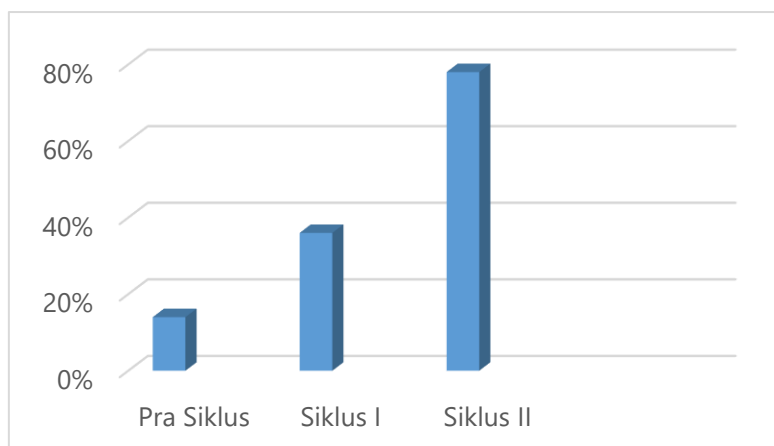


Gambar 2. Hasil Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus II

Keaktifan belajar pada aspek *visual activity* memiliki presentase sebesar 85% dengan kategori sangat tinggi. Keaktifan belajar pada aspek *oral activity* memiliki rata-rata presentase yang sebesar 67% dengan kategori sedang. Keaktifan belajar pada aspek *listening activity* memiliki presentase sebesar 76% dengan kategori tinggi. Keaktifan belajar pada aspek *motor activity* memiliki presentase sebesar 80% dengan kategori Tinggi.

Keberhasilan tindakan diukur dari jumlah siswa memenuhi kriteria minimal keaktifan belajar “Tinggi”. Berdasarkan pada siklus II tersebut 22 siswa (78%) dikatakan memenuhi kriteria minimal. Keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika dikatakan berhasil jika lebih dari atau sama dengan 75% dari jumlah siswa termasuk dalam kategori minimal tinggi. Presentase keberhasilan tindakan siklus II sebesar 78%, sehingga tindakan dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II, keduanya mengalami kenaikan presentasi keberhasilan tindakan dari tahapan pra siklus. Siklus I mengalami kenaikan sebesar 22% dari tahapan sebelumnya yaitu tahap prasiklus. Siklus II mengalami kenaikan sebesar 43% dari tahap siklus I. Berikut merupakan grafik yang menunjukkan kenaikan presentasi keberhasilan tindakan pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Keaktifan Belajar Siswa

Pembahasan

Sebelum diberikan tindakan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*, tingkat keaktifan belajar siswa termasuk dalam kategori rendah dan sedikit siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari Aspek keaktifan belajar siswa pada *oral activity* memiliki rata-rata sangat rendah. Siswa tidak banyak yang menyampaikan pendapat, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Pada aktivitas *listening* dan *motor* memiliki rata-rata yang rendah. Beberapa siswa belum menyimak materi pembelajaran dengan seksama dan hanya beberapa siswa yang berpartisipasi aktif dalam mengikuti permainan. Sedangkan rata-rata persentase keaktifan belajar siswa pada aspek *visual activity* termasuk dalam kategori sedang.

Setelah diketahui bahwa keaktifan belajar siswa kelas V SDN Rejowinangun 1 masih rendah, maka perlu adanya tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Menurut Marno & Idris (Falah, 2018), cara untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik adalah dengan memberikan pengalaman belajar yang memiliki makna dan relevansi bagi kehidupan mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* karena setiap tahapan pada model ini dapat melibatkan aktivitas seluruh siswa.

Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika kelas V SDN Rejowinangun 1 membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna, sehingga siswa antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam mengerjakan soal pada tahap tournament dan aktif bertanya terkait materi yang dipelajari. Ketika guru menjelaskan materi pelajaran, siswa memperhatikan dengan seksama dan mengajukan pertanyaan. Aktivitas belajar yang maksimal akan menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung dengan baik dan optimal, sehingga pembelajaran lebih berkualitas (Lestari, 2013).

Aspek *visual activity* mengalami peningkatan dari tahap pra siklus dengan kategori sedang (53%), siklus I dengan kategori tinggi (72%) dan menjadi kategori sangat tinggi (85%) pada Siklus II. Indikator yang dinilai dalam aspek *visual activity* ini adalah bagaimana siswa memperhatikan penjelasan guru. Pada tahap pra siklus, siswa belum memperhatikan penjelasan guru dengan maksimal. Beberapa siswa masih terlihat memilih untuk berbicara dengan teman-teman di sekitarnya. Sedangkan pada siklus I dan II, mayoritas siswa sudah memperhatikan guru dengan sangat baik

Aspek *oral activity* mengalami peningkatan dari tahap pra siklus dengan kategori sangat rendah (39%), siklus I dengan kategori rendah menjadi (50%), dan siklus II dengan kategori sedang pada Siklus II. Terdapat tiga indikator yang diamati pada aspek ini, yaitu (1) siswa menyampaikan pendapatnya secara lisan tentang materi Matematika yang dipelajari, (2) siswa bertanya tentang materi yang tidak dipahami tentang materi yang dipelajari dan/atau yang berkaitan dengan proses pembelajaran, dan (3) siswa menjawab pertanyaan dari guru terlepas benar atau salah jawaban.

Aspek *listening activity* mengalami peningkatan dari tahap pra siklus dengan kategori rendah (51%), siklus I dengan kategori sedang (62%), dan siklus II dengan kategori tinggi (76%). Indikator yang diamati pada aspek ini bagaimana siswa mendengarkan penjelasan guru dengan seksama.

Aspek *motor activity* mengalami peningkatan dari tahap pra siklus dengan kategori rendah (52%), siklus I dengan kategori rendah (54%) dan siklus II dengan kategori tinggi (80%).

Kemampuan siswa yang diamati pada aspek motor activity adalah kemampuan siswa dalam melaksanakan permainan dan tournament pada tahapan model pembelajaran Teams Game Tournament. Pada tahap siklus I siswa belum terlibat aktif dalam permainan terlihat dari mereka masih sibuk sendiri dan tidak memperhatikan instruksi bagaimana jalannya permainan. Sedangkan pada siklus II seluruh siswa sudah fokus terhadap permainan yang diberikan dan mereka terlibat aktif selama jalannya permainan.

Berdasarkan hasil siklus II, terbukti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V A SDN Rejowinangun 1. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hal antara lain: (1) mayoritas siswa sudah memperhatikan penjelasan guru, (2) siswa lebih memiliki keberanian dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, (3) banyak siswa sudah mendengarkan penjelasan materi dari guru, dan (4) seluruh siswa sudah terlibat aktif dalam kegiatan permainan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hartanto dan Nani (2023) dengan subyek kelas V bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan hasil pada siklus II mencapai 75,43%. Selanjutnya Ula & Jamilah (2023) dalam penelitiannya juga menunjukkan hasil adanya kenaikan keaktifan belajar siswa dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diimplementasikan di kelas V sekolah dasar dengan hasil keaktifan siswa pada tahap pra siklus sebesar 40,3%, siklus I sebesar 57,7% dan siklus II menjadi 75,1.

Penelitian sebelumnya oleh Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023) juga menunjukkan bahwa TGT memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika. Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023) menemukan bahwa permainan dalam TGT dapat membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan pada penelitian ini, di mana siklus II menunjukkan bahwa 78% siswa mencapai kategori keaktifan tinggi. Artinya, penerapan TGT tidak hanya berhasil meningkatkan minat siswa dalam belajar tetapi juga membantu mereka untuk lebih memahami materi matematika melalui kegiatan yang menarik.

Lebih jauh, peningkatan keaktifan belajar siswa dari 47% pada tahap pra-siklus menjadi 74% pada siklus II mencerminkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil ini juga mengonfirmasi penelitian Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis turnamen mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa, khususnya dalam pelajaran matematika. Menurut Parhusip, G. D et.al., kompetisi dalam TGT memberikan motivasi tambahan bagi siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan pada berbagai aspek keaktifan, termasuk visual, lisan, mendengarkan, dan interaksi motorik.

Selain itu, penelitian ini mendukung hasil penelitian Dewi, N. K. I. K., & Priantini, D. A. M. M. O. (2024), yang menemukan bahwa metode pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang cenderung sulit, seperti matematika. Siklus demi siklus dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa semakin termotivasi untuk belajar matematika, di mana pada siklus II mereka berhasil mencapai kategori keaktifan tinggi. Dewi, N. K. I. K., & Priantini, D. A. M. M. O. (2024). menyatakan bahwa kompetisi dan permainan dalam TGT memberikan tantangan dan

dorongan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, dan hal ini terlihat jelas dalam hasil penelitian ini, di mana elemen kompetitif dalam TGT meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa.

Kesimpulan

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil keaktifan belajar siswa pada pra siklus memperoleh skor 14% (4 siswa). Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 36% (10 siswa). Pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 79% (22 siswa). Hasil pada siklus II menunjukkan bahwa penelitian telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu lebih atau sama dengan 75% dari jumlah siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V di SDN Rejowinangun 1 dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *Teams Games Tournamnet* (TGT).

Penggunaan TGT dalam pembelajaran matematika dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan elemen kompetitif dan berbasis permainan, model TGT merangsang siswa untuk lebih berpartisipasi dan berinteraksi, baik secara verbal maupun motorik. Selain itu, model ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui interaksi kelompok dan kompetisi yang sehat. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan penerapan TGT tidak hanya dalam pembelajaran matematika tetapi juga untuk mata pelajaran lain yang membutuhkan keterlibatan aktif siswa.

Penelitian selanjutnya perlu memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak atau menerapkan TGT pada mata pelajaran lain untuk mengeksplorasi dampaknya terhadap berbagai aspek belajar siswa, seperti pemahaman konsep atau keterampilan berpikir kritis. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk menggunakan instrumen yang lebih bervariasi, seperti wawancara atau kuesioner, guna memperoleh data yang lebih mendalam tentang pandangan siswa terhadap model pembelajaran TGT. Dengan demikian, penelitian berikutnya dapat lebih memperkaya pemahaman tentang efektivitas TGT dalam berbagai konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Abdul Jabbar, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning: A Systematic Review. *Review of Educational Research*, 85(4), 740–779. <https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- Adnyana, M. E. (2020). Penerapan model pembelajaran TGT (teams games tournament) untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(2), 322–334. <https://doi.org/10.29303/jm.v2i1.1893>
- Darmayanti, R., Laila, A. R. N., Khan, S., Fitriyah, I. D., Bausir, U., Setio, A., & Usmiyatun, U. (2023). Students' Attitudes Towards Learning Mathematics: "Too Soft Attitudes-Very Difficult-Boring-In A Good Way". *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 1(1), 29–50. <https://doi.org/10.62385/ijles.v1i1.11>
- Dewi, N. K. I. K., & Priantini, D. A. M. M. O. (2024). Pengembangan Media Permainan TESMA Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Minat

- Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 6 Sumerta. *Widya Accarya*, 15(2), 161-168.
- Falah, A. N. (2019). Peningkatan Keaktifan Belajar PKN Siswa Kelas V SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(28), 2.733-2.742
- Hartanto, Nani. M. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournamnet (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(03), 3244-3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>
- Lestari, P. P. (2013). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) guna meningkatkan aktivitas belajar IPS kelas VII B di SMP Negeri 1 Ngemplak tahun ajaran 2012/2013. Skripsi tidak dipublikasikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Luthfi, M. R. A., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 8 di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 422. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3902>
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: CV. AE Grafika.
- Mardian, W., & Sylvia, I. (2020). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Students Divisions Achievement Divisions di XI IPS 1 SMANegeri 1 Bukittinggi. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 207–214. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.31>
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implelementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72.
- Nashiroh, M., & Sukirno. (2020). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi melalui implementasi model pembelajaran kooperatif teams games tournament. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(1), 20–35. <https://doi.org/10.21831/jpai.v18i1.31443>
- Parhusip, G. D., Kristanto, Y. D., & Partini, P. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 293-306. <https://doi.org/10.25273/jipm.v11i2.13816>
- Rahayu, I. P., Christian Relmasira, S., & Asri Hardini, A. T. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 193. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17369>

- Sakinah, A. N., Trisniawati, T., & Rhosyida, N. (2023). Penerapan Metode Sariswara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas III SD. *Indonesian Journal of Learning and Educational Studies*, 1(2), 133–140. <https://doi.org/10.62385/ijles.v1i2.67>
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudijono, A. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan kartu soal terhadap minat dan hasil belajar siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147-158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Thalia, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.
- 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. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/download/14383/4575/72004>
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish Publisher.
- Wijaya, D., & Dedi, D. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi : 2*. Jakarta : PT Indeks
- Wiranti, A. A. (2019). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas 5. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(1), 72–79. <https://doi.org/10.36709/jppm.v6i2.9114>