

## Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas V SD Negeri Sibela Barat pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Resti Nanda Adelia, Salma Hamidah Siti Pramesti, Era Fajira

Universitas Sebelas Maret  
restinandaadelia@gmail.com

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*The low learning activity of students in class V is a serious problem that must be addressed. This research aims to find out whether the Teams Games Tournament (TGT) learning model can increase the activeness of mathematics learning of class V students at West Sibela State Elementary School. The type of research used is Classroom Action Research (PTK). PTK was carried out with research subjects in class V of West Sibela State Elementary School for the 2024/2025 academic year, consisting of 15 students. This research was carried out in two cycles. The instruments used in this research include questionnaires and observation sheets on students' learning activities. The data analysis used is qualitative descriptive data analysis. Based on the research results, it was concluded that the indicators of success had been achieved, namely a higher percentage of activity. There was an increase in the average student learning outcomes. The application of varied learning models, namely the TGT learning model, can increase student activity and student learning outcomes in class V of West Sibela State Elementary School for the 2024/2025 academic year.*

**Keywords:** *Teams Games Tournament, Active Learning, Classroom Action Research*

### Abstrak

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik pada kelas V merupakan masalah serius yang harus ditangani. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri Sibela Barat. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilakukan dengan subjek penelitian kelas V SD Negeri Sibela Barat tahun ajaran 2024 / 2025 yang terdiri dari 15 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket dan lembar obeservasi keaktifan belajar peserta didik. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa indikator keberhasilan sudah tercapai, yaitu presentase keaktifan lebih tinggi. Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi yaitu model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri Sibela Barat tahun ajaran 2024 / 2025.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament, Keaktifan Belajar, Penelitian Tindakan Kelas*

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu pilar penting dalam membangun sumber daya manusia yang kompetitif di era globalisasi ini. Di Indonesia, pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam menyiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai. Di SD Negeri Sibela Barat, pembelajaran mata pelajaran matematika menjadi salah satu fokus utama dalam membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V, ditemukan fakta bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelas yang hanya mencapai 30% dan ketepatan menjawab soal-soal yang hanya sekitar 40%. Kondisi ini tentunya menjadi perhatian serius bagi para pendidik, karena dapat berdampak negatif terhadap pemahaman konsep matematika yang diajarkan.

Fenomena rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pertama, metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi. Menurut Santrock (2011), keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Jika peserta didik tidak aktif terlibat, mereka akan kesulitan memahami materi yang diajarkan. Selain itu, kurangnya interaksi antar peserta didik dalam proses belajar mengajar juga dapat menjadi penyebab rendahnya keaktifan peserta didik. Lingkungan pembelajaran yang tidak mendorong peserta didik untuk berdiskusi dan saling bertukar ide dapat membuat mereka merasa terasing dan enggan untuk berkontribusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Johnson dan Johnson (2009) yang menekankan bahwa interaksi sosial di antara peserta didik dapat meningkatkan pembelajaran dan keaktifan mereka.

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengedepankan kompetisi dalam kelompok kecil. Dalam model ini, peserta didik dibagi ke dalam kelompok, dan masing-masing kelompok akan berkompetisi dalam permainan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena mereka merasa terlibat dalam suatu permainan yang menyenangkan sambil tetap belajar.

Penerapan model TGT memiliki beberapa keunggulan. Pertama, model ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar karena adanya elemen kompetisi yang menantang. Menurut Slavin (2011), kompetisi dalam kelompok dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat agar dapat meraih prestasi terbaik. Kedua, model ini juga mendorong kolaborasi antar peserta didik. Dalam kelompok, peserta didik diharapkan saling membantu dan berdiskusi untuk memecahkan masalah, sehingga mereka belajar untuk bekerja sama. Pembelajaran yang kolaboratif ini sangat penting, terutama dalam konteks pembelajaran matematika di mana diskusi dan kolaborasi dapat memperdalam pemahaman konsep.

Sebuah studi oleh Kagan (2009) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini terjadi karena peserta didik merasa lebih nyaman dalam bertanya dan berdiskusi ketika mereka berada dalam kelompok kecil, serta merasa termotivasi untuk berprestasi demi kelompok mereka. Penerapan model TGT diharapkan dapat menjawab tantangan yang dihadapi oleh peserta didik di SD Negeri Sibela Barat, di mana keaktifan dan partisipasi dalam pembelajaran menjadi indikator utama keberhasilan belajar.

Data awal yang diperoleh dari observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa 70% peserta didik merasa pembelajaran matematika selama ini tidak menarik. Oleh karena itu, penting untuk melakukan intervensi yang tepat agar keaktifan peserta didik dapat meningkat. Dengan penerapan model TGT, diharapkan peserta didik tidak hanya aktif secara fisik tetapi juga mental dalam mengikuti pembelajaran.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan keaktifan peserta didik kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Sibela Barat menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament?” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran TGT. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur pengaruh model TGT terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di SD Negeri Sibela Barat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan praktik pembelajaran di sekolah, serta menjadi referensi bagi guru lain yang ingin menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Dengan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri Sibela Barat. Diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik, tetapi juga bagi para pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan keaktifan peserta didik kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Sibela Barat menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament?” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran TGT. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur pengaruh model TGT terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran TGT dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di SD Negeri Sibela Barat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan praktik pembelajaran di sekolah, serta menjadi referensi bagi guru lain yang ingin menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Dengan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri Sibela Barat.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas V pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Subjek penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas V di SD Negeri Sibela Barat. Data dikumpulkan menggunakan metode observasi, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika sebelum dan setelah penerapan model TGT. Sedangkan tes dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

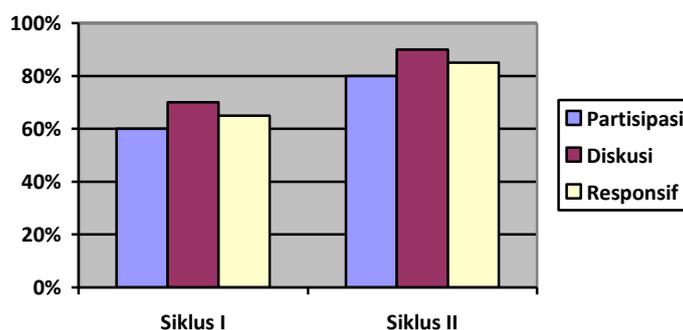
Proses penelitian dibagi menjadi dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru merancang pembelajaran dengan menggunakan model TGT, termasuk membuat permainan yang relevan dengan materi matematika. Selama pelaksanaan, peserta didik dibagi menjadi kelompok, dan setiap kelompok berkompetisi dalam permainan. Observasi dilakukan untuk mencatat tingkat keaktifan peserta didik, dan refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil serta merencanakan perbaikan di siklus berikutnya. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk menentukan efektivitas penerapan model TGT dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran matematika. Rata-rata skor keaktifan peserta didik pada siklus I adalah 65% dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik.

**Tabel 1. Rata-rata Skor Keaktifan Peserta Didik**

Aspek	Siklus I	Siklus II
Partisipasi	60%	80%
Diskusi	70%	90%
Responsif	65%	85%



**Gambar 1. Hasil Observasi Keterampilan Proses Sains**

Dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran ketika menggunakan model TGT. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Johnson dan Johnson (2009) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar.

### SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Sibela Barat. Melalui penelitian tindakan kelas ini, observasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Data menunjukkan bahwa partisipasi peserta didik meningkat dari 30% sebelum intervensi menjadi 75% setelah penerapan model TGT.

Selain itu, hasil tes menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep matematika peserta didik, dengan rata-rata nilai tes meningkat

dari 60 menjadi 80. Hal ini menegaskan bahwa metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang kooperatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan efektif. Penelitian ini merekomendasikan agar guru mengimplementasikan model TGT secara rutin dalam pembelajaran matematika dan mata pelajaran lainnya untuk memfasilitasi peningkatan keaktifan serta hasil belajar peserta didik. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi penerapan model ini di konteks dan subjek pelajaran yang berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aliffah, Nur dkk. (2013). Pengaruh Metode Pembelajaran TGT dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia UNS (JPK)*. Vol.2 No.4.
- 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.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kristiana, Ina., Atip Nurwahyunani., Endah Rita Sulistya Dewi1. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi. *Bioma*. 6 (2).
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman . (2009). *Analisis Data Kualitatif* . Jakarta: UI Press.
- Murwindra, Rosa. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournaments) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Koloid di Kelas XII TKJ SMK Yapim Siak Hulu. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*. 8 (1). ISSN 1411-3570.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusmono. (2014). *Strategi pembelajaran dengan itu perlu*. Bogor. Ghalia indonesia
- Saefuddin, A. & Berdiati, I. 2014. *Pembelajaran Efektif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.