

Penerapan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika

Fitriyatul Badriyah¹, Fuat², Ani Afifah³, Ilmiatul Kholifah⁴, Nisa'ut Toyiba⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Wiranegara

e-mail: fitriyatulbadriyah02@gmail.com¹, boozfuat@gmail.com, fifa.ani@gmail.com²,
ilmiatulholifah22@gmail.com³, saknisak792@gmail.com⁴

Abstrak

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap membosankan sehingga membuat siswa pasif. Padahal, matematika penting untuk membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan pengaruhnya terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Model TGT menggabungkan kerja sama kelompok, permainan, dan kompetisi sehat, sesuai dengan karakteristik siswa SD. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 20 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara guru, dan angket siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan siswa, ditunjukkan oleh tingginya partisipasi dalam diskusi (90%), menjawab pertanyaan (80%), dan menyelesaikan tugas (85%). Respon siswa terhadap model ini sangat positif, dengan 95% merasa senang dan termotivasi belajar. Dapat disimpulkan bahwa model TGT efektif meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa serta layak dipertimbangkan sebagai strategi pembelajaran alternatif.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament (TGT), Keaktifan Siswa, Pembelajaran Matematika.*

Abstract

Mathematics learning in elementary schools was often considered boring, causing students to be passive. However, mathematics is important for developing logical, systematic, and critical thinking skills. This study aimed to describe the implementation of the *Teams Games Tournament* (TGT) model and its effect on student engagement in mathematics learning. The TGT model combined group collaboration, educational games, and healthy competition, which matched the characteristics of elementary students. The study used a descriptive qualitative approach with 20 fifth-grade students as subjects. Data were collected through observation, teacher interviews, and student questionnaires. Results showed an increase in student engagement, indicated by high participation in discussions (90%), answering questions (80%), and completing assignments (85%). Students' responses were very positive, with 95% reporting that they felt happy and motivated to learn. It was concluded that the TGT model effectively increased student engagement and motivation and was worth considering as an alternative teaching strategy.

Keywords : *Teams Games Tournament (TGT), Student Activity, Mathematics Learning.*

PENDAHULUAN

Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa sejak pendidikan dasar bahkan dapat kita jumpai di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, baik di pembelajaran formal maupun *informal* perlu diajarkan matematika. Menurut Muhamad Idris, dkk (2021), kumpulan pengetahuan tentang komposisi *hipotesis* yang berbeda dan hubungan antara struktur yang teratur dikenal sebagai matematika. Pembelajaran matematika memberikan landasan bagi tumbuhnya ilmu-ilmu lain, termasuk komputer, teknik, ekonomi, dan lain sebagainya, serta dapat membantu membangun kemampuan berpikir.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis sejak jenjang Sekolah Dasar (SD). Namun, dalam praktiknya, tidak sedikit siswa yang menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias

dalam mengikuti pelajaran matematika. Salah satu penyebab utamanya adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif. Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar siswa (Suryosubroto, 2002).

Anak-anak usia sekolah dasar umumnya memiliki karakteristik yang menyukai aktivitas bermain, bekerja dalam kelompok, serta berinteraksi sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai adalah *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur kerja sama dalam kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan TGT terdiri dari beberapa tahapan, yaitu penyampaian materi oleh guru, pembentukan kelompok belajar yang heterogen, pelaksanaan permainan akademik, pelaksanaan turnamen antar siswa, serta pemberian penghargaan kepada kelompok atau individu yang menunjukkan prestasi terbaik. Melalui tahapan-tahapan ini, siswa diajak untuk bekerja sama memahami materi, sekaligus berkompetisi secara sehat dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran matematika, pendekatan ini sangat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berhitung, bernalar, dan memecahkan masalah.

Penelitian yang dilakukan oleh Huda (2015) menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran matematika di SD, TGT sangat sesuai karena dapat mengubah kesan bahwa matematika itu membosankan menjadi menyenangkan. Dengan mengubah proses belajar menjadi kompetisi yang sehat dan berbasis permainan edukatif, siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat, bekerja sama, dan berusaha memahami materi yang diajarkan.

Beberapa penelitian juga telah menunjukkan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan keaktifan siswa. Meskipun demikian, implementasi TGT masih jarang diterapkan secara optimal dalam pembelajaran matematika di SD. Padahal, pendekatan ini sangat potensial untuk meningkatkan keaktifan siswa, yang merupakan salah satu indikator utama dalam menciptakan proses belajar yang efektif. Keaktifan siswa yang meningkat akan berdampak positif terhadap pemahaman konsep, kemandirian belajar, dan rasa percaya diri siswa (Sanjaya, 2006).

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana implementasi TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di SD. Sehingga TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat dalam meningkatkan keaktifan siswa. Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, penerapan pendekatan ini diharapkan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan dinamis, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam melalui kegiatan yang sesuai dengan dunia mereka. Guru sebagai fasilitator hendaknya mampu merancang pembelajaran dengan pendekatan inovatif seperti TGT agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kesimpulannya, TGT merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar. Melalui perpaduan antara kerja sama dan kompetisi yang sehat, siswa lebih terdorong untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penerapan TGT dalam pembelajaran matematika tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga membangun rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan berinteraksi sosial. Dengan demikian, pendekatan ini patut dipertimbangkan sebagai salah satu metode yang relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci bagaimana penerapan *Teams Games Tournament* dilakukan dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis secara mendalam pengaruh TGT terhadap tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, termasuk partisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan penyelesaian tugas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini karena bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan dampak penerapan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara menyeluruh berdasarkan sudut pandang subjek penelitian, serta memberikan deskripsi yang kaya dan kontekstual terkait interaksi, perilaku, dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas V yang terdiri dari 20 siswa di salah satu sekolah dasar dikabupaten pasuruan. Pemilihan dilakukan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas, yang menyatakan bahwa kelas tersebut memiliki tingkat keaktifan belajar yang rendah. Guru kelas juga bersedia mendampingi proses penelitian.. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan karakteristik kelas yang menunjukkan keaktifan rendah dalam pembelajaran matematika serta kesediaan guru kelas untuk bekerja sama dalam pelaksanaan model pembelajaran TGT. Pemilihan subjek secara purposive adalah teknik pemilihan peserta penelitian dengan sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu memilih subjek yang dianggap paling sesuai dan relevan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan, dengan durasi sekitar 70 menit (2 jam pelajaran). Adapun teknis pelaksanaannya sebagai berikut: peneliti menyiapkan alat seperti lembar observasi keaktifan siswa, soal latihan, kartu soal turnamen, angket respon siswa, dan daftar skor turnamen. Peneliti bekerja sama dengan guru kelas untuk melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintaks TGT yang mencakup penyampaian materi, pembentukan kelompok, permainan akademik, turnamen, dan pemberian penghargaan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan mencatat setiap perubahan perilaku serta keterlibatan dalam kegiatan belajar.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan tiga metode utama, yang seluruhnya dilakukan secara langsung oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran dengan model TGT berlangsung.

1. Observasi Langsung : Peneliti melakukan observasi sepanjang proses pembelajaran berlangsung, mulai dari awal hingga akhir pertemuan. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi terstruktur yang mencakup lima indikator keaktifan siswa: keterlibatan dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan, menyelesaikan tugas, dan partisipasi dalam turnamen. Penilaian keaktifan dicatat dalam bentuk persentase keterlibatan pada masing-masing indikator.
2. Wawancara Guru : Wawancara dilakukan segera setelah kegiatan pembelajaran selesai di ruang kelas. Guru kelas diberi beberapa pertanyaan terbuka yang telah disiapkan sebelumnya untuk mengetahui: Perbandingan antara keaktifan siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Respon siswa selama pembelajaran berlangsung. Kendala yang muncul selama proses penerapan model. Wawancara berlangsung secara langsung dan direkam dengan izin, kemudian dicatat dalam bentuk transkrip untuk dianalisis.
3. Angket Respon Siswa : Setelah kegiatan pembelajaran dan turnamen selesai, siswa diminta untuk mengisi angket tertutup yang dibagikan oleh peneliti. Angket berisi 5 pernyataan dengan skala Likert (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Pernyataan dalam angket mencakup pengalaman siswa terkait kesenangan belajar, semangat belajar, pemahaman materi, kerja sama kelompok. Siswa mengisi angket secara individual, hasil angket dihitung secara manual dan dikonversi kedalam bentuk presentase.

Teknik Analisis Data Data yang diperoleh dianalisis melalui tiga tahap, yaitu: Reduksi data, dengan menyeleksi data-data penting dari hasil observasi, wawancara, dan angket. Penyajian data, dengan menyusun data ke dalam bentuk narasi dan tabel sesuai indikator keaktifan siswa. Penarikan kesimpulan, dengan menginterpretasikan hasil data untuk mengetahui pengaruh penerapan model TGT terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini berkonsentrasi pada penggunaan model TGT untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika. Tahap kedua yaitu visualisasi data, proses pengumpulan informasi

untuk memungkinkan potensi pengambilan Keputusan dan pengambilan Tindakan dikenal sebagai penyajian data (Ahmad Rijali: 2018). Dalam penelitian ini, peneliti memberikan data yang disusun sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa di kelas V dalam pelajaran matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktifitas siswa sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, Ketika siswa aktif, mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Mereka merasa terlibat dalam proses belajar dan ingin tahu lebih jauh tentang materi Pelajaran yang diajarkan. Hal ini mendorong mereka untuk mencari informasi lebih lanjut, bertanya kepada guru, dan menyelesaikan tugas dengan lebih semangat.

Pelaksanaan pembelajaran matematika dalam penelitian ini mengikuti lima sintaks utama model Teams Games Tournament (TGT), yaitu: (1) penyampaian materi, (2) pembentukan kelompok, (3) permainan akademik, (4) turnamen, dan (5) pemberian penghargaan. Berikut uraian pelaksanaannya di kelas V:

1. Penyampaian Materi

Guru membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan belajar dan menjelaskan materi operasi hitung campuran secara klasikal. Penjelasan diberikan melalui papan tulis, dengan beberapa contoh soal disertai tanya jawab cepat untuk memastikan pemahaman awal siswa. Pada tahap ini, siswa belum dibagi ke dalam kelompok.

2. Pembentukan Kelompok

Setelah materi disampaikan, guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok heterogen, masing-masing terdiri dari 4 siswa dengan kombinasi kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Pembagian kelompok dilakukan berdasarkan pengamatan guru terhadap kemampuan akademik siswa. Setiap kelompok diberi nama tim dan diarahkan untuk duduk bersama dengan susunan tempat yang telah ditentukan.

3. Permainan Akademik

Setiap kelompok menerima lembar soal latihan yang berisi soal-soal terkait materi yang telah dijelaskan. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan soal tersebut. Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung menggunakan lembar observasi keaktifan siswa. Terlihat bahwa sebagian besar siswa aktif berdiskusi, bertanya, menjelaskan, dan mencatat hasil penyelesaian bersama kelompoknya.

4. Turnamen

Setelah waktu diskusi selesai, guru memulai turnamen. Perwakilan dari masing-masing kelompok secara bergiliran maju ke depan untuk menjawab soal yang disiapkan oleh guru. Jawaban diberikan secara lisan atau tertulis. Jawaban yang benar memperoleh poin untuk kelompoknya. Poin dicatat di papan skor yang dapat dilihat oleh seluruh kelas. Suasana turnamen berlangsung aktif dan kompetitif secara positif. Siswa antusias mendukung rekan satu tim dan menunjukkan semangat saat menjawab pertanyaan.

5. Pemberian Penghargaan

Setelah seluruh soal dijawab, guru mengumumkan kelompok dengan poin tertinggi sebagai pemenang dan memberikan penghargaan simbolik, seperti stiker bintang atau pujian langsung di depan kelas. Semua kelompok diberi apresiasi atas partisipasi mereka. Selanjutnya, peneliti membagikan angket respon siswa untuk mengetahui kesan dan tanggapan mereka terhadap pembelajaran menggunakan model TGT.

Berdasarkan data observasi yang terkumpul tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dengan model TGT adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Pembelajaran Matematika kelas V

Aspek	Presentase	Kategori
Mengikuti pembelajaran dengan baik	85%	Tinggi
Mengajukan pertanyaan	65%	Sedang
Menjawab pertanyaan	80%	Tinggi
Berpartisipasi dalam diskusi	90%	Tinggi
Menyelesaikan tugas	85%	Tinggi

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Dari 20 siswa yang diamati, mayoritas menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi pada sebagian besar aspek.

1. Mengikuti pembelajaran dengan baik (85%): Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat mengikuti alur pembelajaran yang disajikan dengan baik. Hal ini mungkin didukung oleh struktur TGT yang jelas dan peran aktif yang diharapkan dari setiap anggota tim.
2. Mengajukan pertanyaan (65%): Aspek ini memiliki persentase terendah dibandingkan aspek lainnya. Meskipun lebih dari separuh siswa mengajukan pertanyaan, masih ada sejumlah siswa yang pasif dalam mengemukakan ide atau kesulitan mereka. Ini bisa menjadi area yang perlu ditingkatkan, mungkin dengan memberikan lebih banyak kesempatan atau dorongan eksplisit untuk bertanya.
3. Menjawab pertanyaan (80%): Tingginya persentase siswa yang menjawab pertanyaan menunjukkan bahwa mereka merasa percaya diri dan termotivasi untuk berkontribusi. Suasana kompetisi yang sehat dalam TGT kemungkinan mendorong siswa untuk berusaha menjawab pertanyaan dengan benar agar dapat memberikan poin bagi timnya.
4. Berpartisipasi dalam diskusi (90%): Ini adalah aspek dengan persentase keaktifan tertinggi. Partisipasi aktif dalam diskusi adalah ciri khas model TGT, di mana siswa diharapkan berkolaborasi dalam kelompok untuk memahami materi dan mempersiapkan diri untuk turnamen. Ini mengindikasikan bahwa kerja tim berjalan dengan efektif.
5. Menyelesaikan tugas (85%): Tingkat penyelesaian tugas yang tinggi menunjukkan tanggung jawab siswa terhadap materi dan hasil pembelajaran. Dalam konteks TGT, penyelesaian tugas seringkali menjadi prasyarat atau bagian dari persiapan turnamen, sehingga mendorong siswa untuk menyelesaikannya dengan baik.

Dengan penggunaan model TGT Siswa lebih terlibat dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Siswa tidak sekedar menghadiri kelas, mendengarkan ceramah dari guru, tetapi juga berpartisipasi dalam diskusi, permainan, dan pemecahan masalah. Intruksikan siswa tentang cara berkolaborasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Siswa belajar untuk saling membantu, bertukar informasi, dan menyelesaikan tugas bersama. Hal ini membantu perkembangan keterampilan sosial dan emosional siswa.

Instrumen wawancara guru

Menurut Bapak/Ibu, apakah ada perbedaan sebelum menerapkan model pembelajaran TGT dan sesudah menerapkannya	Ada, sebelum menerapkan model pembelajaran TGT siswa itu rata-rata kurang aktif, hanya siswa itu-itu saja yang aktif dalam pembelajaran, namun setelah menerapkan model pembelajaran TGT semua siswa terlibat aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran berkelompok dan kelompoknya disesuaikan jadi didalam satu kelompok tersebut ada siswa yang unggul dan kurang unggul
Bagaimana respon siswa saat pertama kali diterapkan model TGT?	Sangat antusias, dan sangat senang. Karena nanti juga ada pemberian reward pada akhir pembelajaran.
Menurut Bapak/Ibu, apakah model ini membantu meningkatkan keterlibatan siswa? Mengapa?	Sangat membantu, karena peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberi, dan pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru. Siswa lebih aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya.
Apakah ada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi setelah menggunakan TGT?	Iya, setelah saya terapkan TGT, terlihat peningkatan pemahaman siswa. Mereka jadi lebih aktif berdiskusi, saling membantu dalam kelompok, dan lebih cepat menangkap materi. Hasil evaluasi juga menunjukkan nilai mereka cenderung lebih baik dibandingkan saat pembelajaran biasa.

Apa tantangan atau kendala saat menerapkan TGT di kelas?

tantangannya ada pada perbedaan karakter dan kemampuan mereka. Dalam satu tim, biasanya ada siswa yang sangat aktif dan ada juga yang cenderung pasif. Ini membuat pembagian tugas dalam kelompok tidak selalu merata. Saya harus benar-benar mengawasi agar semua anggota tim terlibat secara aktif. Tantangan yang lain adalah mengatur waktunya, terkadang saya kewalahan ketika siswa itu sulit untuk ditertibkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, dapat disimpulkan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas V sebelum menggunakan model pembelajaran TGT masih tergolong rendah. Guru menyatakan bahwa siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Siswa mudah teralihkan perhatiannya oleh hal-hal yang menarik di sekitar mereka. Jadi membuat mereka sulit untuk fokus pada pembelajaran di kelas dan untuk mengikuti instruksi yang diberikan oleh guru. Setelah menerapkan model pembelajaran TGT guru menyampaikan bahwa terjadi peningkatan interaksi antar siswa, terutama dalam kerja kelompok dan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Menurut guru, siswa terlihat lebih termotivasi karena adanya elemen permainan/ kompetisi yang sehat di antara tim dan juga terdapat reward yang diberikan kepada siswa. Hal ini mendorong mereka untuk lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, serta memahami materi secara lebih mendalam guna memenangkan permainan. Guru juga menyatakan bahwa TGT membantu meningkatkan partisipasi siswa yang biasanya pasif. Beberapa siswa yang jarang terlibat dalam diskusi mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan berpendapat dalam kelompok.

Selain itu, guru mengamati bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusiasme siswa meningkat selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut, guru menilai bahwa pemahaman siswa terhadap materi mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan adanya kegiatan yang menggabungkan aspek belajar dan permainan, siswa dapat mengingat konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik dan menerapkannya secara praktis dalam permainan turnamen. Hal ini membuat siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Namun demikian, guru mengakui bahwa terdapat kendala dalam pelaksanaan model TGT, yaitu perbedaan karakter dan kemampuan antar siswa. Perbedaan ini terkadang menyebabkan kesulitan dalam pembagian tugas dan kerja sama dalam tim, karena beberapa siswa lebih dominan sementara yang lain cenderung pasif atau kurang percaya diri. Kondisi ini membutuhkan perhatian ekstra agar setiap anggota tim dapat berkontribusi secara optimal. guru juga mencatat bahwa dibutuhkan manajemen waktu yang baik agar semua tahap dalam model TGT bisa terlaksana secara optimal. Guru merasa bahwa di awal penerapan, perlu waktu untuk membiasakan siswa dengan mekanisme TGT, terutama dalam pembentukan tim yang seimbang dan pelaksanaan turnamen. Secara keseluruhan, guru menilai bahwa model TGT memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kolaborasi dan semangat belajar.

Berdasarkan data yang didapat dari angket respon siswa, diketahui bahwa mayoritas siswa memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran dengan model TGT.

1. Pada pernyataan pertama (Saya merasa senang mengikuti pembelajaran dengan model TGT), sebanyak 95% siswa (12 sangat setuju, 7 setuju) menyatakan bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran dengan model ini. Hal ini menunjukkan bahwa TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Pernyataan kedua (Model TGT membuat saya lebih semangat belajar), menunjukkan bahwa 95% siswa merasa lebih semangat belajar saat menggunakan model TGT. Ini mengindikasikan bahwa pendekatan yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi mampu meningkatkan motivasi siswa. Model TGT dinilai mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Pada pernyataan ketiga (Saya lebih memahami materi saat belajar dengan model TGT), 90% siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami materi setelah mengikuti

pembelajaran dengan model TGT. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Aktivitas diskusi kelompok, latihan soal, dan penguatan melalui turnamen memungkinkan siswa menguasai materi dengan lebih baik.

4. Pernyataan keempat (Saya suka bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan model TGT) memperlihatkan bahwa 90% siswa menyukai kerja sama dalam kelompok. Ini memperkuat fakta bahwa model TGT juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial, seperti komunikasi dan kolaborasi antarsiswa. Suasana belajar menjadi lebih terbuka dan siswa merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi aktif.
5. Pernyataan kelima (Turnamen atau game dalam TGT membuat saya termotivasi belajar lebih baik), 95% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih termotivasi belajar karena adanya turnamen atau permainan dalam model TGT. Komponen "games" ini menjadi daya tarik utama karena memberikan tantangan sekaligus kesenangan dalam belajar. Unsur kompetisi sehat antar kelompok juga menjadi faktor yang meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil angket ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT memiliki pengaruh positif terhadap aspek afektif, kognitif, dan sosial siswa. Model ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran terbukti mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna bagi siswa. Pendekatan ini tidak hanya mengembangkan aspek kognitif siswa melalui pemahaman konsep yang lebih mendalam, tetapi juga mengasah keterampilan sosial melalui kerja sama dan komunikasi dalam kelompok. Dengan adanya unsur permainan dan kompetisi sehat, siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar (Arends, 2012). Model TGT memberikan ruang bagi siswa untuk belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sebaya, yang menjadikan pembelajaran lebih kolaboratif dan interaktif (Hosnan, 2014). Oleh karena itu, model TGT layak dipertimbangkan sebagai strategi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

SIMPULAN

Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Berdasarkan observasi, wawancara, dan angket, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi: mengikuti pembelajaran (85%), menjawab pertanyaan (80%), diskusi (90%), dan menyelesaikan tugas (85%). Meskipun hanya 65% aktif mengajukan pertanyaan, mayoritas siswa termotivasi. Guru melaporkan peningkatan interaksi dan motivasi belajar akibat elemen permainan dan kompetisi. Pemahaman materi juga meningkat. Respon siswa sangat positif, dengan 95% merasa senang dan lebih semangat belajar. Model TGT menciptakan suasana belajar kolaboratif, menyenangkan, dan efektif, serta layak digunakan sebagai strategi pembelajaran matematika di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, V., & Wasitohadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121-136.
- Fakhriyah, I. L., & Baalwi, M. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291-1300.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Mutmainnah, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.
- Rusandi, Rusli M. Merancang penelitian kualitatif dasar atau deskriptif dan studi kasus. Jurnal STAID Makasar.
- Sanjaya, W. (2006). Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sholeh Abdul dan Fahrurozi. (2021). Pendekatan realistic mathematic education berbasis blended untuk meningkatkan kreativitas matematika di sekolah dasar. Jurnal Basicedu, Vol.5 (4), 17431753.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, B., & Ernawati, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams games Tournament (TGT) terhadap Persepsi Matematika Siswa. Jurnal Pembelajaran Matematika, 5(2).
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). Penggunaan model teams games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika. Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1), 24-29.
- Wartono, N. (2012). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika (Studi Eksperimen di Kelas VIII SMP Negeri 1 Pasawahan Kabupaten Kuningan) (Doctoral dissertation, IAIN Syekh Nurjati Cirebon).