

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SD NEGERI SAWOJAJAR 01**

Diyah Nur Septiyaningsih¹, Didik Tri Setiyoko², Novi Yuliyanti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Muhadi Setiabudi

¹diyahsepti2709@gmail.com, ²trisetiyokoumus@gmail.com,

³noviyuliyanti61@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the activeness and learning outcomes of mathematical sentences in third-grade students of Sawojajar 01 Public Elementary School. The type of research used is quasi-experimental, (quasi-experimental) with a Non-equivalent Control Group Design. The study population involved all third-grade students with a total sample of 48 students divided into two classes: the experimental class (N = 23) who received the Teams Games Tournament (TGT) model treatment and the control class (N = 25) who received conventional learning. The data collection instrument consisted of multiple-choice objective tests to measure learning outcomes and closed questionnaires to measure student activeness covering three aspects: task participation, courage to ask/answer, and discussion involvement. Data analysis techniques used descriptive and inferential statistics (t-test) assisted by SPSS. The results of the Shapiro-Wilk normality test showed that the data were normally distributed (Sig. > 0.05) and the Levene homogeneity test showed that the data variance was homogeneous (Sig. > 0.05). The results of the Independent Samples T-Test showed: (1) there was a significant difference in activeness between the experimental and control classes with a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, and (2) there was a significant difference in learning outcomes with a Sig. (2-tailed) value of $0.005 < 0.05$. The average posttest learning outcomes of the experimental class (78.13) were higher than those of the control class (67.12), and the activeness of the experimental class (72.74) was superior to that of the control class (62.64). It was concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model had a significant effect on the activeness and learning outcomes of elementary school students.

Keywords: Teams Games Tournament, Learning Activeness, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar materi kalimat matematika pada siswa kelas III SD Negeri Sawojajar 01. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen, (quasi-experimental) dengan desain Non-equivalent Control Group Design. Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa kelas III dengan sampel total 48 siswa yang terbagi

menjadi dua kelas: kelas eksperimen (N = 23) yang mendapatkan perlakuan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelas kontrol (N = 25) yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes objektif pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar dan angket tertutup untuk mengukur keaktifan siswa yang mencakup tiga aspek: partisipasi tugas, keberanian bertanya/menjawab, dan keterlibatan diskusi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (Uji-t) berbantuan SPSS. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal (Sig. > 0,05) dan uji homogenitas Levene menunjukkan varians data homogen (Sig. > 0,05). Hasil uji Independent Samples T-Test menunjukkan: (1) terdapat perbedaan keaktifan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, dan (2) terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,005 < 0,05. Rata-rata posttest hasil belajar kelas eksperimen (78,13) lebih tinggi dari kelas kontrol (67,12), begitu pula dengan keaktifan kelas eksperimen (72,74) unggul atas kelas kontrol (62,64). Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Keaktifan Belajar, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sistematis yang dirancang untuk membina dan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kecerdasan, karakter, dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menegaskan bahwa pendidikan nasional harus diselenggarakan dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam mengembangkan bakat alaminya. Di tingkat sekolah dasar, guru

memegang peran sentral dalam merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga partisipatif guna membangun fondasi pengetahuan yang kuat bagi siswa (Hasanah et al., 2025).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif pada peserta didik. Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada kemampuan berhitung, tetapi juga bertujuan membangun pemahaman

konsep yang akan menjadi dasar bagi pembelajaran pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa dapat memahami konsep secara optimal serta memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Namun demikian, pembelajaran matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa sekolah dasar. Materi yang bersifat abstrak menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh.

Keaktifan belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi karena terlibat secara langsung dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan. Sebaliknya, siswa yang pasif hanya

menerima informasi dari guru tanpa melakukan pengolahan informasi secara mendalam. Oleh sebab itu, peningkatan keaktifan belajar menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hubungan antara keaktifan dan hasil belajar menunjukkan bahwa semakin tinggi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka semakin besar peluang siswa untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Keterlibatan tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Keaktifan belajar menjadi salah satu indikator penting keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Keaktifan tidak hanya mencerminkan kehadiran fisik, tetapi juga keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang menunjukkan partisipasi aktif akan lebih cepat menangkap penjelasan guru karena tidak hanya diam mendengarkan, tetapi juga ikut berpikir dan berdiskusi. Sebaliknya, jika siswa hanya pasif, hasil belajar menjadi kurang optimal (Istijanto & Nathalie, 2024).

Keterkaitan antara keaktifan dan hasil belajar ini menjadi isu yang sangat relevan di SD Negeri Sawojajar 01. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 17 dan 20 Januari 2026, ditemukan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Rendahnya keaktifan berdampak langsung pada hasil belajar yang belum optimal, sebagaimana terlihat dari data ulangan harian materi kalimat matematika dengan tingkat ketuntasan kelas III A hanya 15,3% dan kelas III B hanya 38%, sementara Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin. Model ini menekankan kerja sama kelompok yang dipadukan dengan permainan akademik dan kompetisi dalam bentuk turnamen. Melalui kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk belajar bersama, saling membantu memahami materi, serta berkompetisi secara sehat untuk memperoleh skor terbaik bagi kelompoknya.

TGT terdiri atas lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, pembentukan tim, permainan (games), turnamen, dan penghargaan kelompok. Kelima komponen tersebut dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Melalui aktivitas permainan dan turnamen, siswa didorong untuk lebih terlibat dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu solusi yang dipandang tepat adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan kooperatif yang mendorong seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi melalui integrasi kerja sama tim, permainan akademik, dan kompetisi turnamen (Slavin, 2019; Alfira & Syofyan, 2022). Berbagai penelitian membuktikan efektivitas model ini dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Lubis & Nasution, 2023; Putri et al., 2022; Marlian et al., 2026). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Sawojajar 01.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (Yulius Tiranda, 2023). Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Eksperimen : O1 — X — O2

Kontrol : O3 — — — O4

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri Sawojajar 01 yang berjumlah 55 siswa. Sampel penelitian berjumlah 48 siswa yang terdiri dari 23 siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa kelas III B sebagai kelas kontrol.

Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh dan purposive sampling (Sugiyono, 2021).

Instrumen pengumpulan data terdiri dari: (1) tes hasil belajar berbentuk soal tertulis untuk mengukur kemampuan kognitif siswa pada materi kalimat matematika, dan

(2) angket/kuesioner keaktifan belajar yang mencakup tiga aspek, yaitu: pengerjaan tugas, diskusi kelompok, serta bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

Uji prasyarat analisis dilakukan melalui uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Uji hipotesis dilakukan dengan Independent Sample t-Test menggunakan SPSS. Kriteria

penerimaan hipotesis adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah ringkasan statistik deskriptif hasil pretest, posttest, dan skor keaktifan dari kelompok eksperimen dan kontrol:

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil

Statistik	Pretest	Posttest
Eksperimen (N=23)		
Mean	69,22	78,13
Std. Dev.	13,764	11,443
Kontrol (N=25)		
Mean	63,04	67,12
Std. Dev.	13,770	14,134

Penelitian

Sumber: Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata posttest kelas eksperimen (78,13) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (67,12). Demikian pula rata-rata skor keaktifan kelas eksperimen (72,74) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (62,64). Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar matematika siswa.

2. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kelompok	Sig.
Pretest	Eksperimen	0,068
	Kontrol	0,274
Posttest	Eksperimen	0,084
	Kontrol	0,267
Keaktifan	Eksperimen	0,065
	Kontrol	0,315

(Shapiro-Wilk)

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 2, seluruh data menunjukkan nilai signifikansi Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik.

3. Uji Homogenitas dan Uji

Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas dan Independent Sample t-Test

Variabel	Levene Sig.	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Keaktifan	0,494	5,171	0,000	H0 ditolak – Berpengaruh signifikan
Posttest (Hasil Belajar)	0,415	2,950	0,005	H0 ditolak – Berpengaruh

				signifika n
Pretest	0,85	1,55	0,12	H0
t	2	3	7	diterima – Tidak signifika n

Sumber: Output SPSS, 2026

Berdasarkan Tabel 3, uji Levene's menunjukkan bahwa data keaktifan (Sig. = 0,494) dan posttest (Sig. = 0,415) bersifat homogen karena nilai signifikansi > 0,05. Hasil uji t untuk keaktifan menghasilkan t-hitung = 5,171 dengan Sig. = 0,000 < 0,05, sehingga Ha1 diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan siswa. Hasil uji t untuk posttest menghasilkan t-hitung = 2,950 dengan Sig. = 0,005 < 0,05, sehingga Ha2 diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas III SD

Negeri Sawojajar 01. Rata-rata skor keaktifan kelas eksperimen (72,74) lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol (62,64). Hal ini disebabkan karena model *Teams Games Tournament* (TGT) secara langsung merangsang ketiga aspek keaktifan yang diukur melalui angket, yaitu pengerjaan tugas, diskusi kelompok, serta bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Dalam tahap belajar tim, siswa dituntut mengerjakan tugas bersama kelompok sehingga aspek pengerjaan tugas meningkat. Kegiatan diskusi antar anggota kelompok yang heterogen mendorong aspek diskusi kelompok. Sementara itu, sesi games dan turnamen mendorong siswa untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru maupun teman. Dengan adanya sistem penghargaan kelompok, setiap anggota merasa bertanggung jawab untuk terlibat aktif demi keberhasilan timnya (Slavin, 2019). Temuan ini sejalan dengan penelitian Lubis & Nasution (2023) dan Marlian et al. (2026) yang membuktikan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan.

Pengaruh signifikan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika juga terlihat dari selisih rata-rata posttest antara kelas eksperimen (78,13) dan kelas kontrol (67,12) yang mencapai 11,01 poin. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena dalam model *Teams Games Tournament* (TGT), siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dituntut untuk memahami materi secara mendalam agar dapat berkontribusi dalam permainan dan turnamen. Proses belajar aktif melalui diskusi kelompok memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep kalimat matematika, sehingga kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal pun meningkat. Hal ini selaras dengan temuan Putri et al. (2022) dan Alfira & Syofyan (2022) yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil pretest antara kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan ($\text{Sig.} = 0,127 > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Kondisi

ini memperkuat validitas hasil penelitian bahwa perbedaan yang terjadi pada posttest dan skor keaktifan merupakan dampak dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), bukan dari perbedaan kemampuan awal siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keaktifan belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Sawojajar 01, dibuktikan dengan $t\text{-hitung} = 5,171$ dan $\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$, dengan rata-rata skor keaktifan kelas eksperimen (72,74) lebih tinggi daripada kelas kontrol (62,64); (2) terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Sawojajar 01, dibuktikan dengan $t\text{-hitung} = 2,950$ dan $\text{Sig.} = 0,005 < 0,05$, dengan rata-rata posttest kelas eksperimen (78,13) lebih tinggi daripada kelas kontrol (67,12). Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan

alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPA daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177–183.
- Hasanah, U., Masitoh, S., Dealova, Z. K., Yunus, M., Frimananda, G. R., & Prihatini. (2025). Faktor Penunjang Keberhasilan Dalam Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8, 1184–1188.
- Istijanto, & Nathalie, C. C. (2024). Factors influencing student engagement and intention to attend lectures. *Cogent Education*, 11(1).
- Julaiha. (2024). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Penjumlahan Bersusun Kelas II SD Negeri 15 Segedong. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 2(3).
- Lubis, R., & Nasution, I. S. (2023). Pengaruh Model Team Games Tournament terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(September), 129–137.
- Marlina, E., Setiyoko, D. T., & Nurpratiwiningsih, L. (2022). Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Pola Asuh terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 75–84.
- Putri, T. N., Arini, N. W., Putu, L., & Mahadewi, P. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament Bermediakan Question Card Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. *Jurnal Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(1), 140–147.
- Qothrunnada, N., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Travel Game Terhadap Hasil Belajar Matematika SD. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 09(02), 345–356.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative Learning*. London: Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono, P. D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suartama, I. K. (2023). *Mobile Ubiquitous, Kajian Pengelolaan Diri dalam Belajar, Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar*.

Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

Wang, Q. (2024). Re-discover student engagement from the perspective of definition and influencing factors. *Frontiers in Psychology*, 15.

Yulius Tiranda, S. K. (2023). *Metodologi Penelitian: Langkah Praktis (pemula) Merancang Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: CV. Trans Info Media.

Yuliyanti, N., Saputra, D. S., & Hernawan, M. I. (2018). Penerapan Model Cooperative Tipe TGT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Theorems*, 3(2), 43–50.