



Penerapan Metode *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 dalam Pembelajaran Matematika

Desy Suci Ramadayanti^{1*}, Nur Qomariah¹, Hairun Nisa¹

¹ Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1788>

Article Info:

Received : 23 Februari 2026
Revised : 20 Maret 2026
Accepted : 05 April 2026
Published : 08 April 2026

Correspondence:

Desy Suci Ramadayanti

Phone:

Abstract: This study is motivated by the low level of student activeness in mathematics learning, as indicated by limited participation in asking questions, responding, and engaging in discussions during the learning process. One potential solution to address this issue is the implementation of the Teams Game Tournament (TGT) method. This study aims to enhance student activeness in mathematics learning through the application of the TGT method. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles. Each cycle consisted of two meetings and four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 30 fifth-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, and documentation. The results indicate an improvement in student activeness, increasing from 62% in Cycle I to 86% in Cycle II. It can therefore be concluded that the implementation of the Teams Game Tournament method effectively improves student activeness in mathematics learning.

Keywords: Teams Game Tournament; student activeness; mathematics learning

Citation: Ramadayanti, D. S. ., Qomariah, N., & Nisa, H. (2026). Penerapan Metode Teams Game Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 855–857. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1788>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berhitung, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Namun dalam kenyataannya, pembelajaran matematika sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa.

Hal ini menyebabkan rendahnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa sangat penting karena menjadi indikator keberhasilan pembelajaran. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Tanpa matematika ilmu pengetahuan seperti biologi, fisika, kimia, bahkan ilmu social akan sulit diterapkan di lingkungan. Maka dari itu matematika sangat penting dikuasai oleh

siapapun dalam kehidupan (Apiati, Heryani & Muslim, 2019).

Pendidikan matematika ditingkat sekolah dasar terutama dikelas rendah adalah pembelajaran yang menerapkan fokus pada pembelajaran berhitung, menulis, dan membaca. Karena berhitung merupakan landasan pengembangan pembelajaran, maka sebaiknya diprioritaskan bagi anak-anak sekolah dasar. Menurut (Nurfadillah, dkk 2021) karena matematika sangat berarti dalam hidup, baik dilingkungan pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari, matematika juga dapat membantu berfikir lebih metodis. Jika matematika dipelajari dalam lingkungan yang menyenangkan maka akan lebih efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Siswa cenderung pasif, kurang bertanya, dan kurang terlibat dalam diskusi kelompok. Siswa masih banyak diam saat guru

Email: ramadayanti@gmail.com

meminta siswa untuk bertanya jika ada yang belum dipahami, bersedia diminta untuk kedepan kelas menjawab soal atau permasalahan yang diberikan hanya sebagian besarnya saja dan siswa yang lainnya hanya duduk diam dan menerima jawaban dari temanya yang tampil kedepan. Tidak ada usaha untuk diskusi jika terdapat kendala menjawab soal.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah metode *Teams Game Tournament* (TGT). Metode ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengkombinasikan kerja kelompok dengan permainan akademik sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Menurut N. L. Rahayuni, (2020). *Teams Game Tournament* merupakan model yang menggabungkan tindakan religious, nasionalisme, otonom, koperatif, dan jujur jujur seluruh siswa tanpa mengharuskan mereka memiliki kelas social yang berbeda. Dengan memasukkan aspek permainan, model ini memungkinkan siswa sebagai tutor sebaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian ini dengan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan metode TGT. Peneliti berharap bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat berpengaruh positif terhadap peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Observasi, Refleksi. Dalam tahapnya dilaksanakan dan direfleksi maka siklus kedua akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan perencanaan dimana peneliti menyusun rencana pembelajaran, menyediakan lembar kegiatan dan membuat instrumen penelitian yang digunakan dalam tahap tindakan. Setelah itu, dilakukan observasi terhadap guru dan siswa sebagai subjek penelitian. Kemudian pada tahap refleksi. Peneliti dan observer mengemukakan kegiatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran dan mendiskusikan rancangan tindakan selanjutnya.

Subjek penelitian ini dilakukan oleh guru dan peserta didik siswa kelas 1 SDN 32 Cakranegara dengan jumlah siswa 28 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data berupa teknik nontes. Teknik nontes dilakukan melalui lembar observasi wawancara dan dokumentasi.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase keaktifan siswa menggunakan rumus:

$$P = (F / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase keaktifan

F = Jumlah siswa aktif

N = Jumlah seluruh siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila keaktifan siswa mencapai minimal 80%.

Hasil dan Diskusi

Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum dilakukan tindakan, keaktifan siswa tergolong rendah. Dari 28 siswa, hanya sekitar 40% yang aktif dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa pasif dan kurang berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Siklus I

Pada siklus I, Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan metode *Teams Game Tournament*. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mengikuti permainan akademik berbasis turnamen. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa mulai meningkat menjadi 62%. Namun masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif karena belum terbiasa dengan metode pembelajaran ini.

Siklus II

Pada siklus II dilakukan perbaikan berdasarkan refleksi siklus I, seperti: Memberikan penjelasan aturan permainan lebih jelas; Meningkatkan motivasi siswa; Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik. Hasilnya, keaktifan siswa meningkat menjadi 86%. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, menjawab, dan terlibat dalam diskusi kelompok.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Teams Game Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika di kelas. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap dan berkelanjutan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa yang signifikan dari setiap siklus yang dilaksanakan. Pada kondisi awal, tingkat keaktifan siswa masih tergolong rendah, yaitu sebesar 40%, di mana sebagian besar siswa belum menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, maupun berdiskusi.

Setelah diterapkan metode *Teams Game Tournament* pada siklus I, keaktifan siswa mengalami peningkatan menjadi 62%. Meskipun demikian, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu sebesar 80%, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II, dilakukan berbagai perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, antara lain dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai aturan permainan, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang berprestasi. Hasilnya, keaktifan siswa meningkat secara signifikan menjadi 86% dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode TGT yang disertai dengan perbaikan tindakan dapat memberikan dampak positif terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Peningkatan keaktifan siswa tersebut tidak terlepas dari karakteristik metode *Teams Game Tournament* yang mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan kompetisi. Metode ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, interaksi antar siswa dalam kelompok juga mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *Teams Game Tournament* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya di sekolah dasar. Oleh karena itu, metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan konstruktif yang diberikan pada setiap tahapan penelitian ini.

Referensi

- Afriansyah, E. A. (2014). What students' thinking about contextual problem is. Dalam *Prosiding Seminar Internasional on Innovation in Mathematics and Mathematics Education*.
- Apiati, V., Heryani, Y., & Muslim, S. R. (2019). Etnomatematika dalam bercocok tanam padi dan kerajinan anyaman masyarakat Kampung Naga. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Arikunto, S. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.

Rahayu, N. L., dkk. (2020). Model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) berbasis pendidikan karakter terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas IV SD. *Jurnal Adat dan Budaya*, 2(1).

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.