



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* BERBASIS PERMAINAN RANKING 1 TERHADAP KEAKTIFAN SISWA

Kelvin Paskah Pratama Tarigan¹, Adrianus Dedy², Erfan Ramadhani³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

²Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Palembang

³Program Studi Bimbingan Konseling, Universitas PGRI Palembang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 4 Juni 2025

Revisi: 11 Juni 2025

Diterima: 16 Juni 2025

Diterbitkan: 31 Oktober 2025

Keywords:

TGT, Ranking 1, student
activeness

Kata Kunci:

TGT, Ranking 1, Aktivitas siswa

DOI :

10.31932/jppd.v11i2.4861

Surel Korespondensi:

kelvinpaskh@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of the Teams Game Tournament (TGT) learning model based on the Ranking 1 game on student activeness in Pancasila Education classes conducted in small classroom settings. Limited classroom space and low student participation often hinder the achievement of learning objectives. This research employed a quantitative method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The study subjects were fifth-grade students at SD Negeri 148 Palembang, who studied in a confined classroom with a limited number of students. The findings indicate that the TGT model integrated with the Ranking 1 game significantly increased student activeness, both individually and in groups. Moreover, this learning model successfully created an enjoyable and competitive classroom atmosphere that encouraged positive interaction among students. Therefore, the Teams Game Tournament model based on Ranking 1 can be considered an effective strategy for enhancing student engagement and participation in limited learning environments.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran teams game tournament berbasis ranking 1 terhadap keaktifan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di ruang kelas yang kecil. Namun, keterbatasan ruang kelas dan rendahnya partisipasi siswa sering menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian adalah One-Group Pretest-Posttest subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang yang belajar dengan kondisi ruang kelas yang sempit dengan jumlah siswa yang terbatas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran teams game tournament berbasis permainan ranking 1 secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, model ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, serta mendorong interaksi positif antara siswa.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2025 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Peran guru sebagai pendidik perlu memperhatikan lingkungan belajar pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya kreativitas guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Kreativitas guru

dalam proses pembelajaran saat ini dipandang sebagai unsur krusial dalam sebuah pembelajaran. Kegiatan kelas yang menarik merupakan hal yang penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas saat proses pembelajaran berlangsung (Nasir, 2023). Namun, masih banyak siswa

yang kurang terlibat atau aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ini merupakan tantangan bagi guru untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada kenyataannya, selama proses pembelajaran berlangsung, banyak kendala yang dihadapi oleh guru, sehingga harus memikirkan cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapat dengan baik. Guru sudah menjelaskan materi yang disampaikan dengan baik dan memastikan siswa paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Namun siswa banyak yang kurang aktif, kurang ikut dalam berinteraksi dengan guru dan siswa, dan pada akhirnya siswa langsung memahami materi yang disampaikan (Rikawati & Sitinjak, 2020).

Selama proses pembelajaran, ada beberapa kendala yang dapat menyebabkan rendahnya keaktifan siswa. Faktor yang menyebabkan rendahnya keaktifan siswa, yaitu faktor guru. Keaktifan belajar siswa dipengaruhi kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang inovatif akan membuat siswa menjadi mandiri dan akan menjangkau kegiatan siswa

dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Untuk itu, kegiatan pembelajaran perlu dirancang dengan baik agar dapat meningkatkan keaktifan siswa (Farida Payon, et al., 2021). Selanjutnya, faktor sarana dan prasarana sekolah. Sarana dan prasarana sekolah menjadi hal yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Salah satu sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran adalah ruang kelas (Jannah & Sontani, 2018). Ruang kelas yang kecil dapat menghambat pergerakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan begitu, aktivitas siswa agar aktif dalam pembelajaran menjadi terbatas.

Keaktifan siswa adalah interaksi siswa dengan objek belajar sebagai bagian dari kegiatan siswa selama pembelajaran. Siswa yang aktif selama pembelajaran akan mengalami perubahan di dalam dirinya dengan memiliki pengalaman baru, maka siswa tersebut dikatakan telah belajar (Ananda, 2020) Keaktifan siswa merupakan salah satu hal yang penting bagi proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan harus

melibatkan interaksi antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa agar proses pembelajaran tidak monoton. Dan juga dengan adanya interaksi sesama siswa, maka siswa dapat bekerja sama dalam satu kelompok untuk menyelesaikan masalah ataupun pertanyaan yang disiapkan oleh guru.

Saat proses pembelajaran berlangsung, keaktifan siswa sangatlah penting agar mendapatkan keberhasilan pada pembelajaran. Agar keaktifan siswa dapat ditingkatkan, maka diperlukannya indikator-indikator keaktifan siswa. menurut Sugiarto (Eman Nataliano Busa, 2023) ada 8 (delapan) komponen indikator, yaitu: 1) *visual activities* (aktivitas visual) yang terdiri dari membaca, memperhatikan gambar, dan melakukan percobaan; 2) *oral activities* (aktivitas lisan) yang terdiri dari membuat pernyataan, bertanya, memberi saran, menyampaikan pendapat, dan berdiskusi; 3) *listening activities* (aktivitas mendengarkan) terdiri dari ceramah, berdiskusi, presentasi, dan pidato; 4) *writing activities* (aktivitas menulis) yang terdiri dari menulis cerita, karangan, atau laporan, dan menyalin; 5)

drawing activities (aktivitas menggambar) yang terdiri dari menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram; 6) *motor activities* (aktivitas gerak) yang terdiri dari melakukan percobaan, membuat konstruksi, memperbaiki, bermain, berkebun, dan memelihara ternak; 7) *mental activities* (aktivitas mental) yang terdiri dari menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan; 8) *emotional activities* (aktivitas emosional) yang terdiri dari perasaan tertarik, bosan, senang, gembira dan sebagainya terhadap sesuatu.

Menurut Khusnudin & Anjarini, (2022) berpendapat bahwa Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang membagi siswa dalam bentuk kelompok belajar dengan anggota 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras ataupun etnis yang berbeda. Dengan adanya anggota kelompok yang berbeda-beda, siswa dapat berdiskusi di dalam kelompoknya, belajar dan mengerjakan tugas secara bersama-sama yang diberikan oleh guru. sehingga Ketika ada anggotanya

yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota lainnya dapat membantu menjelaskannya. Artinya, model ini membagi anggota kelas menjadi beberapa kelompok dengan anggota di dalamnya memiliki perbedaan secara bersama-sama berdiskusi, belajar, dan mengerjakan tugas yang diberikan, dan juga membantu menjelaskan kepada anggota kelompoknya yang tidak paham dengan tugas yang diberikan. Model pembelajaran ini didukung dengan permainan, yaitu permainan *ranking* 1.

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Game Tournament*, menurut Asrofah, (2024) sebagai berikut menurut: (1) Tahap penyajian Materi, (2) Tahap pembentukan tim, (3) Tahap permainan, (4) Tahap turnamen, dan (5) Tahap pemberian penghargaan kelompok.

Sebuah model pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, begitu juga dengan model pembelajara *Teams Game Tournament*. Yang menjadi kelebihan utama model ini merupakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses

pembelajaran. Sedangkan kekurangannya terdapat pada waktu yang lama, penerapan model pembelajaran ini membutuhkan kesabaran dan waktu sebab harapannya untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Menurut Oktavia (Ayu Wulandari et al., 2021) mengatakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* memiliki kelebihan, yaitu: (a) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas, (b) dengan model pembelajaran ini maka siswa akan belajar saling menghargai pendapat orang lain. (c) dengan model pembelajaran ini, siswa lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajaran, (d) melatih siswa untuk bersosialisasi dengan orang lain, (e) motivasi belajar meningkat, dan (f) hasil belajar lebih baik dari sebelumnya. Artinya, model pembelajaran *Teams Game Tournament* sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa, karena membuat proses pembelajaran menjadi aktif, memenuhi kebutuhan siswa, dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Kemudian (Silaban, 2024) menyatakan terdapat beberapa hal

mengenai kekurangan dari model pembelajaran *Teams Game Tournament* yaitu dalam model ini, harus memakan waktu yang sangat lama, dalam model pembelajaran ini, guru diharuskan untuk pintar memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini, guru harus mempersiapkan model ini dengan matang sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja pertandingan, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang terendah hingga tertinggi. Dengan begitu, perlu adanya pembatasan waktu terkait proses pembelajaran yang akan menggunakan model pembelajaran ini. Dan juga tidak meninggalkan penyampaian materi yang perlu disampaikan kepada siswa.

Permainan *ranking 1* merupakan permainan yang dilaksanakan dengan cara menjawab soal dengan menuliskan jawaban pada kertas jawaban dengan waktu yang ditentukan pada setiap soal. Setelah menuliskan jawaban pada kertas, kemudian guru meminta siswa untuk mengangkat kertas jawaban untuk ditunjukkan dari masing-masing siswa. Artinya, permainan *ranking 1* merupakan permainan menggunakan

soal-soal yang diberikan guru dan menuliskan jawabannya di kertas jawaban dengan memiliki durasi waktu lalu kertas jawaban diangkat untuk diperlihatkan ke guru dari masing-masing kelompok (Muharam et al., 2024).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, bahwa fokus penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* berbasis permainan *ranking 1* terhadap keaktifan siswa.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif. Dengan jenis penelitian yang menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, *Pretest* dan *posttest* diganti menjadi *preangket* dan *postangket*. Pada penelitian ini tekni sampel yang digunakan adalah *Nonprobability Sampling* dengan jenis sampel yaitu *Sampling Purposive* dengan jumlah 20 siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang. Pada penelitian ini terdapat 2 (dua) variabel, yaitu variabel (X) model pembelajaran *teams game tournament*, sedangkan variabel (Y) adalah keaktifan siswa.

Penelitian ini, memfokuskan pada pengaruh model pembelajaran *teams game tournament* berbasis permainan *ranking 1* terhadap keaktifan siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang. Dengan menerapkan model pembelajaran *teams game tournament* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran. Dengan model ini, harus membagi siswa menjadi beberapa kelompok lalu memainkan pertandingan yaitu berupa *ranking 1* dengan menjawab soal-soal yang sudah disiapkan dan memperebutkan skor paling tinggi. Dan keaktifan siswa merupakan salah satu aspek yang penting dalam penelitian ini dengan adanya interaksi antara guru dan siswa membuat kelas menjadi lebih aktif ditambah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dan berbasis permainan *ranking 1* membuat suasana kelas menjadi ceria dan kompetitif. Maka dari itu, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

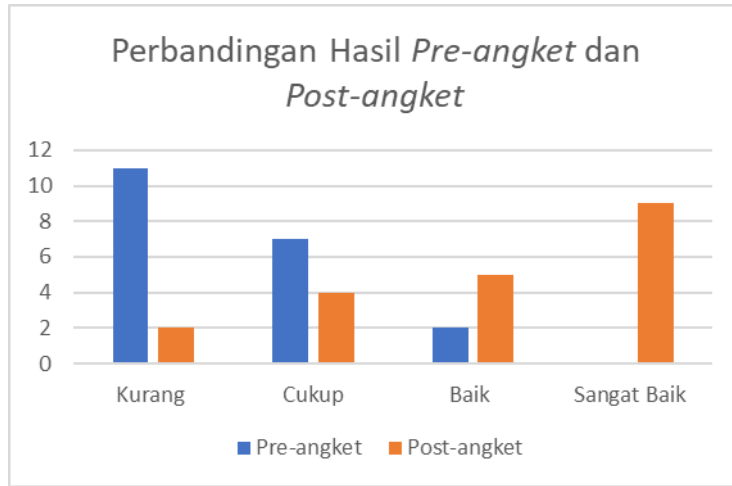
Jenis data yang terdapat pada penelitian ini adalah data kuantitatif.

Alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuesioner yang sudah divalidasi oleh ahli untuk mengukur keaktifan siswa. dan tes permainan sudah divalidasi oleh ahli materi untuk dipergunakan sebagai pertanyaan saat permainan *ranking 1*. Analisis data menggunakan, yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (Uji T).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Analisis Data

Angket diberikan untuk mengetahui keaktifan siswa pada materi budaya daerah Indonesia dengan menjawab kuesioner yang berisi 15 pernyataan dengan total skor 60. Skor yang didapat oleh siswa dijumlahkan lalu di bagi dengan skor maksimal dan dikali 100. Sehingga skor yang didapat oleh siswa dimulai dari 0-100. Berdasarkan hasil yang didapatkan, diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada grafik pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Pre-angket dan Post-angket

Dari data di atas, hasil *Preangket* menunjukkan bahwa terdapat 20 siswa terdapat 11 siswa yang kurang, 7 siswa yang cukup, dan 2 siswa yang baik. Sementara *Postangket* menunjukkan adanya peningkatan, yaitu 9 siswa yang mendapatkan sangat baik, 5 siswa yang mendapatkan baik, 4 siswa

mendapatkan cukup, dan 2 siswa yang mendapatkan kurang.

Hasil Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Hasil data tersebut kemudian diolah untuk mengetahui kenormalan data. Data yang baik merupakan data yang berdistribusi normal. Hasil data ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Tes	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Preangket	.964	20	.636
Postangket	.964	20	.625

Berdasarkan hasil dari uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, memperlihatkan bahwa nilai signifikan pada *Preangket* yaitu 0,200 dan *Postangket* 0,129. Hal ini menunjukkan bahwa data

tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi data *Preangket* dan *Postangket* lebih besar dari taraf signifikansi sebesar 0,05.

2) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji T yaitu *Paired Sample t-Test* atau uji-t berpasangan. Uji hipotesis ini

menggunakan uji-t untuk mengetahui keaktifan siswa pada *Preangket* dan *Postangket*. Hasil uji T disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesi

Statistik	<i>Pre-Angket</i>	<i>Post-Angket</i>
<i>Sig. (2-tailed)</i>	0,000	
Taraf Signifikansi (α)	0,05	
Kesimpulan	H ₀ diterima	H _a diterima

Berdasarkan dari hasil di atas, pengambilan keputusan dapat dilihat dari nilai *sig.* (*2-tailed*) yang mana apabila *sig.* > 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak. Apabila *sig.* < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Diketahui nilai signifikansi *2-tailed* adalah 0,000 yang artinya signifikansi ini < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Sehingga hasil uji hipotesis ialah adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams game tournament* berbasis permainan *ranking 1* terhadap keaktifan siswa kelas V di SD Negeri 148 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “penggunaan model

pembelajaran *Teams game tournament* berbasis permainan *ranking 1* terhadap keaktifan siswa”. Sampel penelitian ini yaitu kelas V.D dengan jumlah 20 siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ula & Jamilah, (2023) yang berjudul “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V dengan menggunakan Model TGT”. Menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Pada penerapan model pembelajaran ini terjadinya peningkatan pada aspek yaitu bertanya kepada guru ataupun teman, mencari dan menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, menanggapi pendapat, memanfaatkan sumber belajar, berdiskusi dengan teman

kelompok, berpartisipasi dalam memecahkan masalah, dan bertanggung jawab pada kekompakan kelompok. Artinya, model pembelajaran ini sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Selanjutnya hal tersebut sejalan dengan (Mulyani, et al., 2018) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* mampu meningkatkan aktivitas siswa yang meliputi mendengarkan, berdiskusi, mengerjakan tugas, mengulang materi, melakukan permainan, melakukan refleksi dan menyimpulkan materi. Sementara itu, menurut (Matitaputty, et al., 2023) Model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah model pembelajaran yang menyiapkan ruang bebas untuk beraktivitas selama pembelajaran. Model TGT juga sangat mempengaruhi aktivitas siswa yang mana dapat berdampak bagi siswa dalam menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Artinya, dari penelitian yang ada model pembelajaran ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan keaktifan siswa. model ini juga

membebaskan siswa untuk beraktivitas dalam memperoleh ilmu.

Selanjutnya, hasil penelitian (Haryati, 2024) menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbasis permainan *ranking* 1 dapat meningkatkan motivasi dan kegembiraan siswa untuk tetap terus belajar. Siswa dituntut untuk saling bekerjasama satu sama lain, guna untuk meningkatkan kepercayaan dirinya dan memotivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran. Menggabungkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan permainan dapat membantu dalam peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Siswa dapat mempersiapkan diri untuk belajar, siswa juga termotivasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan efektif untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan juga memberikan umpan balik dan interaksi dalam kerja sama dengan kelompok (Azizah, et al., 2021). Dengan begitu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang mana model pembelajaran *Teams Game*

Tournament berbasis atau dikolaborasikan dengan permainan *ranking 1* sangat mempengaruhi keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Amri, et al., 2022) bahwa hasil dari analisis penggunaan modal pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan sintak penyajian materi di kelas, pembentukan kelompok, persiapan permainan, proses permainan, pengumuman kelompok pemenang. Dalam proses penerapannya melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing dan memperoleh skor yang tinggi. Dan kesimpulannya model ini dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa, serta kolaborasi siswa yang berdampak kepada hasil belajarnya dengan berbantuan media permainan. Maka dari itu, model ini sangat mempengaruhi keberhasilan dari proses pembelajaran terutama keaktifan dan hasil belajar siswa.

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* sangat berpengaruh. Dengan membentuk kelompok belajar

membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih aktif dan saling berkerjasama untuk mencapai tujuan yang sama, dengan dikolaborasikan dengan permainan di dalam pembelajaran (Zulfikar & Budiana, 2019). Model ini juga dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa yang mana pembelajaran dibuat dalam suatu permainan dapat menstimulus rasa ingin tahu dan membangkitkan motivasi siswa dalam pembelajaran, melatih kerjasama dalam kelompok, keterampilan mengambil keputusan, menghargai anggota kelompok serta bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan (Yanti & Yhasmin, 2023). Artinya, Model pembelajaran *Teams Game Tournament* memang sesuai untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran.

Permainan *ranking 1* memiliki dampak yang positif dari penerapannya, yaitu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membuat siswa aktif terlibat di dalam

pembelajaran. Hal ini terlihat dari siswa yang semangat dan aktif dalam permainan *ranking* 1, tingginya antusias bertanya dan semangatnya dalam mengerjakan pertanyaan yang diberikan. Dan permainan ini juga dapat meningkatkan nilai yang diperoleh serta penilaian pemahaman siswa (Aulia, 2022).

Menurut (Murni, 2021) siswa yang aktif adalah siswa yang berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran baik secara fisik, psikis dan intelektual dan juga emosional pada siswa. Guru juga berperan aktif dalam meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas. Keaktifan siswa adalah salah satu bagian yang penting dalam proses pembelajaran, keaktifan sangat mempengaruhi pengetahuan dan nilai akhir yang diperoleh oleh siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tergantung dari perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru (Priyanto & Kock, 2021). Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan keaktifan siswa pada pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Ruang kelas yang kecil memiliki dampak negatif pada proses

pembelajaran. diantaranya adalah kesulitan fokus atau konsentrasi, interaksi social yang terbatas, serta peningkatan stress pada siswa, serta pembelajaran menjadi kurang interaktif karena keterbatasan ruang gerak. Selain itu, ruang kelas yang sempit dapat mempengaruhi minat siswa yang menyebabkan kurang nyaman dan kurang menarik (Kholisah, et al., 2024). Oleh karena itu, guru perlu mencari solusi agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan mengoptimalkan ruang kelas dan lingkungan sekitar dengan baik. Maka dari itu, penelitian ini merupakan salah satu solusi untuk dapat digunakan oleh guru jika mengalami masalah dengan ruang kelas yang kecil atau sempit.

Dibuktikan pula dari penelitian (Aprillia, 2024) mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Game Tournament*, dimana dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat mempengaruhi keaktifan siswa. Bahkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan motivasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran ini. Sedangkan pada hasil penelitian ini, peneliti

menemukan bahwa dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa yang tinggi.

Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *teams game tournament* berbasis permainan *ranking 1* terhadap keaktifan siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang. Hasil uji hipotesis data menunjukkan hasil uji-t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 0,000 < t_{tabel} 1,725$ yang artinya “terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *teams game tournament* berbasis permainan *ranking 1* terhadap keaktifan siswa kelas V SD Negeri 148 Palembang”. Hal ini disebabkan, model pembelajaran *teams game tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, model pembelajaran *teams game tournament* juga dapat membantu guru dalam menyatukan perbedaan antara siswa di kelas untuk bekerja sama dalam

memecahkan masalah atau berdiskusi untuk menjawab soal, sehingga kondisi tersebut dapat membuat siswa lebih aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56.
- Ananda, R. H. (2020). *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (ke-1). CV. Pusdikra MJ.
- Aprillia. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Turi* (Vol. 15, Nomor 1).
- Asrofah, T. W. S. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita Kelas XI. 10*, 1–9.
- Aulia, T. (2022). Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Game Ranking 1 di SD Negeri 105363 Desa Kesatuan. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 139–145.
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar

- Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11.
- Azizah, N., Nengsih, E. W., Wati, L., Rahimah, & Nastiti, L. R. (2021). The perspective on monopoly as media in physics learning by using teams games tournament. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1).
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 2(2), 114–122.
- Farida Payon, F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60.
- Haryati. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Permainan Ranking 1 Pada Pembelajaran Matematika*. 2(3), xxii–94.
- Jannah, S. N., & Sontani, U. T. (2018). Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 210.
- Kholisah, N., Belva Saskia, Novi Suci Dinarti, Levy Rohmatilahi, & Deti Rostika. (2024). Analysis of the Impact of Lack of Classrooms on Students' Conductivity While Learning. *Progres Pendidikan*, 5(2), 134–138.
- Khusnudin, R., & Anjarini, T. (2022). Model Pembelajaran Teams Games Turnaments Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 8(4), 1247.
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect of Team Games Tournament (TGT) in Social Science Learning to Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374.
- Muharam, A., Mustikaati, W., Fauziah, A., Fadila, I., & Maria, S. (2024). Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 1–9.
- Mulyani, Rini. Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7–11.
- Nasir, A. (2023). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Sikap Siswa

- dalam Belajar. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(01), 136–145.
- Prijanto, J. H., & Kock, F. De. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Silaban, W. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia Anggota Ikapi Jawa Barat.
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86–91.