

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT BERBANTUAN QUESTION CARD TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V SDN 101772 TANJUNG SELAMAT

Seleksi Niat Three Gulo¹, Wildansyah Lubis², Robenhart Tamba³, Elvi Mailani⁴,
Fajar Sidik Siregar⁵

seleksigulo.1223111077@mhs.unimed.ac.id¹, wildansyah@unimed.ac.id²,
robenharttamba@unimed.ac.id³, elviamailani@unimed.ac.id⁴, fajar.sidik@unimed.ac.id⁵

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat pada mata pelajaran Matematika. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design, melibatkan kelas eksperimen (n=15) dan kelas kontrol (n=15). Data dikumpulkan melalui observasi sistematis dan dianalisis menggunakan uji Independent Sample T-Test dengan bantuan SPSS. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas, di mana rata-rata skor keaktifan belajar kelas eksperimen mencapai 85,33 (kategori sangat aktif), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 59,83 (kategori cukup aktif). Uji hipotesis menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji effect size menghasilkan nilai Cohen's d sebesar 4,758 yang termasuk kategori sangat besar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan Question Card memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa, membuktikan bahwa integrasi permainan kompetitif dan media kartu pertanyaan mampu menstimulasi partisipasi verbal dan interaksi siswa secara efektif di kelas.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Question Card, Keaktifan Belajar, Matematika SD

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Question Cards on the learning activity of fifth-grade students at SDN 101772 Tanjung Selamat in Mathematics. The method used was quasi-experimental with a non-equivalent control group design, involving an experimental class (n=15) and a control class (n=15). Data were collected through systematic observation and analyzed using the Independent Sample T-Test via SPSS. The results showed a significant difference between the two classes, where the average learning activity score in the experimental class reached 85.33 (very active category), significantly higher than the control class at 59.83 (moderately active category). The hypothesis test yielded a significance value (2-tailed) of $0.001 < 0.05$, rejecting H_0 and accepting H_a . The effect size test produced Cohen's d value of 4.758 (very large category). Thus, the TGT learning model assisted by Question Cards has a positive and significant effect on increasing student learning activity, proving that the integration of competitive games and question card media effectively stimulates verbal participation and student interaction in the classroom.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Question Card, Student Engagement, Elementary School Mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam membangun dasar kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Keberhasilan pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh sejauh mana siswa terlibat secara emosional dan intelektual dalam setiap sesi pelajaran. Salah satu kunci utama keberhasilan pembelajaran adalah mengembangkan keaktifan belajar siswa, baik secara fisik, mental, maupun sosial, untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Keaktifan belajar (student engagement) adalah kunci keberhasilan proses pendidikan. Sardiman (2014) menegaskan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang aktif memiliki motivasi intrinsik lebih tinggi, menunjukkan konsentrasi yang baik, dan mampu mengkonstruksi pengetahuannya secara lebih mendalam. Sebaliknya, kondisi pasif dapat menyebabkan penurunan pemahaman materi, rendahnya hasil belajar, dan munculnya rasa bosan terhadap mata pelajaran.

Hasil observasi awal di Kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat menunjukkan indikasi rendahnya keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari minimnya interaksi siswa dalam diskusi, keengganan bertanya atau menjawab pertanyaan guru, serta kecenderungan pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional (ceramah) yang menjadikan guru sebagai sumber utama informasi, sehingga siswa tidak memiliki ruang yang cukup untuk mengekspresikan pemikirannya secara aktif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi model pembelajaran yang mampu memicu partisipasi aktif siswa dan mendorong interaksi kooperatif. Slavin (2015) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai berbagai metode pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam rumpun pembelajaran kooperatif, model Teams Games Tournament (TGT) menjadi pilihan yang menarik karena mengintegrasikan struktur kelompok kooperatif dengan kompetisi akademik melalui turnamen. Lie (2017) menjelaskan bahwa model TGT membuat siswa lebih antusias belajar karena adanya unsur permainan yang menyenangkan dan kompetisi yang sehat.

Guna mengoptimalkan pelaksanaan TGT, peneliti mengintegrasikan media Question Card (Kartu Pertanyaan) sebagai alat bantu belajar mandiri dan diskusi tim. Question Card memastikan siswa berlatih menjawab berbagai jenis pertanyaan yang akan diujikan dalam turnamen, mendorong interaksi sesama anggota tim secara terstruktur, dan memberikan umpan balik segera (Sudjana, 2010), sehingga memperkuat pemahaman sebelum menghadapi meja turnamen.

Penelitian terkait telah menunjukkan efektivitas model TGT. Tarigan dkk. (2024) menemukan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 101766 Bandar Setia. Widyasari dan Emiliasi (2021) juga membuktikan bahwa TGT berbantu media flashcard berpengaruh positif terhadap keaktifan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji secara empiris pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Question Card terhadap keaktifan belajar siswa Kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain non-equivalent control group design. Rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Question Card, dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional (ceramah). Penelitian

dilaksanakan di SDN 101772 Tanjung Selamat pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2025/2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat. Sampel penelitian terdiri dari 19 siswa kelas V-B sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa kelas V-A sebagai kelas kontrol. Namun, pada saat pelaksanaan penelitian, terdapat 7 siswa yang tidak hadir dikarenakan sakit, izin dan tanpa keterangan. Oleh karena itu, subjek yang terlibat aktif dan datanya dapat diolah lebih lanjut berjumlah 30 siswa, yang terdiri dari 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive berdasarkan kesetaraan karakteristik awal kedua kelas.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Question Card, sedangkan variabel terikatnya adalah keaktifan belajar siswa khususnya indikator keaktifan lisan (verbal). Materi pembelajaran yang digunakan adalah Kelipatan Bilangan sesuai kurikulum Merdeka Fase C Kelas V.

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi keaktifan lisan siswa yang terdiri dari 8 indikator penilaian dengan skala 1-5 (skor maksimal 40) dan angket keaktifan belajar yang terdiri dari 10 butir pernyataan. Instrumen telah divalidasi oleh ahli (validator) sebelum digunakan dalam penelitian.

Data dianalisis menggunakan program SPSS melalui beberapa tahapan: (1) analisis deskriptif untuk mengetahui gambaran umum keaktifan belajar, (2) uji normalitas Shapiro-Wilk, (3) uji homogenitas Levene, (4) uji hipotesis Independent Sample T-Test, dan (5) uji besar pengaruh (effect size) menggunakan Cohen's d. Kriteria penafsiran keaktifan belajar: 81-100% = Sangat Aktif, 61-80% = Aktif, 41-60% = Cukup Aktif, 21-40% = Kurang Aktif, %dan $\leq 20\%$ = Tidak Aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Keaktifan Belajar Awal Siswa (Pra Perlakuan)

Data keaktifan belajar awal diperoleh melalui observasi sebelum perlakuan diberikan. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelas berada pada kategori yang relatif setara, sebagaimana tersaji pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Pra Perlakuan

Statistik	Kelas Kontrol	Kategori	Kelas Eksperimen	Kategori	Keterangan
N	15	-	15	-	Jumlah siswa
Mean	52,67	Cukup Aktif	56,33	Cukup Aktif	Sebelum perlakuan
Std. Deviasi	3,46	-	4,10	-	Sebaran data
Min	47,5	-	50,0	-	Nilai terendah
Maks	57,5	-	62,5	-	Nilai tertinggi

Berdasarkan Tabel 1, kedua kelas memiliki rata-rata keaktifan belajar awal yang relatif setara, yaitu 56,33 untuk kelas eksperimen dan 52,67 untuk kelas kontrol, keduanya berada pada kategori cukup aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki titik tolak yang sebanding sebelum perlakuan diberikan.

2. Keaktifan Belajar Akhir Siswa (Pasca Perlakuan)

Setelah perlakuan diberikan selama tiga pertemuan, keaktifan belajar siswa diukur kembali melalui observasi pasca perlakuan. Hasil analisis deskriptif disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Deskriptif Pasca Perlakuan

Statistik	Kelas Kontrol	Kategori	Kelas Eksperimen	Kategori	Keterangan
N	15	-	15	-	Jumlah siswa
Mean	59,83	Sangat Aktif	85,33	Cukup Aktif	Setelah perlakuan
Std. Deviasi	4,76	-	5,89	-	Sebaran data
Min	52,5	-	75,0	-	Nilai terendah
Maks	67,5	-	95,0	-	Nilai tertinggi

Tabel 2 menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menerapkan model TGT berbantuan Question Card. Rata-rata keaktifan kelas eksperimen meningkat dari 56,33 menjadi 85,33 (kategori sangat aktif), sementara kelas kontrol hanya meningkat dari 52,67 menjadi 59,83 (kategori cukup aktif). Selisih rata-rata antara kedua kelas pasca perlakuan mencapai 25,5 poin, mengindikasikan dampak perlakuan yang sangat besar.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel setiap kelompok kurang dari 50. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelas	Sig. (Shapiro-Wilk)	α	Kesimpulan
Eksperimen (Pra)	0,079	0,05	Normal
Kontrol (Pra)	0,455	0,05	Normal
Eksperimen (Pasca)	0,334	0,05	Normal
Kontrol (Pasca)	0,861	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 3, seluruh data pada keempat kelompok memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal. Asumsi normalitas terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan software SPSS statistic 31 dengan uji Levene. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Levene

Pasca Perlakuan	Levene Statistic	Sig	Kesimpulan
	Based on Mean	0,428	Homogen
	Based on Median	0,459	Homogen

	Based on Median and with adjusted df	0,460	Homogen
	Based on trimmed mean	0,425	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas menggunakan SPSS, peneliti menemukan bahwa nilai signifikansi $0,428 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antarkelompok data pada variabel Pasca Perlakuan.

5. Uji Hipotesis (Independent Sample T-Test)

Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Keaktifan	Mean	t hitung	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
	25,5	13,031	0,001	Ha diterima

Hasil uji pada Tabel 5 menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,001 < 0,05$). Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Question Card terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat.

6. Uji Besar Pengaruh (Effect Size)

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan, dilakukan uji effect size menggunakan rumus Cohen's d. Hasil uji disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Effect Size (Cohen's d)

Uji	Nilai	Kategori	Interpretasi
Cohen's d	4,758	Sangat Besar	Pengaruh sangat kuat

Nilai Cohen's d sebesar 4,758 termasuk dalam kategori sangat besar ($d > 0,8$). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Question Card memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengkonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Question Card secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika materi Kelipatan Bilangan. Peningkatan keaktifan yang sangat dramatis dari rata-rata 56,33 menjadi 85,33 pada kelas eksperimen ini disebabkan oleh beberapa faktor inherent dalam struktur model TGT.

Pertama, fase presentasi kelas mendorong siswa untuk memperhatikan penjelasan guru secara aktif dan mengajukan pertanyaan ketika ada materi yang belum dipahami. Kedua, fase belajar kelompok (team study) mendorong interaksi verbal antar siswa secara terstruktur melalui diskusi dan pemanfaatan Question Card sebagai media latihan. Ketiga, fase turnamen (tournament) memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif secara kompetitif namun tetap sehat, karena setiap kontribusi individu berdampak langsung pada skor kelompok. Hal ini selaras dengan pendapat Lie (2017) bahwa unsur permainan dan kompetisi dalam TGT mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa.

Pengintegrasian Question Card dalam model TGT terbukti memberikan nilai tambah yang signifikan. Question Card berfungsi sebagai jembatan antara fase belajar kelompok dan fase turnamen, memastikan siswa telah berlatih secara memadai sebelum berkompetisi. Setiap anggota tim termotivasi untuk memahami materi karena menyadari bahwa penguasaan materi akan menentukan performa mereka di meja turnamen. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Wahyuni dkk. (2022) yang membuktikan bahwa Question Card Game efektif meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, serta Tillawati dkk. (2025) yang mengembangkan media Question Card anatomi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SD.

Berbeda dengan kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional, di mana interaksi verbal hanya berlangsung satu arah (guru ke siswa) dan keaktifan siswa terbatas pada respons terhadap pertanyaan guru, kelas eksperimen menunjukkan pola interaksi yang lebih kaya dan multiarah. Siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru, tetapi juga secara aktif berinteraksi dengan sesama anggota tim, menjelaskan konsep kepada teman yang belum paham, dan berdebat secara akademis dalam menentukan jawaban yang tepat. Hal ini merupakan wujud nyata dari pembelajaran bermakna yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*).

Nilai effect size Cohen's *d* sebesar 4,758 menunjukkan bahwa bukan hanya ada perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi perbedaan tersebut juga bermakna secara praktis dengan magnitudo yang sangat besar. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa model TGT berbantuan Question Card layak dijadikan alternatif model pembelajaran inovatif di sekolah dasar, terutama untuk mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep matematis dan interaksi aktif antar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Question Card memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SDN 101772 Tanjung Selamat. Hal ini dibuktikan oleh: (1) rata-rata keaktifan belajar kelas eksperimen (85,33) secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (59,83); (2) hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga H_a diterima; dan (3) uji effect size menghasilkan Cohen's *d* = 4,758 (kategori sangat besar). Dengan demikian, integrasi kompetisi akademik berbasis turnamen dan media Question Card terbukti secara empiris mampu menstimulasi partisipasi verbal dan interaksi aktif siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas V SD.

Penelitian ini merekomendasikan kepada guru untuk menerapkan model TGT berbantuan Question Card sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengkaji pengaruh model ini pada variabel lain seperti hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, atau diterapkan pada jenjang dan mata pelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Lie, A. (2017). *Cooperative learning: Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R.E. (2015). *Pembelajaran kooperatif: Teori, penelitian, dan praktik (Terj.)*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D (edisi*

- revisi). Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, dkk. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 101766 Bandar Setia. *IJEB: Indonesian Journal Education Basic*, 2(2), 234-239.
- Tillawati, dkk. (2025). Pengembangan media Question Card Anatomi (QUCARA) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *School Education Journal FIP UNIMED*, 15(4), 356-365.
- Wahyuni, dkk. (2022). Question Card Game to improve senior high school students' higher-order thinking skills in biology learning. *International Journal of Biology Education Towards Sustainable Development*, 2(2), 63-70.
- Widyasari, E. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantu media flashcard terhadap keaktifan peserta didik. Skripsi. IAIN Palangkaraya.