

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA KELAS IV SDN DUKUH KUPANG 1-488 SURABAYA

Aprilia Fatimah Hafshah^{1*}, Reza Syehma Bahtiar²
^{1,2}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur
Korespondensi penulis: apriliafatimahhafshah@email.com

Abstract. *This research focuses on improving math learning outcomes on the topic of fractions using the Teams Games Tournament (TGT) model for fourth grade students of SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya. This study used a Classroom Action Research (PTK) design based on the cycle model of Kemmis and McTaggart, which includes four components: planning, action, observation, and reflection. In the first cycle, the average student score was 75 with a mastery level of 61%, while the second cycle showed an increase in the average score of 89 and a mastery level of 93%. The data showed that the number of students who achieved high scores increased from 28 in the first cycle to 28 in the second cycle. These findings indicate that the application of the Teams Games Tournament model effectively improved the learning process and student learning outcomes. The implications of this study highlight the importance of interactive methods in facilitating better learning experiences.*

Keywords: *Mathematics, learning, fractions, games, research..*

Abstrak. Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa Kelas IV SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya. Desain penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model siklus Kemmis dan McTaggart yang termandiri dari empat komponen: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam siklus pertama, nilai rata-rata siswa mencapai 75 dengan ketuntasan 61%, sedangkan pada siklus kedua, nilai rata-rata meningkat menjadi 89 dengan ketuntasan 93%. Data menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai tinggi meningkat, dari 28 siswa pada siklus pertama menjadi 28 siswa pada siklus kedua. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dapat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan pentingnya penggunaan metode yang interaktif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih baik.

Kata kunci: Matematika, pembelajaran, pecahan, permainan, penelitian.

Article History

Received: Mei 2025
Reviewed: Mei 2025
Published: Mei 2025

Plagiarism Checker No 481
Prefix DOI: Prefix DOI:
10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan berkualitas tinggi akan berdampak positif untuk kehidupan masyarakat Indonesia ke depannya. Proses yang efektif akan menyediakan sumber daya yang memadai dan pengalaman belajar yang relevan bagi para siswa merupakan ciri khas pendidikan berkualitas tinggi. (Siahaan, Akmalia, Ray, Sembiring, & Yunita, 2023) Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, terutama dalam hal konsep-konsep seperti pecahan yang sering dianggap menantang. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang menarik dan memiliki peluang keberhasilan yang tinggi. Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu strategi tersebut.. (Adiputra & Heryadi, 2021)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki kelebihan yaitu menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

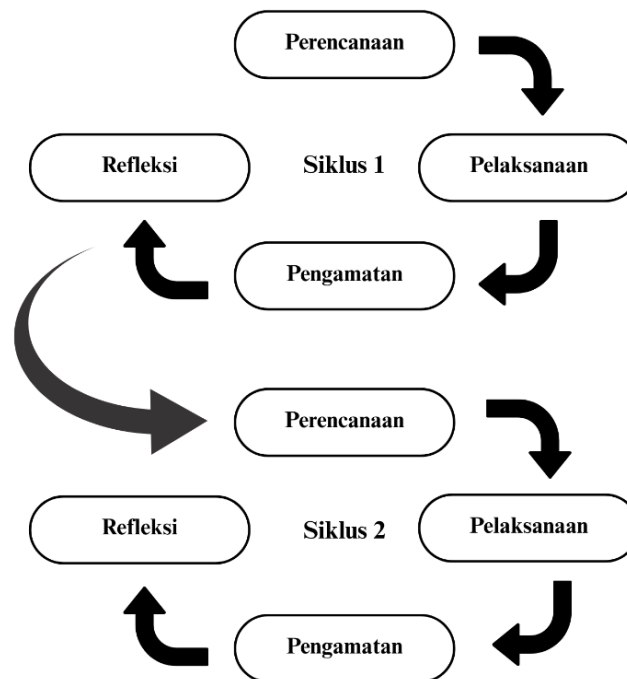
Pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, karena siswa dapat saling menjelaskan materi secara berkelompok. Selain itu, variasi metode pembelajaran yang ditawarkan, seperti diskusi dan permainan, dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keaktifan siswa. Kegiatan pembelajaran yang beragam memungkinkan siswa untuk terlibat aktif melalui pengamatan, praktik, dan demonstrasi. Dalam pelaksanaannya, digunakan istilah “turnamen akademik” dengan kuis dan sistem skor individu, di mana siswa berkompetisi sebagai perwakilan tim untuk mengumpulkan skor terbanyak, memperkuat kerja sama dan komunikasi antar siswa sebagai kunci keberhasilan. (Mukimah, Fitriani, Mahsup, & Syaharuddin, 2020)

Menurut penelitian sebelumnya, teknik pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini mengkaji pengaruh penggabungan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung siswa kelas V SD Kebonkliwon. Berdasarkan hasil temuan tersebut, model pembelajaran yang memadukan *TGT* dengan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga menjadi alternatif inovatif untuk pembelajaran di sekolah tersebut. (Rahayu, Fatmaryanti, & Ngazizah, 2025)

Kegiatan pengembangan pengetahuan dan keterampilan profesi guru melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan langkah penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran. PTK membantu guru menjadi lebih profesional dengan mendorong peningkatan kompetensi, kreativitas, dan inovasi. Selain itu, kegiatan ini memfasilitasi kolaborasi antar tenaga pendidik dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. (Miaz, Zuardi, & Putra, 2020). Melalui penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)*, penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupang 1-488 dalam kurikulum pecahan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang mencakup permainan dan kompetisi sebagai bagian dari metode eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pecahan siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupang 1-488 melalui penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Setelah dibagi menjadi beberapa kelompok, siswa diberi latihan edukatif yang melibatkan permainan dan kompetisi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggabungkan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Siswa SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya di kelas empat merupakan populasi penelitian, yang memiliki ukuran sampel sebanyak 28 orang. Robyn McTaggart dan Stephen Kemmis mengembangkan model penelitian tindakan kelas, yang sering disebutkan dalam makalah dan artikel yang terbagi menjadi empat fase utama. Perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*) adalah empat fase utama dari metodologi ini. (Prihantoro & Hidayat, 2019)



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendokumentasikan informasi yang relevan untuk studi. Bagian ini memberikan gambaran umum tentang indikator perilaku yang diamati, termasuk hasil belajar siswa. Untuk menjamin keakuratan data, peneliti memberikan data hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga memuat penjelasan mengenai refleksi yang akan dilakukan dan cara pengukuran hasil belajar siswa. (Dita, Sari, Permana, & Anam, 2025) Pada penelitian ini, analisis data dilakukan dengan cara mengukur peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada setiap siklus dengan menghitung peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada setiap siklus dan peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Untuk menghitung nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar siswa tersebut sebagai berikut:

1. Ketuntasan belajar

$$\text{Presentase Ketuntasan} = \frac{\text{Banyak siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

2. Nilai rata-rata kelas

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total nilai}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

3. HASIL

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan selama dua siklus di kelas IV SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya. Setiap siklus berlangsung selama satu minggu, di mana model *Teams Games Tournament (TGT)* diterapkan untuk meningkatkan pembelajaran pada materi pecahan. Data dikumpulkan melalui tes evaluasi mandiri siswa. Tes evaluasi mandiri diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pecahan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya pada bulan Februari 2025. Pemilihan lembaga ini didasarkan pada urgensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah tersebut, khususnya pada mata pelajaran matematika berbasis pecahan. Dengan karakteristik siswa yang beragam, SDN Dukuh Kupang 1-488 merupakan lokasi yang ideal untuk

menerapkan metode pembelajaran interaktif. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, sehingga menciptakan pengalaman belajar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam rata-rata nilai siswa pada materi pecahan. Berikut adalah ringkasan hasil tes evaluasi mandiri siswa:

Tabel 1. Hasil Tes Evaluasi Mandiri Siswa pada Siklus Pertama

Nilai	20	40	60	80	100	Jumlah	Nilai rata-rata kelas
Jumlah Siswa	-	2	9	11	6	28	75
Jumlah Nilai	-	80	540	880	600	2100	

Hasil tes evaluasi mandiri siswa siklus pertama ditampilkan dalam tabel di atas. Sementara dua siswa mendapat nilai 40, sembilan siswa mendapat nilai 60, sebelas siswa mendapat nilai 80, dan enam siswa mendapat nilai 100, tidak ada siswa yang mendapat nilai dua 20. Secara keseluruhan ada 28 siswa, dan nilai rata-rata mereka adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa termasuk dalam rentang nilai menengah dan tinggi.

Tabel 2. Hasil Tes Evaluasi Mandiri Siswa pada Siklus Kedua

Nilai	20	40	60	80	100	Jumlah	Nilai rata-rata kelas
Jumlah Siswa	-	-	2	11	15	28	89
Jumlah Nilai	-	-	120	880	1500	2500	

Hasil tes evaluasi mandiri siswa pada siklus kedua ditampilkan dalam tabel di atas. Tidak ada siswa yang memperoleh skor 20 atau 40 dalam tabel ini. Sebelas siswa memperoleh skor 80, lima belas siswa memperoleh skor 100, dan dua siswa memperoleh skor 60. Meskipun jumlah siswa masih 28 orang, skor rata-rata meningkat menjadi 89. Hal ini menunjukkan efektivitas pendekatan pembelajaran terapan dengan menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang mampu memperoleh nilai tinggi pada siklus kedua.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Siklus	Siswa Tidak Tuntas	Siswa Tuntas	Persentase Ketuntasan
Pertama	11	17	61%
Kedua	2	26	93%

Ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus pertama dan kedua ditampilkan dalam tabel di atas. Terdapat sebelas siswa tidak tuntas dan tujuh belas siswa tuntas pada siklus pertama, dengan tingkat ketuntasan 61%. Pada siklus kedua, terdapat dua siswa yang tidak tuntas dan dua puluh enam siswa yang tuntas, dengan tingkat ketuntasan 93%. Peningkatan ini menunjukkan bagaimana penggunaan model *Teams Games Tournament* berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan siswa kelas empat di SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran matematika, khususnya dalam hal pecahan. Peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar dan nilai menunjukkan bahwa model ini berhasil membantu siswa memahami pecahan secara lebih mendalam.

4. PEMBAHASAN

Secara teoritis, penelitian ini menambah wawasan tentang penerapan metode pembelajaran interaktif dalam pendidikan matematika, khususnya pada materi pecahan. Memahami hubungan antara pecahan dan bagaimana ide-ide ini digunakan dalam kehidupan sehari-hari merupakan tantangan bagi banyak siswa. Hal ini mungkin disebabkan oleh penyampaian materi

yang mungkin kurang menarik atau bervariasi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi ini, diperlukan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan bermakna. (Nurhaswinda, Suryani, Anjani, Harlian, & Regar, 2025) Hal tersebut dibuktikan pada hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa metode yang kreatif dan bermakna dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa.

Dalam praktiknya, guru dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai panduan untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan berhasil. Hasil belajar siswa telah meningkat sebagai hasil dari penerapan model *Teams Games Tournament*. Hal ini menunjukkan bagaimana model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mereka di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menghibur, dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pecahan. (Marlita, Masfuah, & Riswari, 2023) Model *TGT* sebagai salah satu metode pembelajaran kooperatif sangat efektif diterapkan di kelas IV SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya, dimana siswa cenderung lebih tertarik dengan kegiatan yang melibatkan permainan dan kompetisi. Dengan metode ini, siswa tidak hanya belajar sambil bermain, tetapi juga menambah semangat mereka dalam memahami konsep pecahan.

Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* telah terbukti berhasil sebagai salah satu model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan hasil belajar pecahan dalam matematika khususnya untuk siswa kelas IV di SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya. Diharapkan para pendidik dan peneliti lain akan menggunakan penelitian ini sebagai panduan untuk menciptakan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan berhasil, sehingga mereka dapat terus meningkatkan standar pengajaran di kelas.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya secara signifikan. Pada siklus pertama ketuntasan belajar siswa meningkat dari 61% pada siklus kedua menjadi 93%. Selain itu, nilai rata-rata siswa meningkat dari 75 menjadi 89, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan pada siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya.

Keberhasilan metode pengajaran kolaboratif dan interaktif ditunjukkan oleh pertumbuhan ini. Melibatkan siswa dalam kegiatan yang menyenangkan meningkatkan pemahaman mereka terhadap ide-ide matematika dan menginspirasi mereka untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa menguasai konten yang sulit dan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan mungkin memerlukan strategi yang inovatif.

Saran bagi guru adalah untuk terus menerapkan metode ini dalam pembelajaran matematika, serta melakukan modifikasi sesuai kebutuhan siswa agar lebih efektif. Penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama dalam hal jumlah sampel yang relatif kecil dan durasi penelitian yang terbatas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut disarankan untuk melibatkan lebih banyak kelas dan periode waktu yang lebih lama agar hasilnya lebih baik lagi. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi penerapan model ini pada materi matematika lainnya atau di tingkat pendidikan yang berbeda untuk menilai efektivitasnya secara lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.
- Dita, A., Sari, P., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan

Papan Pintar Pancasila Materi Penerapan Nilai Pancasila Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1-9.

Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1646-1660.

Miaz, Y., Zuardi, & Putra, R. P. (2020). Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(1), 19-25.

Mukimah, Fitriani, E., Mahsup, & Syaharuddin. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JUSTEK: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1-5.

Nurhaswinda, Suryani, H., Anjani, M. A., Harlian, S. P., & Regar, B. Y. M. (2025). Pengaruh Game Edukatif terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pecahan , Desimal , dan Persen. *Cahaya Pelita: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(2), 67-72.

Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*, 9(1), 49-60.

Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa*. 14(1), 461-472.

Siahaan, A., Akmalia, R., Ray, A. U. M., Sembiring, A. W., & Yunita, E. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal on Education*, 5(3), 6933-6941.