

Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Papan Bersusun di Kelas IV

Amanda Novia Latifah Hanum^{1),*}, Anna Mariyani¹⁾, Muhammad Aunur Rofiq¹⁾

¹⁾STKIP Muhammadiyah Blora

*Corresponding Author: galeriamanda3@gmail.com

ABSTRAK

Riset dilatarbelakangi dari minimnya pencapaian matematika dalam hal hasil belajar pada topik pecahan di sekolah dasar. Penyebabnya mencakup metode pengajaran dominan terfokus di guru. Minimnya penggunaan metode pengajaran dan alat pembelajaran yang inovatif juga menjadi penyebab. Tujuan riset adalah untuk memperbaiki capaian belajar pecahan kelas IV melalui penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* didukung oleh media papan bersusun. Penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan Kemmis dan McTaggart yang dilakukan secara bertahap dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi digunakan. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 23 siswa dari kelas IV SDN 2 Gedangdowo. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar. Temuan dari penelitian ini memperlihatkan signifikansi dalam ketuntasan belajar siswa. Tingkat ketuntasan pada pra-siklus adalah 65,22% dengan rata-rata nilai 71,1. Tingkat ketuntasan siklus I adalah 78,26% pada siklus I dengan rerata 77,6. Tingkat ketuntasan siklus II adalah 95,65% dengan rerata 84,2. Selain itu, partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar juga menunjukkan peningkatan. Penggunaan model TGT diformulasikan dengan media papan bersusun terbukti efektif dalam memperbaiki prestasi belajar pecahan siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar Pecahan; Papan Bersusun; *Teams Games Tournament*

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



PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Pasal 1 Ayat 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 ialah sebuah proses dimana secara sadar dan terstruktur dilakukan dengan maksud untuk mengantarkan siswa agar dapat berkembang seoptimal mungkin (Ningsih, 2024). Pendidikan memiliki fungsi untuk mengoptimalkan aspek berpikir, sikap, dan keterampilan siswa (Salsabila et al., 2023). Pendidikan formal jenjang sekolah dasar memainkan peranan penting untuk membentuk *logical thinking*, *systematic thinking*, dan *critical thinking*. Kemampuan berpikir siswa sekolah dasar menjadi fondasi bagi perkembangan akademik siswa (Komala, 2025; Novandi et al., 2025). Kemampuan berpikir siswa perlu dikembangkan optimal, salah satunya melalui pembelajaran matematika (Saputra, 2024). Fakta lapangan, pembelajaran matematika sekolah dasar kerap mengalami berbagai tantangan. Tantangan tersebut seperti stigma matematika itu sulit, konsep yang abstrak, serta pembelajaran yang monoton (Ayu et al., 2021; Yulia & Putra, 2020). Tantangan pada pembelajaran matematika sering berbanding lurus dengan rendahnya capaian belajar siswa. Diperlukan pengajaran yang mampu menciptakan pengalaman menarik agar siswa tidak memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit.

Pilar muatan pelajaran matematika yang diajarkan dan dipelajari di kelas IV SD yaitu pembahasan mengenai operasional pecahan. Materi pecahan mengharuskan siswa untuk memahami konsep bagian dari keseluruhan, perbandingan, serta keterkaitan antar nilai pecahan yang bersifat abstrak (Putri et al., 2025). Pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, siswa biasanya lebih gampang memahami konsep pecahan melalui media visual dan pengalaman langsung (Millah et al., 2025). Kenyataannya dalam praktik pembelajaran, konsep pecahan sering diajarkan tanpa adanya model pembelajaran dan media yang memadai (Marbun et al., 2026). Kondisi ini memicu hambatan siswa menyerap topik yang diajarkan, berujung pada capaian akademik matematika yang kurang optimal. Penelitian Islamiah et al., (2025) menyatakan penggunaan media konkret mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar pecahan. Pendekatan pembelajaran konkret serta interaktif dibutuhkan dalam pengajaran siswa lebih memahami materi pecahan di sekolah dasar.

Permasalahan tidak maksimalnya luaran belajar matematika juga ditemukan pada siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo. Hasil wawancara pra-penelitian dengan guru dan siswa menunjukkan bahwa bidang studi yang kaku dan menyulitkan. Data hasil belajar matematika materi pecahan menunjukkan bahwa dari 23 siswa, 15 siswa diantaranya berhasil mengungguli Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 70. Sebanyak 8 siswa kurang memenuhi standar yang telah ditentukan. Temuan mengindikasikan pembelajaran yang sudah dilakukan belum mampu memenuhi keperluan edukasional siswa. Pasifnya keterlibatan anak didik serta rendahnya skor ujian sering kali berakar dari pola yang konvensional dan minimnya pemanfaatan alat peraga inovatif (Rozali et al., 2022). Situasi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pengajaran yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam memahami konsep matematika secara lebih riil.

Upaya mendongkrak capaian akademik siswa bisa ditempuh lewat berbagai jalur, di antaranya menerapkan skema kooperatif melalui *Teams Games Tournament (TGT)*. Model TGT adalah konsep pengajaran yang mengintegrasikan permainan dan kompetisi akademik (Nurhikmawati et al., 2024). Riset lain membuktikan model TGT terbukti mampu memperbaiki hasil belajar matematika siswa SD (Kurniawan & Setyabudi, 2024). Pendapat diperkuat oleh Slavin 2015 menyatakan bahwa model TGT berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa yang menyenangkan dan kompetitif (Nadila et al., 2026). Riset lain oleh menjelaskan penerapan model TGT dalam pembelajaran pecahan di SDN Se-Kecamatan Laweyan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar dengan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed) < 0,05* (Mulia et al., 2024). Temuan mengindikasikan model TGT potensial dalam menciptakan pembelajaran aktif, inovatif, dan motivatif bagi siswa.

Sinergi metode pengajaran dan alat peraga yang sesuai menjadi faktor dalam memperkuat pencapaian hasil belajar di sekolah (Zahro, 2024). Media pembelajaran visual konkret memungkinkan siswa untuk memperkuat penguasaan matematika lebih nyata (Sabrina et al., 2023; Wardanu et al., 2025). Bruner 1966 (dalam Rahmania et al., 2025) mengemukakan proses belajar akan lebih efektif jika siswa melewati tahap representasi enaktif, ikonik, dan simbolik. Pemanfaatan media pembelajaran manipulatif dalam pengajaran materi pecahan dapat menstimulasi siswa mencerna materi lebih jelas (Winanda et al., 2024). Penelitian memperlihatkan pemakaian alat bantu mengajar bentuk visual konkret dalam pengajaran pecahan terbukti efektif memperkuat penguasaan dan capaian akademik siswa sekolah dasar (Distira & Faruq, 2025). Perpaduan antara pembelajaran interaktif dan media belajar konkret menjadi elemen kunci mengatasi rendahnya hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar materi pecahan.

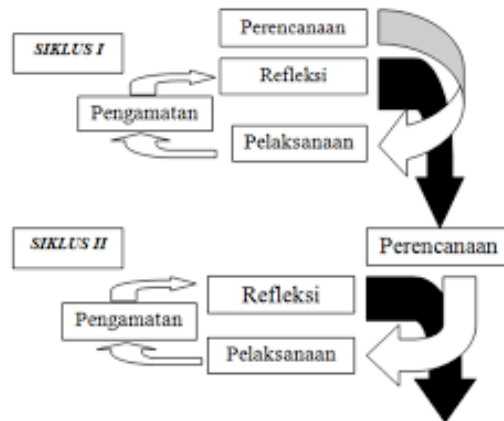
Meskipun berbagai penelitian sebelumnya membuktikan efektivitas model belajar kooperatif tipe TGT dan penggunaan alat bantu pembelajaran dalam menaikkan prestasi belajar matematika, belum ada penelitian yang menyisipkan model TGT dengan media papan bersusun. Penelitian sebelumnya umumnya hanya memanfaatkan model TGT atau media pembelajaran konkret secara terpisah. Penelitian ini menghadirkan integrasi model TGT dengan media papan bersusun untuk memvisualisasikan konsep pecahan secara bertahap dan manipulatif. Penelitian ini menawarkan kontribusi melalui integrasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media papan bersusun yang dirancang khusus untuk menggambarkan konsep pecahan secara nyata dan bertahap. Papan bersusun memberi peluang siswa mendalami materi pecahan melalui cara visual yang terstruktur diharapkan dapat mendukung pengembangan pengetahuan dengan lebih mendalam (Distira & Faruq, 2025). Media papan bersusun bersifat manipulatif serta sesuai dengan tahapan perkembangan operasional konkret siswa SD. Papan bersusun memungkinkan siswa belajar menyusun dan membandingkan pecahan secara langsung. Penggabungan antara metode pembelajaran berbasis permainan dan media papan bersusun ini diharapkan tidak sekedar memperbaiki nilai belajar, tetapi memperkuat pemahaman konsep pecahan dan semangat aktif siswa saat proses mengajar belajar dilaksanakan.

Meskipun penelitian terdahulu banyak yang membuktikan keefektifan model TGT dan media benda konkret, masih jarang yang mengintegrasikan model dengan media papan bersusun. Kebaruan penelitian ini letaknya pada penggunaan media papan bersusun sebagai alat permainan edukatif dalam sintaks TGT. Siswa tidak hanya belajar, namun juga melakukan manipulasi representasi pecahan secara langsung. I

Berangkat dari berbagai persoalan yang telah diuraikan, penulis merasa perlu mengkaji fenomena tersebut melalui penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Papan Bersusun di Kelas IV". Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bentuk penelitian yang berorientasi pada perbaikan praktik pembelajaran yang dilakukan secara langsung di dalam kelas (Arikunto, 2021). Melalui PTK, permasalahan nyata yang terjadi dalam pembelajaran dapat diidentifikasi dan dicarikan solusi secara sistematis guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. PTK berfokus pada aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas, baik yang berkaitan dengan peserta didik maupun dengan proses pembelajaran (Azis et al., 2023). PTK mengikuti model Kemmis & McTaggart dengan alur langkah perancangan, tindakan, pemantauan, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan secara berulang hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.



Gambar 1. Alur Siklus PTK Kemmis and McTaggart

Riset dilaksanakan di SDN 2 Gedangdowo, Kabupaten Blora tahun ajaran 2025/2026. Sasaran penelitian adalah 23 siswa kelas V yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan, sedangkan guru bertindak sebagai observer dan reflektor. Pemilihan kelas dan subjek didasarkan pada hasil identifikasi pra-penelitian yang menunjukkan performa kognitif siswa kelas IV masih rendah pada materi pecahan. Studi terbagi menjadi dua siklus, setiap fasenya terdiri dari dua sesi pembelajaran. Tahap perencanaan, peneliti menyusun instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan model TGT berbantuan papan bersusun. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas pengajaran. Tahap refleksi digunakan untuk mengevaluasi hasil tindakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi pada setiap tahapan penelitian. Data kuantitatif berupa hasil belajar matematika materi pecahan diperoleh melalui tes tertulis. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, pedoman wawancara, dokumentasi, dan soal tes evaluasi hasil belajar. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Indikator capaian yang ditetapkan peneliti sebagai tolak ukur keberhasilan peningkatan hasil belajar adalah 85%. Artinya selama hasil belajar mencapai ketuntasan di atas indikator maka penelitian dianggap selesai. KKTP yang ditetapkan oleh sekolah adalah sebesar 70. Keabsahan data dapat dipertanggungjawabkan karena peneliti menggunakan triangulasi sumber, waktu, dan teknik dalam pengambilan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pra-Siklus

Sebelum melakukan tindakan penelitian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan bersusun, peneliti melakukan tindakan pra-penelitian dengan menyebarkan soal *pretest* guna mengetes pengetahuan awal siswa tentang materi pecahan dasar. Hasil menunjukkan dari 23 siswa, sekitar 15

siswa yang memperoleh skor di atas KKTP, sisanya 8 siswa mendapat skor dibawah KKTP. Hasil belajar pecahan pra-siklus dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Pecahan Pra-Siklus

No	Pencapaian	Pra-Siklus	Persentase
1	Nilai rata-rata	71,1	
2	Nilai tertinggi	85	
3	Nilai terendah	50	
4	Jumlah siswa tuntas	15	65,22%
5	Jumlah siswa tidak tuntas	8	34,78%

Melihat Tabel 1, rata-rata capaian hasil belajar pecahan pra-siklus kelas IV SDN 2 Gedangdowo adalah 71,1 dengan nilai tertinggi 85 dan terendah 50. Dijumpai 8 siswa yang belum mencapai KKTP. Persentase tidak tuntas pra-siklus adalah 34,78%. Berdasarkan hasil observasi, pengajaran klasik dominan ceramah menjadi salah satu faktor siswa menjadi pasif, imbasnya berakibat pada capaian belajar siswa. Tabel 1 mencitrakan diperlukannya tindakan guna memperbaiki capaian belajar materi pecahan kelas IV di SDN 2 Gedangdowo. Setelah mendapat gambaran permasalahan dari pra-siklus, peneliti kemudian merumuskan strategi guna memberikan solusi terhadap permasalahan tersebut.

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan

Tahap merencanakan PTK, peneliti menyusun modul ajar dengan mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media papan bersusun pada materi dasar pecahan (konsep dasar pecahan). Materi konsep dasar pecahan meliputi pengertian pecahan, serta konsep pembilang dan penyebut. Tujuan pembelajaran (TP) di siklus I mencakup: (1) siswa mampu memahami arti pecahan, (2) siswa dapat menganalisis konsep dasar pecahan melalui media papan bersusun, dan (3) siswa menganalisis konsep pembilang dan penyebut.

Modul ajar didesain 2 kali pertemuan masing-masing waktunya 2×35 menit. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa LKPD, soal tes evaluasi, juga lembar observasi. Media papan bersusun disiapkan sebagai alat bantu pembelajaran pecahan.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan dalam dua sesi kegiatan mengajar belajar. Implementasinya dilakukan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai sintaksnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam dua pertemuan pada tanggal 20-21 April 2026. Kegiatan belajar mengajar diikuti oleh 23 siswa. Pembelajaran diawali dengan penjelasan materi oleh peneliti tahap awal, dilanjutkan pembagian kelompok heterogen terdiri dari 3-4 siswa. Selanjutnya permainan menggunakan media papan bersusun. Media papan bersusun digunakan untuk membantu siswa memahami konsep pembilang, penyebut, dan bentuk pecahan secara visual dan konkret. Siswa menyelesaikan soal pecahan guna dapat skor kelompok. Tahap turnamen, siswa diajak mengoreksi jawaban dan menghitung skor tiap kelompok. Skor kelompok paling tinggi diberikan penghargaan agar siswa termotivasi untuk lebih giat belajar. Pengukuran pemahaman konsep, peneliti memberikan LKPD dikerjakan siswa secara mandiri. Pada akhir siklus, siswa diberikan evaluasi untuk mengukur hasil belajar setelah diterapkan perlakuan.

Pengamatan (Observasi)

Teknik pengamatan dilangsungkan secara kontinue selama proses pemberian tindakan, yaitu pada saat pembelajaran dan evaluasi. Observasi mengacu pada alat instrumen yang dibuat peneliti bertujuan untuk memetakan strategi pembelajaran agar bisa diperbaiki di siklus II. Tujuan lain yaitu mengetahui capaian belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo setelah mendapat perlakuan dengan model TGT berbantuan papan bersusun. Hasil data soal evaluasi materi pecahan siklus I kelas IV yang diikuti oleh 23 siswa divisualkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Pecahan Siklus I

No	Pencapaian	Siklus I	Persentase
1	Nilai rata-rata	77,6	
2	Nilai tertinggi	95	
3	Nilai terendah	60	
4	Jumlah siswa tuntas	18	78,26%
5	Jumlah siswa tidak tuntas	5	21,74%

Melihat Tabel 2, sebanyak 18 siswa berhasil mencapai nilai di atas KKTP. Persentase ketuntasannya adalah 78,26%. Peningkatan hasil belajar siklus I disebabkan penerapan model TGT. Model TGT membuat siswa lebih aktif berdiskusi, bermain, dan bertanding. Aktivitas dalam TGT membuat siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo lebih berani bertanya. TGT juga membuat siswa berkolaborasi untuk menyelesaikan soal pecahan. Media papan bersusun membantu siswa memahami konsep pembilang dan penyebut dengan konkret. Penggunaan papan bersusun membuat siswa memiliki pengalaman langsung dalam pemahaman konsep pecahan. Siklus I membuktikan pemahaman konsep pecahan siswa akan lebih baik ketika pengajaran menjadikan siswa sebagai pusatnya. Penelitian terdahulu menyatakan model TGT mampu meningkatkan partisipasi serta semangat belajar siswa, dampaknya meningkatkan hasil belajar (Nurhikmawati et al., 2024).

Refleksi

Melihat perbaikan penguasaan materi pecahan pada siklus I setelah mendapat perlakuan dengan model TGT berbantuan media papan bersusun, terjadi peningkatan nilai yang cukup kentara, meski tetap ada 5 siswa yang belum lolos mencapai KKTP. Artinya sebanyak 78,26% (18 siswa) dikatakan mencapai kriteria KKTP yang ditentukan. Tingkat kenaikan hasil belajar pra-siklus ke siklus I mencapai 13,04%. Rata-rata nilai siklus I juga berhasil melampaui KKTP sebesar 70.

Kendala ditemui di siklus I adalah terdapat beberapa siswa kesulitan memahami pembilang dan penyebut. Ditemukan juga siswa kurang aktif dalam proses diskusi kelompok. Siswa masih belum terbiasa menggunakan media papan bersusun. Perbaikan siklus II diperlukan dengan memfokuskan pada penguatan konsep pecahan. Siklus II juga memerlukan pendampingan untuk siswa ketika menggunakan media. Peneliti harus merevisi pengajaran agar siswa lebih terlibat aktif berdiskusi kelompok.

Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan

Perencanaan siklus II dilakukan dengan meninjau hasil refleksi siklus I. Modul ajar dirancang dengan sintaks TGT berbantuan media papan bersusun. Modul ajar dibuat untuk siklus II dengan rincian 2 kali pertemuan. Masing-masing alokasi waktu tiap pertemuan adalah 2 JP (2×35 menit).

Siklus II ini berfokus pada kemampuan siswa mengurutkan atau membandingkan pecahan berpenyebut sama. Peneliti tetap memberikan penguatan konsep dari materi di siklus II pada modul ajar. Tujuannya adalah agar siswa tetap mengingat materi yang telah diajarkan dan bisa mengikuti siklus II dengan baik. Tujuan pembelajaran (TP) siklus II yang dirancang meliputi: (1) siswa mampu menyusun urutan pecahan berpenyebut serupa, dan (2) siswa dapat membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama berdasar simbol matematika yang benar.

Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan siklus II dilakukan tanggal 27-28 April 2026 dengan memberikan penguatan materi pada siklus I. Materi pokok di siklus II ini adalah mengurutkan dan membandingkan pecahan berpenyebut sama. Pertemuan 1 diikuti oleh 23 siswa sebagai subjek penelitian. Kelas diawali dengan pembukaan dan penyajian materi oleh guru dengan bantuan papan bersusun sebagai alat bantu visual.

Setelahnya, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil heterogen (campuran) guna ikut permainan. Siswa secara bergantian menuntaskan soal yang disusun pada media papan bersusun. Aktivitas sengaja didesain mendorong siswa aktif dan tepat dalam berpikir. Turnamen kemudian dilakukan antar kelompok guna menentukan perolehan skor. Selanjutnya, pemberian penghargaan kepada kelompok diberikan sebagai motivasi. Selama proses pengajaran dengan TGT, media papan bersusun membantu siswa menyusun, membandingkan,

dan mengurutkan pecahan. Pada tahap akhir, peneliti memberikan soal individu sebagai alat evaluasi ketercapaian hasil belajar siswa setelah perlakuan. Guru memberikan pendampingan kepada siswa secara perseorangan selama pengerjaan soal evaluasi.

Pengamatan (Observasi)

asil pengamatan peneliti di siklus II, siswa semakin aktif terlibat dalam pembelajaran. Diskusi kelompok dan TGT diikuti dengan lebih baik pada siklus II. *Bonding* antara peneliti dan siswa juga lebih terasa pada siklus ini. Hasil belajar siklus II mengalami lonjakan signifikan. Sebanyak 22 dari 23 peserta didik memperoleh skor capaian belajar di atas KKTP yang telah ditetapkan. Kenaikan presentase ketuntasan menggambarkan bahwa pemanfaatan model TGT berbantuan media papan bersusun berdampak baik dalam pembelajaran pecahan di kelas IV. Hasil belajar materi pecahan kelas IV SDN 2 Gedangdowo setelah mendapat perlakuan dengan model TGT diformulasikan dengan media papan bersusun akan divisualkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Pecahan Siklus II

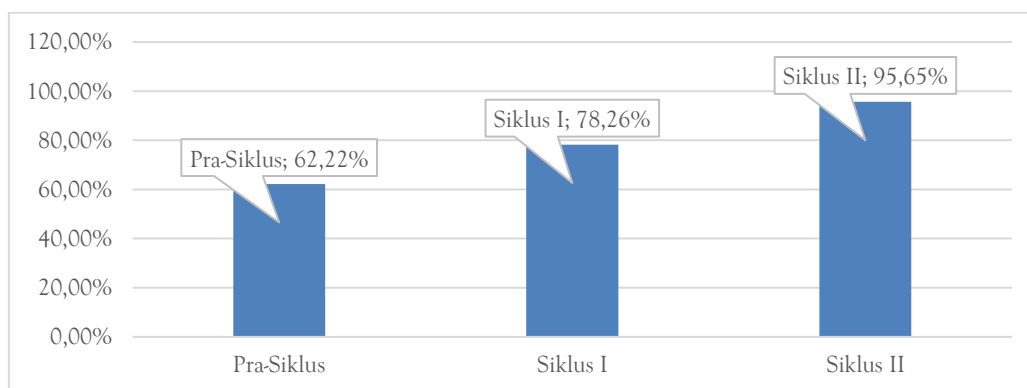
No	Pencapaian	Siklus II	Persentase
1	Rerata nilai	84,2	
2	Nilai teratas	100	
3	Nilai terbawah	65	
4	Jumlah siswa tuntas	22	95,65%
5	Jumlah siswa tidak tuntas	1	4,35%

Melihat hasil Tabel 3, presentase ketuntasan hasil belajar pecahan siswa sebesar 95,65. Artinya dari 23 siswa, 22 siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKTP (70). Persentase kenaikan dari siklus I ke siklus II mencapai 17,39%. Nilai rerata pada siklus II mencapai 84,2 membaik daripada siklus I. Siklus II juga berhasil membuat salah satu siswa mendapat nilai sempurna, yaitu 100. Hasil observasi penerapan model TGT berbantuan media papan bersusun yang dilaksanakan di kelas IV SDN 2 Gedangdowo diikuti dengan baik dan penuh antusiasme siswa. Peningkatan hasil belajar terjadi karena siswa aktif selama pengajaran. Pengejaran berpendekatan TGT dan penggunaan media papan bersusun memberikan pengalaman nyata dan menyenangkan bagi siswa. Pengalaman nyata dan pengajaran menyenangkan berdampak positif pada capaian belajar siswa.

Temuan terdahulu menyatakan media konkret dan model pengajaran multiarah mampu meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa sekolah dasar (Distira & Faruq, 2025). Model TGT menciptakan pengajaran aktif dan menyenangkan. Hasilnya TGT membuat hasil belajar matematika siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini memvalidasi temuan terdahulu. Temuan penelitian ini adalah integrasi model TGT dan media papan bersusun terbukti dalam meningkatkan hasil belajar perkalian di sekolah dasar.

Refleksi

Refleksi dalam PTK diterapkan guna melihat tren perbaikan di setiap siklus. Berdasarkan hasil observasi peneliti di siklus II, keseluruhan sudah meningkat hasil belajarnya dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Melihat hasil evaluasi di akhir setiap siklus, ditarik simpulan bahwa model TGT berbantuan media papan bersusun memang teruji ampuh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo. Tren kenaikan persentase ketercapaian indikator di penelitian ini akan divisualkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Persentase Hasil Belajar Pecahan setiap Siklus

Melihat Gambar 2, hasil belajar pra-siklus menunjukkan ketercapaian yang rendah. Alasannya karena pengajaran didominasi oleh metode tradisional dan minimnya media pembantu pembelajaran. Setelah perlakuan di siklus I, hasil belajar materi pecahan mengalami kenaikan. Ketercapaian siklus 2 ialah 78,26% siswa memperoleh skor di atas KKTP. Akan tetapi, pada siklus I hasilnya belum memenuhi indikator ketercapaian yang ditetapkan oleh peneliti sebesar 85% tingkat ketuntasan. Solusinya adalah penyempurnaan pengajaran di siklus II. Persentase hasil belajar materi pecahan di siklus II mengalami lonjakan. Sebesar 95,65 atau 22 siswa mencapai nilai di atas KKTP. Artinya target ketercapaian indikator penelitian sudah terpenuhi di siklus II. Ditinjau dari hasil pengamatan, penerapan model TGT berbantuan media papan bersusun di kelas IV SDN 2 Gedangdowo membuat siswa lebih aktif dan percaya diri selama pembelajaran. Peningkatan keaktifan siswa terjadi karena model TGT memberikan ruang kompetisi dan kerja sama antar kelompok sehingga siswa lebih terdorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, model dan media yang dipakai juga membuat siswa lebih mudah dalam memahami konsep pecahan. Tercapainya indikator capaian penelitian menandakan riset ini tidak akan dilanjutkan atau dianggap telah selesai.

Kemajuan performa belajar siklus II dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Siswa lebih berani bertanya, berdiskusi, dan percaya diri selama proses TGT. Model TGT memberi ruang siswa untuk belajar melalui permainan kerja sama. Proses pengajaran TGT menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pengajaran yang berpusat pada siswa berdampak pada meningkatnya hasil belajar. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa TGT memang meningkatkan hasil belajar, khususnya materi pecahan. Sejalan dengan penelitian terdahulu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti berkontribusi terhadap pada hasil belajar (Diah & Siregar, 2023; Marlita et al., 2023; Rosanti et al., 2025). Aktivitas TGT membuat siswa semangat kolaborasi yang kompetitif, sehingga pengajaran tidak monoton. Temuan sejalan dengan pendapat Slavín, menjelaskan TGT membuat siswa menjadi aktif karena proses belajar berupa permainan dan kerja sama. Model TGT berdampak pada minat belajar dan hasil belajar (Nurhikmawati et al., 2024).

Digunakannya media papan bersusun, siswa dapat belajar langsung melalui kegiatan menyusun, membandingkan, dan mengurutkan pecahan. Papan bersusun membantu siswa memahami konsep nyata dasar dari pecahan. Papan pecahan menjadi media pengajaran dalam TGT. Siswa mendapat materi dari guru, memperoleh materi dari pengalaman belajar, dan aktif menggunakan media papan bersusun. Penggunaan papan bersusun erat kaitannya dengan media manipulatif. Selaras dengan penelitian terdahulu, media manipulatif membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret (Martiasari & Kelana, 2022; Murni et al., 2022). Elaborasi model TGT dan media papan bersusun terbukti membuat pengajaran matematika lebih hidup dan berkesan.

Temuan penelitian ini mendapati bahwa setiap siklus mengalami peningkatan hasil belajar materi pecahan. Peningkatan bisa terjadi karena modifikasi pengajaran yang didasarkan pada hasil refleksi siklus. Siklus PTK berfungsi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan di siklus sebelumnya agar optimal (Azis et al., 2023). Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang menyatakan model TGT dipadukan media pembelajaran menciptakan hasil belajar yang meningkat (Diah & Siregar, 2023; Marlita et al., 2023; Rosanti et al., 2025). Siswa menjadi aktif berkolaborasi selama tindakan. Media konkret materi pecahan membantu siswa paham konsep matematika lebih nyata. Disimpulkan model TGT dan media papan bersusun valid meningkatkan hasil belajar materi pecahan siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo.

KESIMPULAN

Pengimplementasian model pembelajaran kerjasama tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dielaborasi bersama media papan bersusun terbukti mampu menjadikan hasil belajar materi pecahan siswa kelas IV SDN 2 Gedangdowo naik. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang terus mengalami kenaikan pada setiap siklus. Persentase 65,22% tuntas pada pra-siklus. 78,26% tuntas pada siklus I. Kemudian ada peningkatan menjadi 95,65% pada siklus II. Penggunaan unsur permainan dan kompetisi yang dipadukan dengan media visual konkret memudahkan siswa paham dasar-dasar pecahan dengan mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, integrasi model kooperatif tipe TGT dan media papan bersusun dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, khususnya pada materi pecahan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Ayu, S., Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3824>
- Azis, M., Tikollah, M. R., Sahade, S., Azis, F., & Samsinar, S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *JIPM*, 1(4), 53–59. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.544>
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Distira, A. S., & Faruq, D. J. (2025). Pemanfaatan Media Papan Pecahan Putar dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA*, 5(2), 632–640. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1699>
- Islamiah, U., Supriatin, A., & Mahmudah, I. (2025). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Materi Pecahan di SDIT Al Qonita. *Numerical: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(1), 146–160. <https://doi.org/10.25217/numerical.v9i1.6300>
- Komala, R. (2025). Membangun Karakter Dan Logika Anak Melalui Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Intelektual*, 1(3), 32–43. <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i3.136>
- Kurniawan, A., & Setyabudi, T. (2024). Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Melalui Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *JJP: Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(02), 143–151. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i02.737>
- Marbun, M. T. R., Rambe, S. A. M., Tambunan, R. A., Zahradina, A., & Saragih, D. I. (2026). Tantangan dan Strategi Guru dalam Mengajarkan Pecahan Kepada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PRIMED*, 6(1), 239–243. <https://doi.org/10.36636/primed.v6i1.7415>
- 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. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Martiasari, A., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Manipulatif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i1.10356>
- Millah, N. H., Riyadi, A. R., & Maulida, N. (2025). Proses Kontruksi Pemahaman Konsep Matematis Siswa melalui Pendekata CPA dalam Pembelajaran Matematika SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1285–1299. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25451>
- Mulia, R. S., Siti, I., & Purnama, A. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (tgt) Berbantuan Media PHET Simulation Terhadap Konsep Dasar Pecahan pada Kelas IV SDN Se-Kecamatan Laweyan. *Didaktika Dwija Indria*, 12(4), 239–245. <https://doi.org/10.20961/ddi.v12i4.84420>
- Murni, F., Marjo, H. K., & Wahyuningrum, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Manipulatif pada Pembelajaran Matematika dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *ELSE*, 6(2), 438–459. <https://doi.org/10.30651/else.v6i2.13434>
- Nadila, N. C., Wulandari, A. A., & Rachmadini, V. (2026). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) dan Media Peta dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JIPSH*, 2(1), 46–53. <https://doi.org/10.58472/jipsh.v2i1.178>
- Ningsih, S. A. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 288–293. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2056>
- Novandi, M., Serani, G., Djudin, T., & Suratman, D. (2025). Keterampilan Bepikir Kritis dan Pengajarannya di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 649-669. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4509>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Metode Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH*, 1(2), 1-7. <https://doi.org/10.59966/jsph.v1i2.1310>
- Putri, M., Syam, S. S., & Chandra, C. (2025). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Pecahan. *Pentagon*, 3(2), 43-54. <https://doi.org/10.62383/pentagon.v3i2.488>
- Rahmania, C. A., Shalsabilla, F. N., Aprilia, G., Khansa, K., Alfiyah, R. A., Putri, H. E., & Indonesia, U. P. (2025). Analisis Teori Belajar Bruner untuk Membantu Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *De Fermat*, 8(1), 10-21. <https://doi.org/10.36277/deferemat.v8i1.2254>
- Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Model TGT Berbantuan Media Ular Tangga di Sekolah Dasar. *Satya Widya*, 41(1), 104-119. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2025.v41.i1.p104-119>
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). Kajian Problematika Teacher Centered Learning dalam Pembelajaran Siswa Studi Kasus: SDN Dukuh, Sukabumi. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*, 05(01), 77-85. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996>
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Nainglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *PPM*, 1(1), 1-11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Salsabila, Y., Harahap, A. A. S., Fitria, N., & Harahap, N. D. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan pada Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik terhadap Hasil Belajar. *Algebra*, 3(1). <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>
- Saputra, H. (2024). Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jemari: Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 53-64. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/jemari/article/view/3311>
- Wardanu, A. A., Ardiningtyas, N., & Rahmadhani, E. P. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah kelas V SD. *Mikhayla: The Journal of Advanced Research*, 2(1), 89-95. <https://doi.org/10.61579/mikhayla.v2i1.341>
- Winanda, D. R., Jumri, R., & Ramadianti, W. (2024). Penggunaan Media Pecahan Untuk Pembelajaran Matematika Menyenangkan Kelas V SDN 65 Kota Bengkulu. *Journal of Human and Education*, 4(3), 553-558. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i3.1063>
- Yulia, I. B., & Putra, A. (2020). Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Secara Daring. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, 2(2), 327-335. <https://doi.org/10.20885/rpi.vol2.iss2.art4>
- Zahro, U. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Yang Efektif Pada Siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 6024-6031. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13320>