

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV  
SD/MI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**ISMAYATUL MAULA**  
**NIM : 210209105**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2026 M/1447 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi  
Sebagai salah satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**ISMAYATUL MAULA**

**NIM. 210209105**

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry Banda Aceh


Disetujui Oleh :

Pembimbing


Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UIN  
AR-RANIRY

  
**Nida Jarmita S, Pd.I., M.Pd.**

**NIP.198402232011012009**

  
**Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.**

**NIP. 197906172003122002**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD/MI**

**SKRIPSI**

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

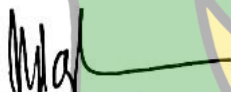
Pada Hari/Tanggal


Selasa, 03 februari 2026 M  
15 Syaban 1447

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Penguji I,


  
Nida Jasminta, S.Pd.I., M.Pd.  
NIP. 198402232011012009

  
Dr. Herawati, M.Pd.  
NIP. 198204042015032005

Penguji II,


Penguji III,

  
Misbahul Jannah, M.Pd, Ph. D.  
NIP. 198203042005012004

  
Putri Rahmi, M. Pd.  
NIP. 199003062023212042

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



  
Prof. Saiful Mubuk, S.Ag., M.A., M.ed., Ph.D  
NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismayatul Maula  
NIM : 210209105  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa kelas IV SD/MI

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan skripsi ini, saya

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya yang telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwasanya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 03 Februari 2026  
Yang Menyatakan,  
  
Ismayatul Maula  
  
  
METERAI  
TEMPEL  
D90ANX256193576

## ABSTRAK

Nama : Ismayatul Maula  
Nim : 210209105  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamnet* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD/MI  
Pembimbing : Nida Jarmita, S.Pd. I., M. Pd  
Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, aktivitas siswa, aktivitas guru, hasil belajar, matematika

Kondisi pembelajaran matematika di kelas IV SDN Ujong Kuta menunjukkan bahwa aktivitas siswa dan hasil belajar masih tergolong rendah, khususnya pada materi bilangan pecahan, yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih cenderung bersifat *teacher centered* sehingga siswa kurang aktif dan termotivasi. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD/MI, (2) Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD/MI, (3) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV setelah penerapan model pembelajaran TGT untuk pembelajaran matematika di kelas IV SD/MI. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Ujong Kuta yang berjumlah 28 siswa pada tahun ajaran 2025/2026. Instrumen penelitian meliputi (1) lembar observasi aktivitas guru (2) lembar observasi aktivitas siswa serta (3) lembar tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan persentase untuk aktivitas siswa dan guru, serta secara kuantitatif berdasarkan ketuntasan belajar dengan KKTP sebesar 75. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) aktivitas guru meningkat dari 77,78 % (baik) pada siklus I menjadi 89,40% (sangat baik) pada siklus II. (2) Aktivitas siswa meningkat dari 74,07% (baik) menjadi 85,71% (sangat baik). (3) Hasil belajar siswa juga meningkat dari 67,86% pada siklus I menjadi 89,29% pada siklus II, sehingga sebagian besar siswa telah mencapai KKTP. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Ujong Kuta.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin Puji beserta syukur kami panjatkan kepada yang telah melimpahkan rahmat dan Karunia-Nya kepada kita semua. Kemudian tidak lupa pula kami kirimkan shalawat beserta salam kepada penghulu alam yakni Nabi Besar Muhammad, yang telah membawa umatnya dari alam Jahilliyah kepada alam Islamiyah, dari alam kebodohan kepada alam yang berilmu pengetahuan seperti pada saat sekarang ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD/MI”**

Penyusunan Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian dari syarat-syarat akademik dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulisan Skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu, Semua ini bukan karena keahlian penulis dalam bidang mengumpulkan materi atau literasi, melainkan karena bantuan dan dukungan dari segala pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikannya. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M Ag., selaku Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh, beserta seluruh jajaran yang telah menyediakan

fasilitas dan memberikan kemudahan selama penulis menjalani masa studi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

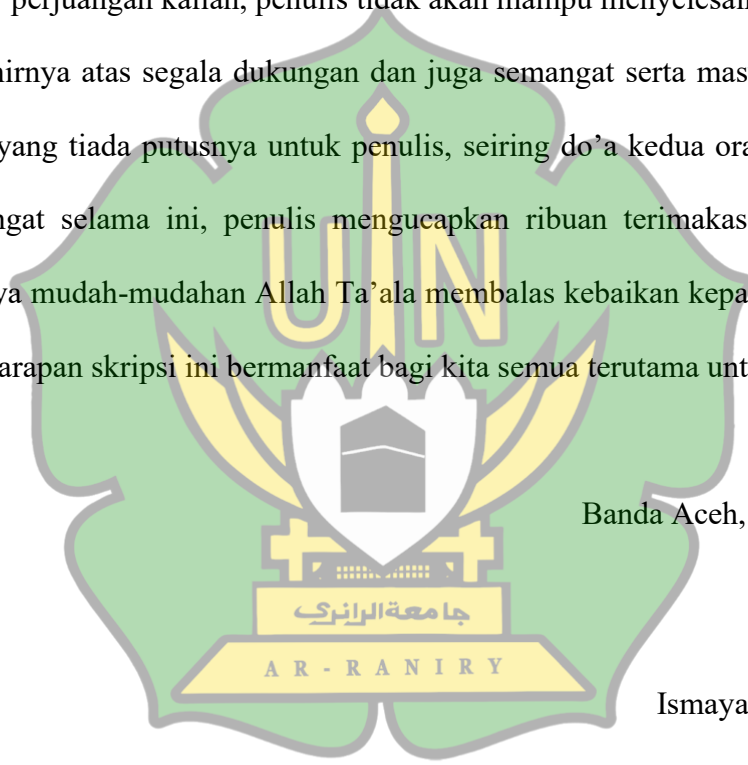
2. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. Ag., M.A., M. Ed ., Ph.D, sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, serta jajarannya yang telah mendukung dengan memberikan fasilitas dan membantu selama proses penyelesaian penelitian ini.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag.,M.Ag. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta seluruh staff yang telah membantu memberi arahan dan dukungan selama masa studi.
4. Ibu Nida Jarmita, S.Pd.I.,M.Pd. Selaku Dosen Wali yang telah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan motivasi, saran dan semangat kepenulis dalam menyelesaikan penulisan proposal ini.
5. Seluruh Staf Pengajar dan Pegawai Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama masa studi hingga skripsi ini selesai.
6. Ibu Marjannah, S.Pd sebagai kepala sekolah SD Negeri Ujong Kuta dan ibu Signorina Kasvia, S.Pd, selaku wali kelas IV SD Negeri Ujong Kuta serta staff dan seluruh pihak di SD Negeri Ujong Kuta yang telah memberikan izin serta membantu dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dengan penuh rasa hormat dan cinta, penulis persembahkan karya sederhana ini kepada Ibunda Badriah dan Ayahanda Fuadi. Dua

orangtua yang hebat, tiada kata yang mampu sepenuhnya menggambarkan betapa besar pengorbanan, kasih sayang, dan do'a yang telah diberikan kepada penulis hingga sampai pada titik ini. Setiap langkah dalam perjalanan ini tidak pernah lepas dari do'a yang selalu dipanjatkan, dukungan yang tak pernah henti, serta ketulusan hati yang terus menguatkan penulis, bahkan disaat lelah. Tanpa kehadiran dan perjuangan kalian, penulis tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya atas segala dukungan dan juga semangat serta masukan dan juga motivasi yang tiada putusnya untuk penulis, seiring do'a kedua orangtua sebagai penyemangat selama ini, penulis mengucapkan ribuan terimakasih atas segala bantuannya mudah-mudahan Allah Ta'ala membalas kebaikan kepada kita semua. Dengan harapan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua terutama untuk penulis.

Banda Aceh, 30 April 2026

Ismayatul Maula



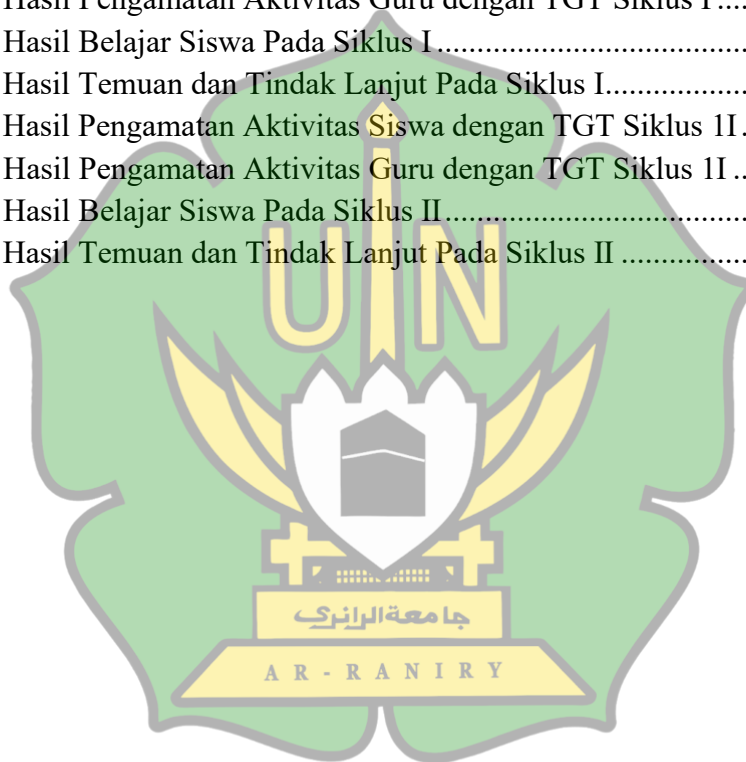
## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan kelas.....	30
Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Siswa.....	80
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Guru .....	83
Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa.....	85



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa .....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru .....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal Hasil Belajar Siswa .....	42
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa .....	48
Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dengan TGT Siklus 1 .....	52
Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dengan TGT Siklus I .....	56
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I.....	59
Tabel 4.4 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut Pada Siklus I.....	60
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dengan TGT Siklus II.....	67
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dengan TGT Siklus II .....	70
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II.....	73
Tabel 4.8 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut Pada Siklus II .....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing .....	96
Lampiran 2: Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas Tabiyah dan Keguruan .....	97
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Penelitian.....	98
Lampiran 4: Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	99
Lampiran 5: Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I .....	100
Lampiran 6: Modul Ajar Matematika Siklus I.....	104
Lampiran 7: Soal tes Hasil Belajar Evaluasi siklus I .....	119
Lampiran 8: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	123
Lampiran 9: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I .....	128
Lampiran 10: Hasil Pengamatan Siswa Siklus I Oleh I Pengamat.....	134
Lampiran 11: Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	135
Lampiran 12: Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II .....	136
Lampiran 13: Modul Ajar Matematika Siklus II.....	140
Lampiran 14: Soal tes hasil belajar siklus II .....	156
Lampiran 15: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II .....	159
Lampiran 16: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	164
Lampiran 17: Hasil Pengamatan Siswa Siklus II Oleh I Pengamat .....	170
Lampiran 18: Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	171
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian Siklus I.....	172
Lampiran . 20 Dokumentasi Penelitian Siklus II .....	173



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	11
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> .....	11
2. Langkah-langkah TGT.....	12
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT.....	15
B. Hasil Belajar.....	18
1. Pengertian Hasil Belajar .....	18
2. Kriteria Hasil Belajar .....	22
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	23
4. Indikator Hasil Belajar.....	25
C. Materi Bilangan Pecahan .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	32
C. Teknik Pengumpulan Data.....	32
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	45
F. Indikator Keberhasilan .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>96</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>97</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika adalah pengetahuan yang merupakan produk dari sosial dan budaya yang digunakan sebagai alat pikir dalam memecahkan masalah dan didalamnya memuat sejumlah definisi-definisi, teorema teorema, pembuktian-pembuktian, masalah-masalah, dan solusi solusi.<sup>1</sup> Tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 mengenai beberapa tujuan pembelajaran matematika yang sangat penting yaitu memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah.<sup>2</sup> Melalui pembelajaran matematika, siswa diharapkan mampu mengaitkan serta memahami hubungan antar konsep matematika untuk digunakan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sangat sulit dan sukar dipahami. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mudah menyerah ketika menyelesaikan soal matematika, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih cenderung berfokus pada penyampaian materi secara satu arah dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam memahami konsep serta melatih keterampilan berhitung. Maka dari itu, pada proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi, model atau metode proses belajar yang melibatkan partisipasi

---

<sup>1</sup> Hutaeruk. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Jurnal*, Vol 8 No 2, (2018), h. 123.

<sup>2</sup> Rahmatika, Krairiani, & Akmal, dan N. Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), (2022), h. 10–19.

<sup>3</sup> Ahmad Rudi Maasrukhin & Khurin'In Ratnasari, Proses Pembelajaran Inquiry Siswa MI

untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika, *Jurnal Auladuna*, Vol. 1, No. 2 (2019), hlm. 101.

aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat belajar lebih efektif dan efisien serta mengenal pada tujuan yang ingin diharapkan.<sup>4</sup>

Adapun metode yang dimaksud disini adalah metode kooperatif tipe TGT. Proses belajar matematika di sekolah dasar mampu menciptakan suasana yang aktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk belajar tanpa rasa takut. Guru diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran inovatif yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, sekaligus berkompetisi secara sehat. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika, meningkatkan keterampilan berhitung, mendapatkan pencapaian pembelajaran yang maksimal sesuai dengan sasaran pendidikan nasional. Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam tim guna mencapai tujuan bersama. Model ini juga difokuskan pada interaksi antar siswa, dimana mereka akan berkomunikasi secara aktif dengan teman-temannya. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan nama *Teams Game Tournament* (TGT). Berdasarkan pendapat Slavin, model pembelajaran ini ditandai dengan karakteristik seperti siswa berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil, kompetisi bermain (*tournament game*), dan penghargaan bagi kelompok. Model pembelajaran kooperatif TGT juga termasuk dalam kategori yang menerapkan kelompok-kelompok kecil dengan variasi siswa yang beragam.<sup>5</sup> Diskusi yang terjadi dalam pembelajaran kooperatif dapat menambah pengetahuan pada seluruh anggota diskusi. Dengan pembelajaran kooperatif, pemahaman siswa akan lebih kuat sehingga konsep yang dibangun sendiri oleh siswa semakin kuat. Dalam pembelajaran kooperatif terjadi hubungan interaksi antar siswa. Siswa yang kurang pandai atau lemah akan dibantu oleh siswa

---

<sup>4</sup> Luthfiana, M., & Wahyuni, R. Penerapan model pembelajaran auditory, intellectually, repetition (air) terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 2(1), (2019), h. 50-57.

<sup>5</sup> Novri Indres Yanti. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al- Hidayah Payung Sekaki Pekanbaru. Skripsi, (Pekanbaru : UIN SUSKA, 2015).

yang lebih pandai, sehingga akan memperkaya pengetahuan siswa yang diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan proses belajar matematika lebih menyenangkan karena di dalamnya terdapat unsur permainan dan kompetisi. Melalui penerapan TGT, siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih santai, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang positif, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar.<sup>6</sup> Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diyakini mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dan turnamen sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Melalui mekanisme kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat, TGT dapat menumbuhkan motivasi belajar sekaligus membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih mudah.

Namun, permasalahan yang muncul adalah guru sering kali belum mampu menyampaikan materi matematika dengan metode yang mudah dipahami siswa, misalnya kurang menggunakan media pembelajaran atau contoh konkret dalam menjelaskan konsep. Akibatnya, banyak siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan sukar dipahami. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mudah menyerah ketika mengerjakan soal, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Ujong Kuta, ditemukan hasil belajar matematika bahwa 12 dari 30 siswa masih berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan sekolah yaitu 75, khususnya dalam memahami materi bilangan pecahan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih cenderung bersifat *teacher centered*, dimana guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal tanpa melibatkan variasi model pembelajaran. Suasananya monoton dan tidak menarik

---

<sup>6</sup> Siti Nurjanah & Fatkhul Arifin, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Matematika di MI/SD: Studi Meta-Analisis, *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 1 (2022), hlm. 195.

mengakibatkan siswa merasa bosan dan kurang antusias selama proses belajar mengajar. Siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif tanpa diberikan kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, maupun mengemukakan pendapat, sehingga partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Selama pembelajaran berlangsung, beberapa siswa tampak tidak fokus, berbicara dengan teman sebangku, serta kurang memperhatikan penjelasan guru. Mereka tidak merasa tertantang atau terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga kurang bersemangat dalam mengikuti materi yang disampaikan. Hal ini menghambat kreativitas dan partisipasi siswa, terutama dalam mata pelajaran Matematika yang membutuhkan pemahaman konsep secara mendalam. Siswa lebih banyak menerima informasi secara langsung, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Hal ini mengindikasikan perlunya penerapan model pembelajaran inovatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui unsur permainan yang menyenangkan. Model ini memungkinkan siswa bekerja dalam tim dan saling membantu memahami materi, sekaligus membangun kerjasama dan tanggung jawab. Melalui kerja sama tim dan turnamen, siswa belajar berkomunikasi dan menghargai pendapat orang lain.

Beberapa penelitian sebelumnya terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain penelitian yang dilakukan oleh Gristi dkk tahun 2023 menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Ngaglik tahun ajaran 2022/2023 pada materi program linear.<sup>7</sup> Kemudian, penelitian Mukminah dkk tahun 2020, berdasarkan hasil penelitian diperoleh kemampuan awal siswa dengan dua kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol)

---

<sup>7</sup> Gristi Damaiyanti Parhusip, Yosep Dwi Kristanto, Partini. Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* : 11 (2), 2023, 293-306. DOI : 10.25273/jipm.v11i2.13816

adalah homogen yang ditunjukkan dengan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,06 < 1,72$ ).<sup>8</sup> Selanjutnya, penelitian Alfi dkk tahun 2020, hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Siswa tampak aktif dengan melakukan banyak aktivitas belajar.<sup>9</sup>

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, terlihat bahwa fokus utama masih sebatas pada pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar atau keaktifan siswa, tanpa memberikan uraian lebih rinci mengenai mekanisme implementasi *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti tidak hanya menilai hasil belajar, tetapi juga mengkaji secara komprehensif bagaimana proses penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan oleh guru, mulai dari perencanaan pembelajaran, persiapan materi, strategi pembagian kelompok, hingga pelaksanaan permainan/kompetisi dalam kelas. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan berupa analisis implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika kelas IV SD melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus, yang berfokus pada peningkatan peran guru, keterlibatan siswa, serta pencapaian belajar siswa.

Pengukuran efektivitas penerapan model TGT dilihat dari hasil tes evaluasi belajar siswa pada setiap siklus, dan didukung oleh observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh gambaran yang lebih sesuai mengenai proses dan hasil penerapan model TGT di kelas. Dengan menggabungkan data hasil belajar dan hasil observasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, khususnya pada materi bilangan pecahan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan

---

<sup>8</sup> Mukminah, Eka Fitriani, Mahsup, Syaharuddin. Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JUSTEK (JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI)* : Vol. 2, No. 2, November 2020, Hal. 1 - 5

<sup>9</sup> Alfi Yunita, Ratulani Juwita, dan Suci Elma Kartika. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa (Jurnal Pendidikan Matematika)* : Volume 9, Nomor 1, Januari 2020.

pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil latar belakang yang telah disampaikan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat suatu penulisan tindakan kelas yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD/MI”**. Adapun alasan peneliti memilih Model *Teams Games Tournament* (TGT) dikarenakan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran melalui permainan dan turnamen. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang pada umumnya menyukai aktivitas bermain dan berkompetisi. Melalui permainan dan turnamen yang dikemas dalam suasana belajar, diharapkan mampu menarik perhatian siswa, menumbuhkan semangat kebersamaan, serta memotivasi mereka untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih baik, lebih efektif, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV setelah penerapan model pembelajaran TGT untuk pembelajaran Matematika di kelas IV SD/MI?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD/MI.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD/MI.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV setelah penerapan model pembelajaran TGT untuk pembelajaran Matematika di kelas IV SD/MI.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran. Tidak hanya digunakan sebagai referensi dengan penelitian ini penulis jadi mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran Cooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam melihat pengaruh penerapan model pembelajaran Cooperatif Tipe *Teams Games Tournament* sehingga dapat Meningkatkan hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD/MI.

##### b. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai penambah informasi dan bahan pertimbangan mengenai penerapan model pembelajaran Cooperatif Tipe *Teams Games Tournament* sehingga dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.

### c. Bagi Peneliti

Sebagai persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan Fakultas dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Dan juga pada penelitian ini dapat menambah pengetahuan, kecakapan dan keterampilan dalam menyusun sebuah karya ilmiah yang mungkin banyak memiliki kekurangan.

## E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahfahaman dan memudahkan pembaca dalam memahami istilah yang terkandung dalam penulisan ini maka penulis mendefinisikan beberapa pokok yang menjadi pokok pembahasan dalam penulisan ini yaitu sebagai berikut:

### 1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Penerapan model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* adalah suatu cara belajar yang dilakukan dengan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang beragam. Guru menyampaikan materi, kemudian siswa berkolaborasi dalam kelompok mereka masing-masing. Siswa diharapkan untuk saling bekerja sama dan bertanggung jawab pada dirinya sendiri dan kelompok.<sup>10</sup> Dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran jenis TGT merupakan pola interaksi antara siswa dengan gur didalam kelas yang berkaitan dengan cara untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Pada model pembelajaran TGT, para siswa harus berinteraksi dengan anggota tim lainnya untuk mendapatkan point bagi tim mereka masing-masing. Guru dapat merancang permainan ini dalam bentuk kuis yang berisi soal-soal terkait dengan materi yang diajarkan. Terkadang soal juga diselengi dengan soal-soal kelompok masing-masing (Identitas kelompok mereka).<sup>11</sup> Pada akhirnya, semua siswa akan mengikuti kuis, dimana mereka tidak akan dapat saling membantu. Pemahaman suatu materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

<sup>10</sup> Muldayanti N.D. Pembelajaran Biologi Model STAD Dan TGT Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Ipa. Vol.2, No.1, (2013).

<sup>11</sup> Putri Saras Utami Dan Esti Harini. Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Team Games Tournament Siswa Kelas III MI Magelang. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol.2. No.2. Juni 2014

Penerapan model pembelajaran tipe TGT dalam penulisan ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam menuntut ilmu.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang tidak hanya menekankan pada kerja sama kelompok, tetapi juga memadukan aspek kompetisi melalui permainan akademik yang dirancang guru. Peneliti memandang bahwa TGT bukan sekedar strategi untuk meningkatkan hasil belajar, melainkan juga sebagai sarana untuk membangun motivasi, rasa tanggung jawab, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu, penerapan model ini diharapkan dapat mendorong siswa agar lebih bersemangat, terlibat secara aktif, serta mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran.

### **1. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif, khususnya pada tingkat mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan konsep pecahan (C3) dan menganalisis (C4). Jadi hasil belajar siswa diukur melalui tes hasil belajar yang diberikan pada setiap siklus untuk mengetahui peningkatan pencapaian siswa terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

### **2. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis siswa. Melalui pembelajaran Matematika, siswa diharapkan mampu memahami konsep dasar, melakukan operasi hitung sederhana, serta menerapkan konsep (Matematika) peserta didik memahami konsep bilangan pecahan, mempresentasikan pecahan dalam berbagai bentuk (gambar, model konkret, dan simbol), membandingkan dan mengurutkan pecahan, serta menyelesaikan masalah

kontekstual yang berkaitan dengan pecahan dalam kehidupan sehari-hari. Capaian Pembelajaran (CP) fase B Matematika pada kelas IV SD dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada kemampuan peserta didik dalam memahami konsep bilangan, termasuk bilangan pecahan, serta menggunakannya untuk menyelesaikan masalah sederhana secara logis dan kontekstual. Yang ke dua yaitu Tujuan Pembelajaran (TP), dalam penelitian ini diarahkan agar siswa mampu memahami konsep pecahan, khususnya pecahan dengan pembilang satu, serta mampu membandingkan dua atau lebih pecahan dengan benar melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja sama kelompok dan aktivitas permainan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Ke tiga yaitu Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang disusun secara bertahap dan sistematis sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran, mulai dari pengenalan konsep pecahan sederhana, memahami pecahan sebagai bagian dari keseluruhan, hingga membandingkan dan mengurutkan pecahan. ATP ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV serta materi yang diajarkan dalam penelitian.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, pembelajaran Matematika kelas IV SD berada pada Fase B, yaitu fase yang menekankan pada penguatan pemahaman konsep dasar Matematika melalui aktivitas belajar yang bermakna, kontekstual, dan melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Fokus materi dalam penelitian ini adalah bilangan pecahan, yang dibatasi pada dua yaitu, Pecahan dengan pembilang satu dan Membandingkan pecahan. Pemilihan materi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan, sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran banyak dikaitkan dengan istilah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi-strategi pengajaran yang di gunakan untuk mencapai tujuan instruksional<sup>12</sup>. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>13</sup> Sejalan dengan defenisi di atas Andres mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.<sup>14</sup>

Dari defenisi model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada saat belajar mengajar agar tercapai perubahan pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

#### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.<sup>15</sup> Pengertian lainnya menjelaskan bahwa TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki

---

<sup>12</sup> Dini Rosdiani, Model Pembelajaran Langsung, (Bandung:Alfabeta, 2012), h.5

<sup>13</sup> Heri Rahyubi, Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motoric, (Jakarta: Nusa Media, 2012), h.251

<sup>14</sup> Sakilah, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi, 2019), h.163

<sup>15</sup> Ni Made Merti, "Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris," *Journal of Education Action Research*, Vol. 4, No. 3 (2020): 315–321

kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda.<sup>16</sup> TGT (*Teams Games Tournament*) awalnya dikembangkan oleh David de Vries dan Keath Edward, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins.<sup>17</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa secara berkelompok, yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa adanya perbedaan status.

## 2. Langkah-langkah TGT

Menurut Slavin, ada 5 tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran TGT yang secara rinci dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>18</sup>

- a. Tahap Menyampaikan Informasi (Presentasi kelas), ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual.
- b. Tahap Pembentukan Tim (Kelompok), terdiri dari 5-6 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, etnisitas.
- c. Tahap Permainan (*Game*), terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- d. Turnamen, adalah sebuah struktur di mana permainan berlangsung.
- e. Tahap pemberian penghargaan kelompok, tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Sedangkan Menurut Sudibyo, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

<sup>16</sup> Ni Made Merti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris," *Journal of Education Action Research*, Vol. 4, No. 3 (2020): 315–321.

<sup>17</sup> Ai Solihah, Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal SAP*, Vol.1, No.1, Agustus 2016.

<sup>18</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning*, (Bandung: Nusa Media, 2005), h. 166-167

a. Penyajian kelas

Pada tahap awal, guru menyampaikan materi secara umum kepada seluruh siswa melalui metode ceramah atau diskusi kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar sebelum siswa dibagi ke dalam kelompok.

b. Pembentukan kelompok

Setelah penyampaian materi, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4–6 orang. Pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen berdasarkan kemampuan akademik agar terjadi saling membantu antaranggota.

c. *Game* (permainan)

Pada tahap ini, siswa diberikan soal-soal yang harus didiskusikan bersama dalam kelompok. Siswa yang telah memahami materi diharapkan dapat membantu menjelaskan kepada anggota lain yang belum memahami. Setelah diskusi, masing-masing kelompok dapat mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

d. Turnamen

Setelah kegiatan permainan, perwakilan dari setiap kelompok mengikuti turnamen. Setiap kelompok mengirimkan satu anggota untuk berkompetisi dengan siswa dari kelompok lain yang memiliki kemampuan setara. Dalam turnamen ini, siswa mengerjakan soal secara individu sesuai aturan yang telah ditetapkan untuk memperoleh skor sebanyak mungkin.

e. Pemberian skor

Skor yang diperoleh setiap peserta dalam turnamen kemudian dikumpulkan dan diakumulasikan sebagai skor kelompok.

f. Pemberian penghargaan

Berdasarkan akumulasi skor, guru memberikan penghargaan kepada kelompok sesuai dengan pencapaian yang diperoleh<sup>19</sup>.

---

<sup>19</sup>Nazirwan, Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pola Makanan Sehat, Bergizi dan Seimbang

Sementara itu langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Pardede meliputi beberapa tahapan, yaitu:

1. Penyajian materi kepada seluruh siswa di kelas
2. Pembentukan kelompok secara heterogen berdasarkan kemampuan siswa
3. Pelaksanaan kegiatan permainan (*game*)
4. Pelaksanaan pertandingan atau turnamen antar siswa
5. Pemberian penghargaan kepada kelompok berdasarkan hasil yang diperoleh<sup>20</sup>.

Pendapat Pardede diatas sama seperti pendapat Rusman, bahwa tahapan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terdiri atas lima langkah utama.

1. Tahap penyajian kelas (*class presentation*), yaitu guru menyampaikan materi pembelajaran yang telah dirancang.
2. Tahap belajar dalam kelompok (*teams*), di mana siswa bekerja sama dalam kelompok.
3. Tahap permainan (*game*) yang melibatkan aktivitas belajar berbasis permainan. Keempat, tahap pertandingan atau turnamen yang dilaksanakan secara terstruktur antar kelompok.
4. Tahap pemberian penghargaan kepada kelompok sebagai bentuk apresiasi atas hasil yang diperoleh.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menurut peneliti terdiri atas lima tahapan utama. Pertama, penyajian materi (*class presentation*), yaitu guru menyampaikan materi pembelajaran sebagai dasar pemahaman siswa. Kedua, pembentukan kelompok

---

Siswa Kelas VII D MTs Negeri 1 Kerinci, (Jurnal Literasiologi: Literasi Kita Indonesia, Vol. 9 No. 1, 2022).

<sup>20</sup>Mohammad Sugi Hartono dan Qurrotul A'yun Sufyan, Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dalam Melatih Berpikir Kritis Peserta Didik, (IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review, Vol. 1 No. 1, hlm. 47–56.

(*teams*) yang dilakukan secara heterogen agar terjadi interaksi dan kerja sama antar siswa. Ketiga, pelaksanaan permainan (*game*) yang berisi soal atau aktivitas untuk menguji pemahaman siswa secara menyenangkan. Keempat, pelaksanaan turnamen, yaitu kegiatan kompetisi antar perwakilan kelompok dengan kemampuan yang setara untuk memperoleh skor. Kelima, pemberian penghargaan (*team recognition*), yaitu pemberian apresiasi kepada kelompok berdasarkan hasil atau skor yang diperoleh.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok, kompetisi akademik, dan penggunaan permainan sebagai sarana belajar. Model ini dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan menantang sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara optimal. Dalam penerapannya, model TGT memiliki kelebihan yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa, namun juga memiliki beberapa kelemahan hal-hal yang harus diperhatikan oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT meliputi:

#### a. Kelebihan pembelajaran TGT

Beberapa kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik, karena menggunakan kartu dan media lainnya.
- 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan
- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi
- 4) Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif
- 5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Shoimin, Aris,. Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hlm. 42.

## b. Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Di samping memiliki kelebihan, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- 1) Bagi guru sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Masih terdapat siswa yang berkemampuan tinggi namun belum terbiasa menjelaskan kembali materi kepada teman sebayanya dalam kegiatan diskusi atau kerja kelompok, sehingga proses berbagi pemahaman dalam pembelajaran belum berjalan secara optimal.<sup>22</sup>
- 3) Penggunaan waktu yang relatif lama, sehingga perlu perencanaan waktu yang baik agar semua tahapan pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal.<sup>23</sup>
- 4) Apabila sarana dan prasarana tidak mendukung, pembelajaran akan sulit dilakukan karena model TGT membutuhkan media permainan dan alat bantu visual/konkrit.<sup>24</sup>
- 5) Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan model TGT. Untuk mengantisipasi kendala akibat kurangnya penguasaan langkah-langkah TGT... atau pengelolaan kelas, guru perlu meningkatkan kompetensi melalui pelatihan, perencanaan yang matang, dan evaluasi pembelajaran secara berkelanjutan.<sup>25</sup>

Sedangkan menurut Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki sejumlah kelebihan dan kelemahan dalam penerapannya di kelas. Menurut Nasrudin, kelebihan model pembelajaran TGT antara lain sebagai berikut<sup>26</sup>:

---

<sup>22</sup> Ai Solihah, Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika, Jurnal SAP, Vol.1, No.1, Agustus 2016

<sup>23</sup> Angger Wahyu Nuswantara Adi Rachman & Dwi Cahyo Kartiko, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket, (Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Vol. 9 No. 1, 2021), hlm. 200.

<sup>24</sup> Ibid, hlm. 200.

<sup>25</sup> Ibid, hlm. 200.

<sup>26</sup> Nasrudin, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 60.

1. Meningkatkan alokasi waktu siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran secara lebih optimal.
2. Menumbuhkan sikap saling menghargai dan menerima perbedaan antarindividu dalam kelompok.
3. Memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam dalam waktu yang relatif singkat.
4. Mengembangkan sikap positif seperti kepekaan sosial, toleransi, dan kerja sama antar siswa.
5. Meningkatkan hasil belajar siswa serta mendorong keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Di samping kelebihan tersebut, model pembelajaran TGT juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi terkadang mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi kepada teman sekelompoknya, karena belum terbiasa berperan sebagai tutor sebaya. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, peran guru sangat penting dalam memberikan bimbingan dan arahan, khususnya kepada siswa yang berkemampuan tinggi, agar mampu menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya kepada anggota kelompok lain secara efektif<sup>27</sup>.

Berdasarkan pendapat para ahli, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang efektif dalam meningkatkan keaktifan, motivasi, serta hasil belajar siswa melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik yang sehat. Model ini mendorong siswa untuk saling membantu, berpartisipasi aktif, dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar kelompoknya.<sup>28</sup> Namun demikian, para ahli juga menegaskan bahwa keberhasilan penerapan model TGT sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas, menyusun kelompok secara heterogen<sup>29</sup>, mengatur waktu pembelajaran, serta menyediakan media dan sarana pendukung yang memadai.

---

<sup>27</sup>Nasrudin, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), hlm. 60.

<sup>28</sup> Shoimin, Aris,. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), hlm. 42.

<sup>29</sup> Ai Solihah, Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal SAP*, Vol.1, No.1, Agustus 2016

Tanpa perencanaan dan pengelolaan yang baik, penerapan TGT berpotensi menghadapi kendala sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal.<sup>30</sup>

Berdasarkan kajian teori dan hasil pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini, peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi bilangan pecahan. Model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Peneliti juga menemukan bahwa penerapan TGT membutuhkan kesiapan guru yang baik, terutama dalam perencanaan waktu, pengelolaan kelas, serta penyediaan media pembelajaran yang mendukung. Oleh karena itu, agar model TGT dapat diterapkan secara optimal, guru perlu memahami langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan menyesuaikannya dengan kondisi serta karakteristik siswa di kelas.

Untuk mengurangi dampak kelemahan dari model TGT ini, langkah yang harus dilakukan guru adalah jika guru merasa kesulitan dalam pembagian kelompok secara heterogen seharusnya guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, guru harus teliti dalam pembagian kelompok, guru harus menguasai kelas secara menyeluruh. Dan untuk siswa berkemampuan tinggi yang sulit untuk memberikan penjelasan kepada teman kelompoknya, ini dapat diatasi dengan guru membimbing siswa yang berkemampuan tinggi dengan baik, agar siswa itu dapat menularkan pengetahuannya kepada siswa lain.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah proses dalam seorang individu berinteraksi dengan lingkungan untuk mencapai perubahan perilaku. Belajar adalah kegiatan mental atau fisik yang berlangsung dalam interaksi positif dengan lingkungan, yang menyebabkan terjadinya perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Angger Wahyu Nuswantara Adi Rachman & Dwi Cahyo Kartiko, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket*, (*Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Vol. 9 No. 1, 2021), hlm. 200.

<sup>31</sup> Purwoto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya (2011), h. 38.

Menurut Purwanto, hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran, tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai siswa melalui kegiatan belajarnya. Oleh karenanya tes sebagai alat mengukur hasil belajar.<sup>32</sup>

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, yang biasanya ditunjukkan melalui nilai atau skor yang diperoleh dari hasil evaluasi. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat penguasaan materi, tetapi juga mencerminkan efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.<sup>33</sup>

Menurut Hamalik bahwa hasil belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sebagai akibat dari interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Perubahan tersebut dapat diamati dan diukur melalui proses penilaian yang sistematis.<sup>34</sup>

Menurut Nawami dikutip Ahmad, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.<sup>35</sup> Menurut Soetjipto hasil belajar adalah umpan balik kepada guru dan siswa dengan tujuan memperbaiki cara belajar mengajar, mengadakan perbaikan dan pengayaan bagi siswa serta, menempatkan siswa pada situasi belajar mengajar yang lebih tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya.<sup>36</sup>

Hasil belajar disekolah dapat dilihat dari nilai-nilai atau angka yang diperoleh siswa dari hasil belajarnya.<sup>37</sup> Untuk mengetahui sampai dimana tingkat

<sup>32</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 45

<sup>33</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 22.

<sup>34</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 30.

<sup>35</sup> Saifullah A. Hasan, "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA Negeri 4 Gorontalo," *DIKMAS: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 2

<sup>36</sup> Rosma Nababan, Nemalia Hutauruk, dan Lusi Perawati, "Pengaruh Model PAKEM Sistem Daring terhadap Hasil Belajar PKn pada Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara Siswa Kelas VII di SMP Negeri 26 Medan T.A. 2021/2022," Universitas Darma Agung, Medan, 2022.

<sup>37</sup> Kondios Pasaribu dkk, Hubungan Moral Siswa Dengan Hasil Belajar Pkn SMP Kelas VIII GKPI Padang Bulan Medan T.A 2020/2021, *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, (2020), Vol. 2, N0. 2, h. 133

kemampuan atau hasil belajar yang dicapai oleh seseorang siswa dapat diketahui melalui test atau studi dokumentasi dilihat dari Daftar Kumpulan Nilai Siswa (DKNS).

Hasil belajar pada dasarnya juga adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Dalam hal ini, Gagne dan Briggs mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Lebih jauh dalam hubungannya dengan hasil belajar Gagne dan Briggs mengemukakan adanya lima kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi, kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap. Keterampilan intelektual adalah suatu kemampuan yang membuat seseorang menjadi kompeten terhadap sesuatu sehingga ia dapat mengklasifikasi, mengidentifikasi, mendemonstrasikan dan menggeneralisasikan sesuatu gejala.<sup>38</sup>

Hasil belajar pada diri seseorang tidak langsung tampak tanpa seseorang itu melakukan tindakan untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun demikian, hasil belajar merupakan perbuatan yang mengakibatkan orang berubah dalam perilaku, sikap dan kemampuannya. Maupun peningkatan keterampilan yang dialami siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang sering disebut juga prestasi belajar, tidak dapat dipisahkan dari aktivitas belajar, karena belajar merupakan suatu proses, sedangkan prestasi belajar adalah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Teori tentang hasil belajar dalam lima macam, yakni:

- a. Informasi verbal, adalah kemampuan yang dimiliki seseorang guna menyampaikan fakta-fakta atau peristiwa dengan cara lisan atau tulisan.
- b. Keterampilan intelektual, adalah suatu kemampuan yang dapat menyebabkan seseorang bisa membedakan, menggabungkan, menganalisis, menggolongkan benda, kejadian dan lambang.

---

<sup>38</sup> Nurhayati Oktareza, Pengaruh Metode Pembelajaran Moral Reasoning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ppkn Kelas V Di SDN 98 Bengkulu Selatan, *Skripsi*, (Bengkulu: Tarbiyah. IAIN Bengkulu, 2021), h. 21

- c. Keterampilan motorik, adalah keterampilan seseorang untuk dapat melakukan sesuatu gerakan dalam banyak gerakan yang terorganisasi,
- d. Strategi kognitif, adalah kemampuan seseorang perihal teknik berfikir, pendekatan-pendekatan dalam menganalisis dan pemecahan masalah dan,
- e. Sikap, adalah kemampuan bagi seseorang untuk menerima atau menolak terhadap sesuatu objek tertentu berdasarkan penilaian tentang objek tersebut.<sup>39</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut data disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan belajar, yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dan dapat diukur melalui tes, penilaian, serta dokumentasi nilai yang diperoleh di sekolah. Terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Pertama Ranah kognitif, mengacu pada tujuan pembelajaran yang menitik beratkan pada kemampuan berpikir, yang meliputi kemampuan memahami, menghafal, menerapkan, menganalisis, menyintesis dan mengevaluasi. Kedua Ranah afektif, yaitu ranah yang berhubungan dengan sikap seseorang dan dapat diprediksi jika orang tersebut memiliki kemampuan kognitif yang tinggi.<sup>40</sup> Hasil belajar dari ranah afektif akan tercermin dalam berbagai perilaku siswa, antara lain motivasi belajar, kebiasaan belajar, rasa hormat kepada guru dan teman. Ketiga ranah psikomotorik yaitu ranah yang berkaitan dengan hasil belajar yang dicapai melalui keterampilan yang berkaitan dengan otot serta kebugaran jasmani.<sup>41</sup> Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar yang hanya terkait pada ranah kognitif, ranah kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup yaitu kemampuan siswa dalam memahami konsep dan menyelesaikan

---

<sup>39</sup> Nurhayati Oktareza, *Pengaruh Metode...*, h. 22

<sup>40</sup> Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama di Sekolah*, (UIN Maliki: Press, 2010), h.5.

<sup>41</sup> Sastri hanum, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di MIN 1 Bener Meriah", *Skripsi*, (UIN AR-RANIRY: 2021), h. 8-9.

soal matematika pada materi bilangan pecahan, yang diukur melalui tes belajar pada setiap siklus.

## 2. Kriteria Hasil Belajar

Kriteria pengukuran hasil belajar siswa merupakan tingkatan nilai yang menunjukkan pada taraf di mana siswa itu menguasai materi yang dipelajari. Untuk mengukur prestasi belajar maka dilakukan melalui evaluasi yaitu penilaian tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.<sup>42</sup>

Kriteria hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian siswa dalam menguasai materi pembelajaran yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur melalui tes hasil belajar yang diberikan pada setiap siklus pembelajaran. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi bilangan pecahan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penilaian hasil belajar siswa mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75. Hasil tes kemudian diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu tuntas dan tidak tuntas. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq 75$ , sedangkan siswa yang memperoleh nilai  $< 75$  dinyatakan tidak tuntas. Adapun kriteria ketuntasan hasil belajar siswa dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 2.1 berikut.

**Tabel 2.1 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

No	Rentang Nilai	Kategori
1	$\geq 75$	Tuntas
2	$< 75$	Tidak Tuntas

Berdasarkan kriteria tersebut, hasil pembelajaran siswa dianalisis untuk memahami peningkatan pencapaian belajar siswa baik secara pribadi maupun kelompok pada setiap siklus pembelajaran. Ketuntasan belajar secara klasikal dinyatakan tercapai apabila sebagian besar siswa telah mencapai kategori tuntas

<sup>42</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h 197

sesuai dengan KKTP yang ditetapkan. Dengan demikian, kriteria hasil belajar ini digunakan sebagai dasar dalam menilai keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV.

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Semua siswa, orang tua, dan guru sebagai pendidik menginginkan tercapainya hasil belajar yang baik, karena hasil belajar yang baik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar. Tetapi, kenyataannya tidak semua siswa memperoleh hasil belajar yang tinggi dan ada beberapa siswa yang memperoleh hasil belajar yang rendah. Menurut Wasliman dalam Susanto hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal maupun eksternal. Uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut<sup>43</sup>:

- a. Faktor internal; merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman dalam Susanto bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas

---

<sup>43</sup> Vini Wela Septiana dan Maida Hayati, "Hubungan Pemberian Reinforcement dengan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," *Menara Ilmu*, Vol. XIII, No. 4 (April 2019), Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

pembelajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.<sup>44</sup>

Adapun faktor lainnya menurut Rosma Hartiny yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut:

a. Faktor fisiologis

Faktor-faktor fisiologis dibedakan menjadi dua macam, yaitu: tonus jasmani pada umumnya, dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu. Keadaan jasmani yang sehat dan segar akan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran dibandingkan keadaan jasmani yang kurang sehat.

b. Faktor psikologi

Faktor psikologi atau kejiwaan dalam diri individu memiliki peranan dalam mendorong siswa untuk menerima materi pembelajaran.

c. Faktor sosial

Faktor sosial adalah faktor manusia (hubungan manusia), baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir”.

d. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik yang dapat mempengaruhi karena anak akan mengikuti apa yang sering dilihatnya. Bandura dalam hartuti mengatakan bahwa individu belajar melalui proses peniruan.

e. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Semuanya dapat dipergunakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya

---

<sup>44</sup> Muh. Fendi Nurrochman, hubungan Antara kecerdasan moral dengan hasil belajar pada siswa kelas Va sd negeri 81 kota Bengkulu, *Skripsi* (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu,2014), h. 22

agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik di sekolah.<sup>45</sup>

#### 4. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Indikator ini berfungsi sebagai dasar dalam menilai sejauh mana siswa mampu memahami, menguasai, dan menerapkan materi yang dipelajari setelah mengikuti proses pembelajaran.

Menurut berbagai pendapat dari para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar berkaitan erat dengan tingkat penguasaan materi, perubahan perilaku belajar, serta pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat diukur melalui tes atau evaluasi. Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar siswa difokuskan pada aspek kognitif, yang diukur melalui tes hasil belajar matematika pada materi bilangan pecahan. Adapun indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Daya serap siswa terhadap materi bilangan pecahan, yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menjawab soal tes hasil belajar dengan benar.
- b. Pencapaian ketuntasan belajar siswa, yaitu siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq 75$  sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah.
- c. Peningkatan hasil belajar siswa antar siklus, yang dilihat dari perbandingan nilai tes hasil belajar pada setiap siklus pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Dengan demikian, indikator hasil belajar dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan untuk menilai keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam

---

<sup>45</sup> Nurhayati Oktareza, Pengaruh Metode Pembelajaran Moral Reasoning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ppkn Kelas V Di SDN 98 Bengkulu Selatan, *Skripsi*, (Bengkulu: Tarbiyah. IAIN Bengkulu, 2021), h. 24

meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV, khususnya pada materi bilangan pecahan.

### C. Materi Bilangan Pecahan

Menurut S.T. Negoro dan Harahab pecahan adalah bilangan yang menggambarkan bagian dari keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari suatu benda, atau bagian dari suatu himpunan.<sup>46</sup> Sedangkan menurut Sulis Sutrisna mendefinisikan pecahan adalah sesuatu yang tidak utuh, yang mempunyai jumlah kurang atau lebih.<sup>47</sup> Pecahan digunakan untuk menunjukkan sebagian dari suatu keseluruhan. Keseluruhan itu bisa berupa benda (misalnya kue), luas daerah (misalnya bagian yang diarsir), atau kumpulan objek (misalnya 3 dari 10 siswa). Jadi, pecahan berfungsi untuk menyatakan “sebagian” dari sesuatu yang utuh. Sementara menurut Suherman pecahan merupakan salah satu materi dasar dalam pelajaran matematika, terutama di sekolah dasar. Materi ini penting karena menjadi dasar untuk mempelajari konsep matematika lainnya, seperti bilangan desimal, persen, perbandingan, serta berbagai operasi hitung. Jika siswa memahami pecahan dengan baik, mereka akan lebih mudah memahami materi matematika selanjutnya. Pecahan adalah bilangan yang dinyatakan sebagai hasil bagi antara dua bilangan bulat, yaitu pembilang dan penyebut.<sup>48</sup>

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bilangan pecahan merupakan bilangan yang digunakan untuk menyatakan bagian dari suatu keseluruhan atau sesuatu yang tidak utuh. Pecahan menggambarkan hubungan antara bagian dengan keseluruhan yang dinyatakan melalui pembilang dan penyebut sebagai hasil bagi dua bilangan bulat.

Bilangan pecahan dalam penelitian ini dipahami sebagai materi Matematika yang menekankan kemampuan siswa kelas IV dalam memahami konsep bagian dari keseluruhan, mengenal berbagai bentuk pecahan, serta melakukan operasi hitung pecahan secara sederhana. Pemahaman bilangan pecahan diharapkan dapat

---

<sup>46</sup> S.T. Negoro dan Harahap, *Ensiklopedia Matematika*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), h. 87.

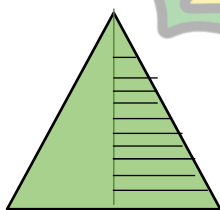
<sup>47</sup> Sulis Sutrisna, *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), h. 45.

<sup>48</sup> Suherman, E. *Matematika dasar untuk Sekolah Dasar*. (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 64.

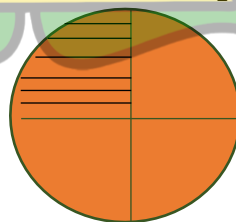
meningkatkan kemampuan berpikir logis dan keterampilan berhitung siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa memahami bilangan pecahan dengan lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui kegiatan permainan dan kerjasama tim, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam memahami operasi pecahan secara konkret.

Bentuk umum dari bilangan pecahan adalah  $\frac{a}{b}$ , di mana:<sup>49</sup>

1. a yaitu pembilang (*numerator*), menunjukkan banyaknya bagian yang diambil.
2. b yaitu penyebut (*denominator*), menunjukkan jumlah bagian yang dibagi.
3. Bilangan pecahan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:<sup>50</sup>
4. Pecahan biasa yaitu pecahan yang ditulis dalam bentuk  $\frac{a}{b}$ , seperti  $\frac{3}{4}$
5. Pecahan campuran yaitu gabungan bilangan bulat dan pecahan biasa, misalnya  $2\frac{1}{3}$
6. Pecahan desimal yaitu pecahan yang ditulis dengan tanda desimal, seperti 0,75.
7. Pecahan persen yaitu pecahan yang ditulis dalam bentuk persen (%), misalnya 25%.
8. Pecahan senilai yaitu dua pecahan yang memiliki nilai sama meskipun pembilang dan penyebutnya berbeda, seperti  $\frac{1}{2}$  dan  $\frac{2}{4}$



$$\frac{1}{2}$$



$$\frac{2}{4}$$

<sup>49</sup> Suherman, E. Matematika dasar untuk Sekolah Dasar. (Jakarta: Erlangga, 2014), h. 64.

<sup>50</sup> Wardhani, S., & Suyitno, A. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 110.

9. Operasi dasar pada bilangan pecahan meliputi:<sup>51</sup> Penjumlahan dan pengurangan pecahan, jika penyebutnya sama, pembilang dijumlahkan atau dikurangkan langsung. Jika berbeda, dicari KPK (Kelipatan Persekutuan Terkecil) terlebih dahulu. Perkalian pecahan, yaitu jika pembilang dikalikan dengan pembilang, dan penyebut dengan penyebut. Pembagian pecahan, yaitu dengan mengalikan pecahan pertama dengan kebalikan (*resiprokal*) dari pecahan kedua. Dan Penyederhanaan pecahan, yaitu mengubah pecahan menjadi bentuk paling sederhana dengan cara membagi pembilang dan penyebut dengan FPB (Faktor Persekutuan Terbesar).

Materi pecahan pada penelitian ini difokuskan pada dua cakupan utama, yaitu Modul 1 tentang pecahan dengan pembilang 1 dan Modul 2 tentang membandingkan pecahan. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada karakteristik siswa kelas IV SD/MI yang masih berada pada tahap operasional, sehingga memerlukan pembelajaran yang bertahap, sederhana, dan kontekstual.

---

<sup>51</sup> Ruseffendi, E.T. Pengantar Pendidikan Matematika. (Bandung: Tarsito, 2010), h.92.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

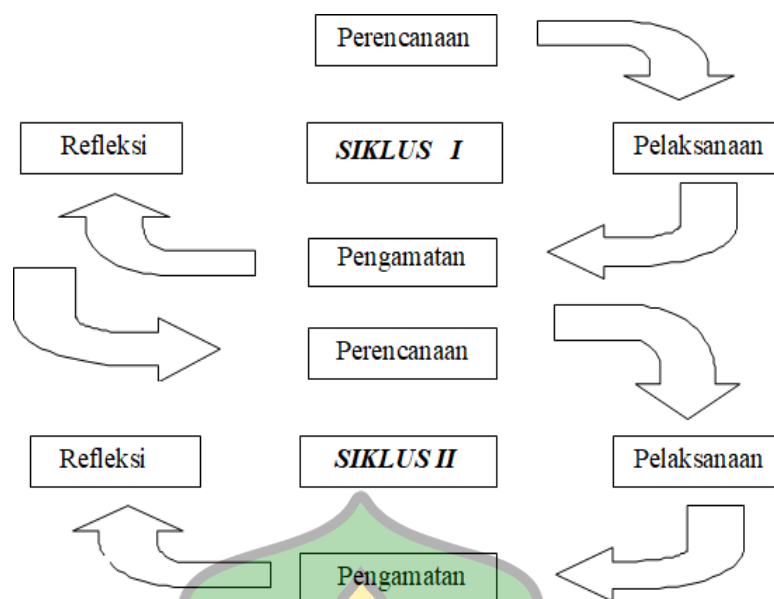
Dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan kajian yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas dengan tujuan mengajar, yang hanya fokus untuk perbaikan, dan peningkatan cara dan langkah-langkah dalam belajar.<sup>52</sup> Tujuan awal PTK yaitu untuk meningkatkan serta mengembangkan mutu kualitas pengajaran serta mendukung guru untuk mengatasi persoalan yang muncul selama proses belajar mengajar di kelas. Sasaran ini dapat diraih dengan melaksanakan berbagai tindakan untuk mengatasi hambatan dalam pembelajaran dikelas, baik yang disadari maupun yang tidak disadari.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan melalui beberapa Langkah, dimana setiap langkahnya terdiri dari beberapa siklus, tiap siklus mencakup fase perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Proses penelitian dalam setiap tindakan berlangsung secara berulang, sehingga berujung pada terwujudnya tindakan. Penelitian ini adalah suatu jenis penelitian yang bersifat reflektif melalui tindakan spesifik untuk memperbaiki dan meningkatkan cara pembelajaran di kelas dengan cara profesional.<sup>53</sup> Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar 3.1 Rancangan PTK berikut ini :

---

<sup>52</sup> Susilo, Panduan Penelitian Tindakan Kelas, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009), h. 16.

<sup>53</sup> Rusman. Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 83.



**Gambar 3.1 siklus Penelitian Tindakan kelas**

Sumber: (Rusman, 2013)

Adapun langkah-langkah persiapan yang perlu dilakukan dalam PTK antara lain adalah:

1. Perencanaan
  - a. Menetapkan materi yang akan diajarkan
  - b. Menentukan materi untuk setiap siklus yang akan diajarkan
  - c. Menyusun alat evaluasi bagi siswa yang berupa soal test
  - d. Membuat instrumen untuk mengamati aktivitas siswa selama berlangsungnya proses Tindakan berlangsung.

2. Tindakan (*Action*)

Langkah selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah tindakan. Tindakan ini dilakukan dengan penuh kesadaran dan dalam keadaan terkendali. Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi materi, lalu menyusun modul untuk siklus pertama. Setelah itu peneliti melaksanakan aktivitas belajar mengajar yang sesuai dengan modul ajar siklus pertama. Setelah selesai

dilakukan tindakan pada siklus pertama, peneliti mengadakan ujian diakhir disetiap siklus pembelajaran dengan test untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus pertama. Kemudian peneliti melakukan refleksi dan mengevaluasi kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berdiskusi bersama guru mata pelajaran Matematika yang bertindak sebagai pengamat, setelah mengetahui posisi keberhasilan dan kendala dari tindakan pertama yang baru saja dilaksanakan, jika terbukti siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar, maka peneliti akan melanjutkan ke siklus kedua dengan memperbaiki kendala yang ditemukan pada siklus pertama.

Berdasarkan hal tersebut, modul pembelajaran untuk siklus kedua telah dirancang ulang, dan sebagai mana pada siklus pertama, peneliti melaksanakan proses belajar mengajar yang sesuai dengan modul pembelajaran siklus kedua. Tahapan kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan siklus dua. Setelah siklus dua dilaksanakan, Langkah terakhir adalah melakukan tes akhir untuk menilai sejauh mana materi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Pengamatan (Observasi)

Pada fase ini pengamat memperhatikan setiap peristiwa yang terjadi selama pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, seperti memantau aktivitas siswa saat proses belajar berlangsung dan bagaimana cara guru (peneliti) mengatur kelas, selama melakukan pengamatan ini pengamat mengisi catatan aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar.

#### 4. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah aktivitas untuk memperbaiki, merenungkan, dan menyampaikan kembali peristiwa yang terjadi pada siklus pertama agar dapat disempurnakan di siklus ke dua. Dalam konteks ini, peneliti dan pengamat berdiskusi secara Bersama-sama, dimana para pengamat memberikan umpan balik dan perbaikan yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Peneliti mencatat semua arahan atau umpan balik dari para pengamat untuk langkah yang tepat pada langkah selanjutnya.

#### **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini diawali dengan observasi terlebih dahulu pada tanggal 3 sampai 6 februari 2025 di SD Ujong Kuta, Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Observasi ini dilakukan sebagai tahap awal dalam pengumpulan data untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, khususnya pada materi bilangan pecahan. Namun, pada saat pelaksanaan penelitian Tindakan kelas, tidak seluruh siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap, sehingga data yang dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa, yaitu siswa yang hadir pada saat pelaksanaan Tindakan.

#### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Selain itu penentuan metode pengumpulan data yang sesuai dengan masalah yang diteliti akan membantu memperlancar tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

## 1. Observasi Aktifitas guru

Observasi aktivitas guru digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Observasi ini bertujuan untuk menilai kemampuan guru dalam melaksanakan setiap tahapan pembelajaran TGT, mulai dari tahap penyajian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan dan turnamen, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok.

Instrumen observasi aktivitas guru berupa lembar observasi yang disusun sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT. Penilaian dilakukan menggunakan skala penilaian (*rating scale*) model Likert 4 poin, sehingga dapat diketahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran oleh guru secara sistematis dan objektif. Data observasi ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran pada setiap siklus.

## 2. Observasi Aktifitas siswa

Observasi aktivitas siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Observasi ini dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, mengikuti permainan akademik, bekerja sama dengan teman satu tim, serta menunjukkan sikap antusias selama pembelajaran berlangsung.

Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas siswa yang disusun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran TGT. Penilaian observasi menggunakan skala penilaian (*rating scale*) model Likert 4 poin, yang terdiri dari kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Data hasil observasi ini digunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa selama penerapan model TGT.

### 3. Tes Hasil Belajar

Uji hasil pembelajaran dimanfaatkan untuk mendapatkan informasi tentang capaian belajar matematika siswa setelah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi bilangan pecahan, serta untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Alat evaluasi yang dipakai adalah berupa tes pilihan ganda, yang dirancang berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran dari materi bilangan pecahan. Tes diberikan dalam bentuk tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada setiap siklus pembelajaran. *Pretest* dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan dasar siswa sebelum penerapan model pembelajaran TGT, sementara *posttest* digunakan untuk mengevaluasi perkembangan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai.

Penilaian hasil belajar siswa mengacu pada KKTP mata pelajaran matematika sebesar 75. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq 75$ , sedangkan siswa yang memperoleh nilai  $< 75$  dinyatakan belum tuntas. Data hasil

tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa serta tingkat ketuntasan belajar secara klasikal setelah penerapan model pembelajaran TGT. Adapun langkah-langkah pelaksanaan tes hasil belajar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun instrumen tes sesuai dengan materi bilangan pecahan dan indikator pembelajaran.
- b. Melaksanakan tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) pada setiap siklus.
- c. Menganalisis hasil tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen disusun berdasarkan indikator variabel yang telah ditetapkan, kemudian divalidasi agar mampu mengukur data secara tepat dan akurat. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri dari:

##### **1. Lembar Observasi Aktivitas Guru**

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk mengamati dan menilai keterlaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Instrumen ini berfungsi untuk mengetahui sejauh mana guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model yang diterapkan, khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Selain itu, lembar observasi ini juga membantu dalam

mengevaluasi keterampilan guru dalam mengelola kelas, menyampaikan materi, serta membimbing siswa selama proses pembelajaran.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran**

No	Tahap Pembelajaran	Aspek Aktivitas Guru	Indikator Pengamatan	Skor (1–4)
<b>A Pendahuluan</b>				
1		Membuka pembelajaran	Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik serta mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar.	1–4
2		Mengawali pembelajaran	Guru mengawali pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas	1–4
3.		Kegiatan awal dan interaksi awal	Guru menanyakan kabar peserta didik dan menyanyikan lagu “Indonesia Raya”	1–4
4.		Kesiapan belajar	Guru menanyakan kesiapan belajar peserta didik dengan mengecek kehadiran.	1–4
5.		Ice breaking	Guru dan peserta didik melakukan ice breaking untuk mengawali pembelajaran agar meningkatkan semangat peserta didik.	1–4
6.		Motivasi	Guru memberikan motivasi dengan bertanya “ siapa yang suka bermain game sambil belajar matematika?”	1–4
7.		Pertanyaan pemantik	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa “Pernah tidak kalian berbagi makanan dengan	

			teman?bagaimana cara kalian membaginya supaya adil?”	
8.		Tujuan pembelajaran	Guru memastikan peserta didik memahami alur tujuan pembelajaran melalui : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan apa saja kegiatan atau aktivitas yang dilakukan pada hari ini seperti materi, lkpd, game, kartu dan refleksi.</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum jelas</li> </ul>	1-4
<b>B</b>	<b>Kegiatan Inti</b>			
1.		Penyajian materi	Guru menjelaskan konsep materi bilangan pecahan pembilang satu dan membandingkan pecahan menggunakan media gambar atau benda konkret.	1-4
2.		Media konkret	Guru memberikan contoh bilangan pecahan dan membandingkan bilangan pecahan pembilang 1	1-4
3.		Latihan	Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa	1-4
	<b>Team</b>			
4.		Membentuk kelompok heterogen	Guru membagi siswa menjadi 4-5 kelompok heterogen dan diberi Lkpd tentang bilangan	1-4

			pecahan pembilang 1 dan membandingkan pecahan	
5.			Guru menjelaskan peran anggota kelompok Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan	
6.			Guru memastikan posisi duduk kelompok sesuai pengaturan	1-4
7.			Guru berkeliling memantau diskusi setiap kelompok	1-4
8.			Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan	1-4
	<b>Game</b>			
1.		Aturan game	Guru menjelaskan aturan game dan turnamen	1-4
2.		Pembagian kartu soal	Guru memberikan kartu soal (Game card) yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar pecahan. Tiap kelompok berlomba-lomba menjawab untuk mendapatkan point	1-4
3.			Perwakilan setiap kelompok berkompetisi untuk menjawab soal	1-4
4.		Mengatur waktu jalannya permainan	Guru mengatur jalannya turnamen sehingga berjalan tertib	1-4
	<b>Turnament</b>			
1.		Pertandingan	Setiap anggota kelompok bertanding dengan anggota kelompok lain yang memiliki kemampuan setara	1-4
2.		Mencatat skor	Guru mencatat jawaban yang benar dan yang paling tepat pada papan skor	1-4
3.			Guru mengumumkan skor sementara tiap kelompok	1-4

4.		Menilai secara adil	Guru menilai secara objektif tanpa pilih kasih	1-4
	<b>Penghargaan</b>			
5.		Reward	Guru memberikan penghargaan atau reward kepada kelompok dengan skor tertinggi (misalnya “ Tim pecahan hebat “)	1-4
6.		Memberikan motivasi	Guru memberikan motivasi yang positif mengenai kerja sama kelompok	1-4
7.			Guru memberikan masukan pada jawaban yang kurang tepat	1-4
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>			
1.		Menyimpulkan materi pembelajaran bersama	Siswa bersama guru menyimpulkan materi dan menyebut kembali pengertian pecahan yang telah dipelajari	1-4
2.		Refleksi	Guru bertanya kepada peserta didik dan memandu refleksi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang telah anak-anak pelajari hari ini?</li> <li>• Bagaimana perasaan anak-anak tentang pembelajaran hari ini?</li> </ul>	1-4
3.			Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok	1-4
4.			Guru memberikan tes individu	1-4
5.			Guru menutup pelajaran dengan ber do'a	1-4

Skala Penilaian:

1 = Tidak Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

## 2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa digunakan untuk mengamati dan menilai keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran, khususnya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, lembar observasi ini juga digunakan untuk melihat bagaimana siswa berpartisipasi dalam kegiatan diskusi kelompok, permainan (*game*), turnamen, serta dalam menyimpulkan materi pembelajaran.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa Dalam kegiatan Pembelajaran**

No	Aspek Kegiatan	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor (1-4)
<b>A</b>	<b>Pendahuluan</b>			
1.		Kesiapan awal	Siswa mengikuti pembukaan kelas dengan menjawab salam	1-4
2.		Partisipasi awal	Siswa mengikuti pembelajaran dengan berdo'a	1-4
3.		Interaksi	Siswa menjawab kabar dan menyanyikan lagu Indonesia raya.	1-4
4.		Kesiapan belajar	Siswa menunjukkan kesiapan belajar dengan kehadiran	1-4
5.		Keaktifan	Siswa mengikuti ice breaking untuk mengawali pembelajaran	1-4
6.		Motivasi	Siswa memperhatikan motivasi yang diberikan oleh gurunya	1-4
7.		Apersepsi	Siswa menjawab pertanyaan pemantik	1-4
8.		Tujuan	Siswa memahami alur tujuan pembelajaran	1-4
<b>B.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>			
1.		Pemahaman konsep	Siswa memperhatikan penjelasan konsep materi bilangan pecahan pembilang 1 dan membandingkan pecahan	1-4

2.		Latihan	Siswa mengerjakan contoh bilangan pecahan dan membandingkan pecahan pembilang 1	1-4
3.		Interaksi	Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh gurunya	1-4
	<b>Team</b>			
4.		Pembentukan kelompok	Siswa bergabung kedalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang	1-4
5.		Peran	Siswa memahami peran sebagai anggota	1-4
6.		Kedisiplinan	Siswa menempati posisi duduk sesuai yang diinstruksikan oleh gurunya	1-4
7.		Aktivitas	Siswa aktif dalam kelompok	1-4
8.		Kerja sama	Siswa bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok	1-4
	<b>Turnament</b>			
1.		Partisipasi	Siswa mengikuti turnamen sesuai aturan	1-4
2.		Aktivitas	Siswa terlibat dalam turnamen	1-4
3.		Hasil	Siswa menerima hasil skor kelompok	1-4
4.		Penilaian	Siswa mengikuti penilaian	1-4
	<b>Penghargaan</b>			
1.		Apresiasi	Siswa menerima penghargaan atau reward sebagai kelompok yang memiliki nilai paling banyak	1-4
2.		Motivasi	Siswa termotivasi	1-4
3.		Perbaikan	Siswa menerima masukan pada jawaban yang kurang tepat	1-4
<b>C.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>			
1.		Kesimpulan	Siswa menyimpulkan pembelajaran materi bilangan pecahan pembilangan 1	1-4
2.		Refleksi	Siswa menjawab pertanyaan guru	1-4
3.		Feedback	Siswa menerima umpan balik	1-4
4.		Evaluasi individu	Siswa mengerjakan evaluasi individu	1-4
5.		Penutup	Siswa berdo'a untuk mengakhiri pembelajaran hari ini.	1-4

Skala Penilaian:

1 = Tidak Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

### 3. Lembar Tes Hasil belajar

Tes ini diberikan pada awal siklus untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selanjutnya, tes juga dilaksanakan pada akhir setiap siklus guna mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Berikut adalah kisi-kisi soal tes hasil belajar materi bilangan pecahan:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal Hasil Belajar Siswa**

No	Capaian Pembelajaran	Indikator Soal	Materi Pokok	Ranah Kognitif	Bentuk Soal	No Soal	Jumlah Soal
1	Peserta didik memahami pecahan sederhana	Menentukan pecahan dengan pembilang 1 dari gambar	Pecahan pembilang 1	C1	Pilihan Ganda	1	1
2	Peserta didik memahami pecahan sebagai bagian dari keseluruhan	Menyebutkan pecahan pembilang 1 dalam kehidupan sehari-hari	Pecahan pembilang 1	C1	Pilihan Ganda	2	1
3	Peserta didik mengenal perbandingan besar-kecil pecahan	Membandingkan dua pecahan pembilang 1 dengan penyebut berbeda	Membandingkan pecahan	C2	Pilihan Ganda	3	1
4	Peserta didik mengenal	Menentukan pecahan pembilang 1	Membandingkan pecahan	C2	Pilihan Ganda	4	1

	pecahan sederhana	yang nilainya paling kecil					
5	Peserta didik mampu mengurutkan pecahan	Mengurutkan pecahan pembilang 1 dari terbesar ke terkecil	Mengurutkan pecahan	C3	Pilihan Ganda	5	1
6	Peserta didik memahami pecahan	Menentukan pecahan yang tepat dari gambar	Pecahan pembilang 1	C1	Pilihan Ganda	6	1
7	Peserta didik memahami pecahan	Menentukan pecahan terbesar	Membandingkan pecahan	C2	Pilihan Ganda	7	1
8	Peserta didik dapat membaca pecahan	Menuliskan pecahan sesuai kalimat cerita	Pecahan dalam kehidupan sehari-hari	C1	Pilihan Ganda	8	1
9	Peserta didik mampu menghubungkan pecahan dengan konteks	Memilih pecahan sesuai ilustrasi gambar	Pecahan kontekstual	C2	Pilihan Ganda	9	1
10	Peserta didik mampu mengurutkan pecahan	Mengurutkan pecahan dari terkecil ke terbesar	Mengurutkan pecahan	C3	Pilihan Ganda	10	1
11	Peserta didik mampu membandingkan dua pecahan	Menentukan pecahan lebih besar atau lebih kecil	Membandingkan pecahan	C2	Pilihan Ganda	11	1
12	Peserta didik mampu membandingkan dua pecahan sederhana	Menentukan hubungan pecahan dengan tanda $>$ , $<$ , $=$	Membandingkan pecahan	C2	Pilihan Ganda	12	1
13	Peserta didik memahami pecahan sebagai bagian	Menentukan lambang pecahan yang benar	Pecahan pembilang 1	C2	Pilihan Ganda	13	1

	dari keseluruhan						
14	Peserta didik mampu membandingkan beberapa pecahan sederhana	Menentukan pecahan yang paling kecil	Membandingkan pecahan	C2	Pilihan Ganda	14	1
15	Peserta didik mampu membandingkan pecahan	Menentukan pecahan dengan penyebut terbesar	Membandingkan pecahan	C3	Pilihan Ganda	15	1
16	Peserta didik mampu menganalisis hubungan pecahan	Menganalisis pengaruh penyebut terhadap nilai pecahan	Pecahan pembilang 1	C4	Pilihan Ganda	16	1
17	Peserta didik mampu membandingkan dua pecahan	Menganalisis perbandingan pecahan untuk menentukan lebih besar	Membandingkan pecahan	C4	Pilihan Ganda	17	1
18	Peserta didik mampu mengurutkan pecahan	Mengurutkan pecahan dari terkecil ke terbesar	Mengurutkan pecahan	C3	Pilihan Ganda	18	1
19	Peserta didik mampu menganalisis pecahan	Menganalisis perbandingan dua pecahan pembilang 1	Membandingkan pecahan	C4	Pilihan Ganda	19	1
20	Peserta didik mampu menganalisis pecahan	Menganalisis perbandingan dua pecahan pembilang 1	Membandingkan pecahan	C4	Pilihan Ganda	20	1

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahap penting dalam penelitian tindakan kelas untuk menafsirkan hasil yang diperoleh, baik berupa angka maupun deskripsi kegiatan selama pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini digunakan dua jenis analisis data, yaitu analisis data aktifitas siswa dan analisis data aktifitas guru.

### 1. Analisis Data Aktivitas Guru

Data aktivitas guru digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas guru diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran TGT, pengelolaan kelas, pemberian motivasi, serta kemampuan guru dalam membimbing dan mengevaluasi siswa selama proses pembelajaran.

Pengumpulan data aktivitas guru dilakukan melalui lembar observasi aktivitas guru yang disusun berdasarkan indikator keterlaksanaan model pembelajaran TGT. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase, sebagaimana digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan aktivitas guru dalam setiap siklus pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase aktivitas guru adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$ = Persentase aktivitas guru

$F$ = Jumlah skor aktivitas guru yang terlaksana

$N$ = Jumlah skor maksimal aktivitas guru

100%= Bilangan tetap

Hasil persentase aktivitas guru kemudian digunakan untuk mengetahui sejauh mana guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara optimal. Peningkatan persentase aktivitas guru dari siklus ke siklus menunjukkan adanya perbaikan kualitas pelaksanaan pembelajaran dan keterlaksanaan model TGT dalam proses pembelajaran matematika.

## 2. Analisis Data Aktifitas Siswa

Data aktivitas siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas siswa diamati selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang meliputi keaktifan dalam mengikuti penjelasan guru, kerja sama dalam kelompok, partisipasi dalam permainan dan turnamen, serta keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran.

Pengumpulan data aktivitas siswa dilakukan melalui lembar observasi aktivitas siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase, sebagaimana lazim digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa secara keseluruhan.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase aktivitas siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase aktivitas siswa

$f$  = Jumlah skor aktivitas yang diperoleh

$N$  = Skor maksimal aktivitas siswa

Hasil perhitungan persentase aktivitas siswa kemudian diinterpretasikan untuk menentukan tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan persentase aktivitas siswa dari satu siklus ke siklus berikutnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

### 3. Analisis Data Tes Hasil Belajar

Analisis data tes hasil belajar dimanfaatkan untuk melihat perkembangan prestasi belajar matematika siswa kelas IV setelah penerapan model kooperatif jenis tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tes hasil belajar diberikan kepada siswa dalam bentuk tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) pada setiap siklus pembelajaran. Materi yang diujikan adalah bilangan pecahan dengan fokus pembilang 1 dan membandingkan pecahan.

Hasil tes dianalisis digunakan rumus persentase untuk melihat:

1. Nilai rata-rata hasil belajar siswa
2. Persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

## F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan tolok ukur yang digunakan untuk menilai tercapai atau tidaknya tujuan tindakan perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan difokuskan pada peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa yang mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Matematika kelas IV, yaitu 75. Siswa dinyatakan tuntas apabila meraih nilai  $\geq 75$ , sedangkan siswa yang meraih nilai  $< 75$  dinyatakan tidak tuntas. Selain itu, penelitian ini juga dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai  $\geq 80\%$ .

Selain hasil belajar, indikator keberhasilan juga dilihat dari aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran yang diukur melalui lembar observasi. Data hasil tes dan observasi kemudian dianalisis dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan pada setiap siklus.

**Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

No	Nilai Hasil Belajar	Kategori
1	$\geq 75$	Tuntas
2	$< 75$	Tidak Tuntas

Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai kategori tuntas pada setiap siklus pembelajaran serta didukung oleh meningkatnya aktivitas siswa dan guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam II Siklus. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 6-7 Januari 2026, siklus II dilakukan pada tanggal 8-9 Januari 2026. Data hasil belajar siswa pada penelitian Tindakan kelas ini dianalisis berdasarkan 28 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dan evaluasi pada setiap siklus. Adapun data nilai hasil belajar siswa secara disajikan pada bagian lampiran. Ada beberapa penjelasan terkait pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut :

#### **1. Proses Pembelajaran Siklus I**

##### **a. Tahap Perencanaan**

Langkah pertama yaitu perencanaan yang mempersiapkan semua keperluan dan tahap-tahap dalam melaksanakan penelitian. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa instrument diantaranya:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran yang akan diajarkan, yaitu materi bilangan pecahan.
- 2) Menyusun modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus yang disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- 3) Menyusun alat evaluasi berupa soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

- 4) Menyusun instrumen observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **b. Tindakan**

Pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar yang telah disusun dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan pada mata pelajaran Matematika dengan materi bilangan pecahan, khususnya pengenalan pecahan dengan pembilang 1 pada siswa kelas IV SD Ujong Kuta. Pelaksanaan pembelajaran untuk siklus 1 terdiri atas tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama. Selanjutnya guru mengondisikan kelas agar siap mengikuti pembelajaran, melakukan absensi siswa, serta menyampaikan apersepsi dengan mengaitkan materi bilangan pecahan dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari siswa. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran serta kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Pada tahap ini guru juga menjelaskan secara singkat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) beserta aturan pelaksanaannya agar siswa memahami alur kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi bilangan pecahan secara singkat dan jelas dengan menggunakan contoh-contoh yang mudah dipahami oleh siswa. Setelah itu, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok belajar yang

bersifat heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang siswa. Guru kemudian membagikan LKPD kepada masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang terdapat pada LKPD. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dengan memberikan arahan serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi. Setelah kegiatan diskusi selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan tahap *games* dan *tournament*, di mana siswa mewakili kelompoknya untuk menjawab pertanyaan atau soal yang telah disiapkan oleh guru. Setiap jawaban yang benar memperoleh skor tertentu yang dicatat sebagai nilai kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa, kerja sama dalam kelompok, serta menumbuhkan sikap gotong royong, kemandirian, dan bernalar kritis sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Guru dan siswa menyimpulkan materi bilangan pecahan yang telah dipelajari. Selanjutnya guru memberikan evaluasi berupa tes akhir siklus I untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Guru juga memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam penutup.

### c. Pengamatan (*Observation*)

Observasi dilaksanakan selama berjalannya proses pembelajaran pada siklus I. Observasi mencakup pengamatan terhadap kegiatan pendidik, kegiatan peserta didik, serta pencapaian belajar siswa, sekaligus mendokumentasikan berbagai kejadian yang berlangsung selama proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

#### 1) Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus I

Dalam Langkah selanjutnya, pengamatan untuk kegiatan guru dilakukan dengan menyediakan instrumen yaitu lembar observasi kegiatan guru untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan oleh seorang observer, yaitu guru SDN Ujong Kuta. Berikut data hasil pengamatan untuk aktivitas guru pada siklus I disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus 1**

No	Aspek Aktivitas Guru	Skor	Kategori
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>			
1.	Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan menyapa peserta didik	3	Baik
2.	Guru mengawali pembelajaran dengan berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas	3	Baik
3.	Guru menanyakan kabar kepada peserta didik	3	Baik
4.	Guru memimpin kegiatan menyanyikan lagu Indonesia raya	3	Baik
5.	Guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar dan mengecek kehadiran	2	Cukup
6.	Guru melakukan ice breaking untuk mengawali pembelajaran	2	Cukup

7.	Guru memberikan motivasi dengan bertanya kepada siswa	2	Cukup
8.	Guru memberikan pertanyaan pemantik "Pernah tidak kalian berbagi makanan dengan teman?bagaimana cara kalian membaginya supaya adil?"	2	Cukup
9.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas kepada siswa agar siswa paham arah pembelajaran	2	Cukup
10.	Guru memastikan pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran	2	Cukup
<b>B. Kegiatan Inti</b>			
1.	Guru menjelaskan konsep materi bilangan pecahan pembilang 1 dan membandingkan pecahan	2	Cukup
2.	Guru memberikan contoh yang relevan kepada siswa didepan kelas	2	Cukup
3.	Guru memberikan pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa	3	Baik
<b>Kelompok (Team)</b>			
4.	Guru membentuk kelompok kecil menjadi 4-5 kelompok	2	Cukup
5.	Guru menjelaskan peran masing-masing anggota kelompok	2	Cukup
6.	Guru memastikan posisi masing-masing tempat duduk kelompok	3	Baik
7.	Guru memantau selama berlangsungnya diskusi	3	Baik
8.	Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan	2	Cukup
<b>Permainan (Game)</b>			
9.	Guru menjelaskan aturan dalam permainan	2	Cukup
10.	Guru memberikan kartu soal permainan	3	Baik
11.	Guru mengatur dengan tertib selama permainan berlangsung	2	Baik
<b>Turnament (Tournament)</b>			
12.	Guru membandingkan skor tiap kelompok untuk menentukan perolehan poin akhir	2	Cukup
13.	Guru menyampaikan hasil turnamen kepada siswa secara jelas	2	Cukup
14.	Guru memberikan pujian, saran perbaikan, dan motivasi untuk siklus selanjutnya	2	Cukup
<b>Penghargaan</b>			
15.	Guru memberikan redward untuk kelompok yang menang	3	Baik

16.	Guru memberikan motivasi kepada kelompok	2	Cukup
17.	Guru memberikan masukan pada jawaban yang kurang tepat	2	Cukup
<b>C. Kegiatan Penutup</b>			
1.	Guru memandu siswa merangkum konsep pecahan yang telah dipelajari dengan bahasa yang mudah dipahami	2	Cukup
2.	Guru menanyakan pendapat siswa tentang pembelajaran hari itu	3	Baik
3.	Guru memberi tugas lanjutan sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	Cukup
Jumlah Skor Perolehan		70	
Skor Maksimal		90	
$P = \frac{F}{N} \times 100\%$		77,78%	Baik

Sumber: Data hasil penelitian di SDN Ujong Kuta, 2026.

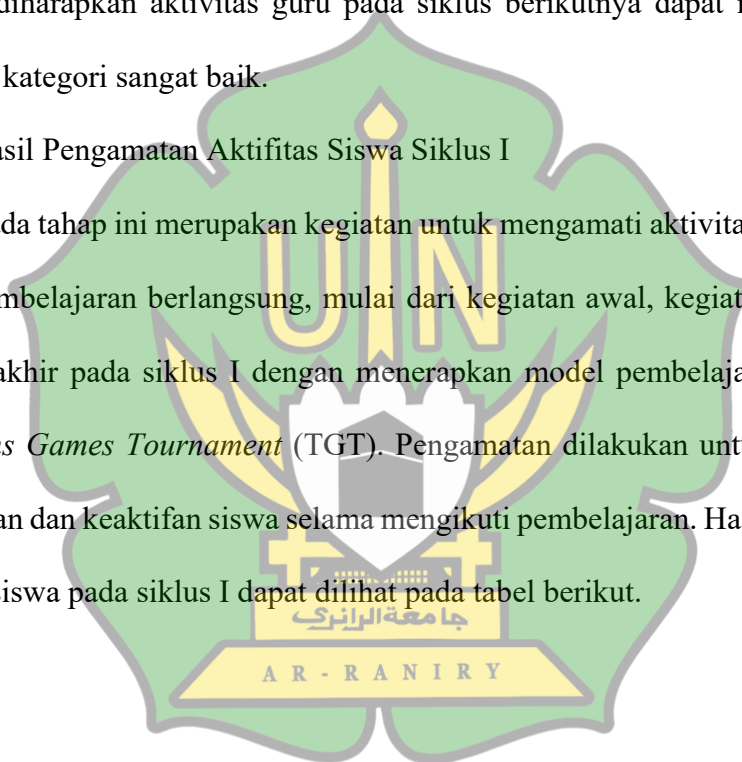
Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 77,78% yang termasuk dalam kategori baik. Meskipun demikian, hasil tersebut belum mencapai kategori sangat baik, sehingga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum optimal. Hal ini terlihat dari beberapa aspek yang masih berada pada kategori cukup, seperti kegiatan memberikan motivasi kepada siswa, penyampaian tujuan pembelajaran, pengecekan pemahaman siswa, serta pengelolaan kegiatan inti khususnya pada tahap permainan (game) dan turnamen. Selain itu, guru juga belum sepenuhnya maksimal dalam membimbing siswa secara merata dan mengoptimalkan keterlibatan seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Jika dikaitkan dengan teori pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), seharusnya guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi seluruh siswa melalui kerja kelompok, permainan, dan kompetisi yang sehat. Guru juga diharapkan dapat

memberikan motivasi dan bimbingan secara intensif, serta mengelola waktu dengan baik terutama pada tahap turnamen agar kegiatan berjalan lebih efektif. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya, antara lain dengan meningkatkan kualitas pemberian motivasi, memperjelas penyampaian tujuan pembelajaran, mengoptimalkan pengelolaan waktu pada setiap tahap pembelajaran, serta memberikan bimbingan yang lebih merata kepada seluruh siswa. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan aktivitas guru pada siklus berikutnya dapat meningkat dan mencapai kategori sangat baik.

## 2) Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus I

Pada tahap ini merupakan kegiatan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan untuk mengetahui keterlibatan dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.



**Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I**

No	Aspek Aktivitas Siswa	Skor	Kategori
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>			
1.	Kemampuan siswa menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar	3	Baik
2.	Kemampuan siswa dalam melakukan ice breking Bersama didalam kelas	3	Baik
3.	Kemampuan siswa menunjukkan kesapan mengikuti pembelajaran	3	Baik
4.	Kemampuan siswa dalam menyimak motivasi dan apersepsi dari gurunya	2	Cukup
5.	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pemantik	2	Cukup
6.	Kemampuan siswa dalam memperhatikan tujuan dan alur pembelajaran	2	Baik
<b>B. Kegiatan Inti</b>			
1.	Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi materi bilangan pecahan pembilang satu	2	Baik
2.	Kemampuan siswa dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat dalam kelompok	2	Cukup
3.	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal latihan/LKPD materi bilangan pecahan pembilang satu	2	Cukup
4.	Kemampuan siswa dalam berpartisipasi dalam turnamen	2	Baik
5.	Kemampuan siswa bekerja sama dalam mengikuti permainan dengan semangat dan sportif	2	Baik
6.	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan kartu game sesuai aturan	2	Cukup
7.	Kemampuan siswa dalam mengikuti arahan guru selama kegiatan pembelajaran	2	Baik
<b>C. Kegiatan Penutup</b>			
1.	Kemampuan siswa dalam merangkum kesimpulan pembelajaran materi bilangan pecahan	2	Cukup
2.	Kemampuan siswa dalam menanggapi refleksi pembelajaran	2	Cukup
3.	Kemampuan siswa dalam memahami pesan-pesan moral	2	Baik
4.	Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes/evaluasi	2	Baik
5.	Kemampuan siswa dalam membaca doa dan menjawab salam	3	Baik

	Jumlah Skor Perolehan	40	
	Skor Maksimal	54	
	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	74,07%	Baik

*Sumber: Data hasil penelitian di SDN Ujong Kuta, 2026*

Berdasarkan tabel di atas, total skor aktivitas siswa diperoleh sebesar 40 dari skor maksimal 54, sehingga persentase aktivitas siswa mencapai 74,07% dan termasuk dalam kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus I sudah mengalami keterlibatan yang cukup baik dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan.

Jika dilihat dari masing-masing indikator, terdapat beberapa aspek yang sudah tergolong baik, seperti kemampuan siswa dalam menjawab salam dan berdoa sebelum pembelajaran, mengikuti kegiatan ice breaking, serta menunjukkan kesiapan belajar. Selain itu, siswa juga sudah mulai mampu mengikuti arahan guru, bekerja sama dalam kelompok, berpartisipasi dalam kegiatan turnamen, serta mengerjakan soal evaluasi dengan cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa sudah mulai terbiasa mengikuti alur pembelajaran dan menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan belajar.

Namun demikian, masih terdapat beberapa indikator yang berada pada kategori cukup, yaitu kemampuan siswa dalam menyimak motivasi dan apersepsi, menjawab pertanyaan pemantik, berdiskusi dan menyampaikan pendapat dalam kelompok, menyelesaikan soal LKPD secara mandiri, menjawab pertanyaan pada kartu *game* sesuai aturan, serta merangkum kesimpulan dan menanggapi refleksi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa keaktifan berpikir dan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat masih belum optimal.

Keterbatasan pada beberapa indikator tersebut kemungkinan disebabkan karena siswa masih dalam tahap adaptasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang baru diterapkan, sehingga sebagian siswa masih kurang percaya diri untuk aktif berpartisipasi dan cenderung bergantung pada teman dalam kelompoknya. Selain itu, pemahaman terhadap alur permainan dan diskusi juga belum sepenuhnya merata pada seluruh siswa.

Oleh karena itu, perbaikan perlu dilakukan pada siklus selanjutnya dengan memberikan bimbingan yang lebih intensif selama diskusi kelompok, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada seluruh siswa untuk berpendapat dan terlibat aktif. Guru juga perlu memperjelas aturan permainan dan alur kegiatan TGT agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih percaya diri dan optimal. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan aktivitas siswa pada siklus II dapat meningkat dan mencapai kategori yang lebih tinggi.

### 3) Hasil Belajar pada Siklus I

Setelah proses pembelajaran pada siklus I selesai dilaksanakan, guru memberikan tes evaluasi kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika materi bilangan pecahan. Tes evaluasi yang diberikan terdiri 10 soal. Penilaian hasil belajar siswa mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Adapun data hasil belajar siswa kelas IV SDN Ujong Kuta pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I**

No	Kriteria	Jumlah
1	Jumlah siswa yang tuntas	19 Siswa
2	Jumlah siswa yang tidak tuntas	9 Siswa
Jumlah Siswa		28 Siswa
Ketuntasan Klasikal = $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$		67,86%

*Sumber: Data hasil penelitian di SDN Ujong Kuta, 2026*

Berdasarkan Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, dapat diketahui bahwa dari 28 siswa, terdapat 19 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 67,86%, sedangkan 9 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 32,14%. Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di SDN Ujong Kuta, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq 75$ , serta ketuntasan klasikal ditetapkan sebesar 80%. Berdasarkan kriteria penelitian tersebut, maka ketuntasan klasikal pada siklus I belum tercapai, karena persentase ketuntasan yang diperoleh masih berada di bawah 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I belum berjalan secara optimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pada pelaksanaan pembelajaran di siklus berikutnya agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan.

#### 4) Tahap Refleksi pada Siklus I

Refleksi merupakan kegiatan untuk menelaah kembali seluruh aktivitas pembelajaran di siklus 1 yang telah dilaksanakan, dengan tujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan selama proses pembelajaran serta sebagai dasar

perbaikan pada pelaksanaan siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siklus I, diperoleh beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki, sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.4 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut pada Siklus I**

No	Refleksi	Aspek	Indikator	Hasil Temuan	Tindak Lanjut
1	<b>Aktivitas Guru</b>	Pendahuluan	Guru menanyakan kesiapan siswa dan mengecek kehadiran	Guru belum maksimal dalam memastikan kesiapan belajar siswa	Guru lebih aktif memastikan kesiapan siswa sebelum pembelajaran dimulai
			Guru melakukan ice breaking	Ice breaking kurang menarik sehingga belum meningkatkan fokus siswa	Menggunakan ice breaking yang lebih variatif dan menarik
			Guru memberikan motivasi	Motivasi yang diberikan masih kurang sehingga siswa belum antusias	Memberikan motivasi yang lebih kontekstual dan membangun semangat belajar
			Guru memberikan pertanyaan pemantik	Pertanyaan pemantik belum mampu menarik perhatian seluruh siswa	Menggunakan pertanyaan yang lebih dekat dengan pengalaman siswa
			Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Penyampaian tujuan belum jelas dan belum dipahami siswa	Menjelaskan tujuan pembelajaran dengan bahasa sederhana dan menarik
			Guru memastikan	Guru belum mengecek	Melakukan tanya jawab

			pemahaman tujuan	pemahaman siswa secara menyeluruh	untuk memastikan pemahaman siswa
		Kegiatan Inti	Guru menjelaskan materi	Penjelasan materi masih kurang jelas dan kurang bervariasi	Menggunakan media konkret dan contoh yang lebih mudah dipahami
			Guru memberikan contoh	Contoh yang diberikan masih kurang mendukung pemahaman siswa	Memberikan contoh yang lebih kontekstual dan bervariasi
		Kelompok	Guru membentuk kelompok	Pembentukan kelompok belum optimal	Menyusun kelompok secara heterogen dan terarah
			Guru menjelaskan peran anggota	Peran anggota belum dipahami dengan baik	Menjelaskan peran secara rinci dan jelas
			Guru membantu kelompok	Bimbingan belum merata ke semua kelompok	Memberikan pendampingan secara menyeluruh
		Game	Guru menjelaskan aturan permainan	Aturan permainan belum dipahami siswa	Menjelaskan aturan secara rinci dan memberikan contoh
			Guru mengatur jalannya permainan	Pengelolaan permainan belum optimal	Mengelola waktu dan jalannya permainan dengan lebih terstruktur
		Tournament	Guru membandingkan skor	Pencatatan skor belum sistematis	Menggunakan papan skor atau tabel yang jelas

			Guru menyampaikan hasil	Penyampaian hasil belum jelas	Menyampaikan hasil secara terbuka dan sistematis
			Guru memberikan umpan balik	Umpan balik masih kurang maksimal	Memberikan pujian, motivasi, dan saran perbaikan
		Penghargaan	Guru memberikan motivasi kepada kelompok	Motivasi belum merata ke semua kelompok	Memberikan motivasi secara adil dan menyeluruh
			Guru memberikan masukan	Masukan belum maksimal	Memberikan umpan balik yang konstruktif
		Penutup	Guru membimbing rangkuman	Siswa masih kesulitan merangkum	Membimbing siswa dalam menyusun kesimpulan
			Guru memberi tugas lanjutan	Tugas belum sepenuhnya mendukung pemahaman	Memberikan tugas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
2	<b>Aktivitas Siswa</b>	Pendahuluan	Siswa memahami tujuan pembelajaran	Siswa belum memahami tujuan pembelajaran	Guru menjelaskan tujuan dengan lebih jelas dan menarik
		Kegiatan Inti	Siswa memahami materi	Siswa masih kesulitan memahami materi pecahan	Menggunakan media konkret dan penjelasan bertahap
			Siswa aktif dalam diskusi	Siswa kurang aktif dalam diskusi kelompok	Memberikan motivasi dan bimbingan lebih intensif
			Siswa menyelesaikan LKPD	Siswa kesulitan menyelesaikan soal	Memberikan pendampingan dan latihan tambahan
			Siswa menjawab	Siswa kurang percaya diri	Memberikan latihan dan

			pertanyaan game		motivasi sebelum game
			Siswa mencatat hasil	Siswa belum tertib mencatat	Memberikan contoh pencatatan yang benar
		Penutup	Siswa merangkum materi	Siswa kesulitan menyimpulkan	Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan
			Siswa refleksi pembelajaran	Siswa kurang aktif dalam refleksi	Memberikan pertanyaan pancingan
3	<b>Hasil Belajar Siswa</b>	Evaluasi	Ketuntasan hasil belajar	Ketuntasan klasikal sebesar 67,86% belum mencapai indikator $\geq$ 80%	Meningkatkan kualitas penerapan model TGT, terutama pada motivasi, bimbingan, dan pengelolaan pembelajaran

## 2. Hasil Pembelajaran Siklus II

### a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan pada siklus II pada dasarnya sama dengan perencanaan pada siklus I, namun dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan hasil refleksi sebelumnya. Pada tahap ini peneliti merancang modul ajar yang disusun lebih sistematis dan disesuaikan dengan alokasi waktu, menyiapkan media pembelajaran berupa kartu pecahan, papan pecahan, papan skor, dan kartu kelompok sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), menyusun soal latihan dan soal turnamen, menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, serta menyusun soal

tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi membandingkan pecahan.

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan di kelas IV SDN Ujong Kuta sesuai dengan alokasi waktu yang telah ditetapkan, yaitu  $2 \times 35$  menit dalam satu kali pertemuan. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah disusun dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Kegiatan pembelajaran terdiri atas tiga tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menyapa peserta didik, serta mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. Selanjutnya, guru mengajak peserta didik untuk berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas dan menyanyikan lagu “Indonesia Raya”. Guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar peserta didik dengan mengecek kehadiran, kerapian pakaian, serta kebersihan kelas. Untuk meningkatkan semangat belajar, guru melakukan kegiatan *ice breaking*. Guru kemudian menyampaikan kesepakatan kelas yang harus dipatuhi selama proses pembelajaran, seperti menjaga ketertiban, mendengarkan instruksi guru, bekerja sama dalam kelompok, mengikuti aturan permainan dengan sportif, serta menghargai pendapat teman. Selanjutnya, guru memberikan motivasi belajar dengan mengajukan pertanyaan pemantik terkait pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, seperti memotong kue, pizza, atau buah-buahan. Guru juga menjelaskan alur kegiatan

pembelajaran serta cara memperoleh skor atau poin dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT.

Pada kegiatan inti, guru menyajikan materi tentang pecahan dengan pembilang satu dan membandingkan pecahan secara bertahap dan terstruktur. Guru menjelaskan konsep pecahan menggunakan media konkret dan papan pecahan, serta memberikan contoh soal di papan tulis. Selama penyajian materi, guru melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman peserta didik. Selanjutnya, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Guru membagikan LKPD kepada peserta didik dan menjelaskan petunjuk pengerjaannya secara rinci agar peserta didik dapat mengerjakan dengan benar. Peserta didik mengerjakan LKPD secara mandiri, sementara guru berkeliling untuk membimbing dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan.

Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru memanfaatkan media pembelajaran berupa potongan lempengan pecahan untuk membantu siswa memahami konsep pecahan dengan nyata. Media ini dibuat dalam bentuk potongan-potongan yang masing-masing menunjukkan nilai pecahan. Seperti  $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$  dan lain-lain. Disamping itu, disediakan juga kartu pecahan yang berisi pertanyaan atau nilai pecahan yang harus dicocokkan oleh siswa. Penggunaan media ini dilakukan pada fase kegiatan inti dalam pembelajaran yang mengikuti Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

Dalam pelaksanaannya, guru menjelaskan kembali aturan permainan dan mempraktikkan cara menyusun jawaban kartu pecahan pada papan pecahan. Guru memanggil siswa secara bergiliran untuk tampil di depan kelas kemudian guru

memberikan aba-aba kepada setiap kelompok untuk menjawab soal, mencatat skor yang diperoleh, serta memastikan proses turnamen berjalan secara tertib dan adil. Siswa yang telah dipanggil diberikan satu kartu pecahan, kemudian diminta untuk mencari dan mencocokkan potongan yang sesuai dengan nilai pecahan yang terdapat pada kartu. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk permainan sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi dan motivasi belajar.

Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran tentang membandingkan pecahan. Guru memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menjelaskan kembali materi dan menuliskan contoh pecahan di papan tulis. Selanjutnya, guru memandu kegiatan refleksi dengan menanyakan pengalaman belajar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok, menyampaikan pesan moral, serta menutup pembelajaran dengan doa bersama.

### c. Tahap Pengamatan AR-RANIRY

Tahap pengamatan pada siklus II dilaksanakan dengan prosedur yang sama seperti pada siklus I. Pengamatan dilakukan untuk memperoleh data mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Kegiatan pengamatan pada siklus II meliputi observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi aktivitas siswa dilakukan oleh satu pengamat dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil pengamatan pada siklus II digunakan untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta sebagai bahan evaluasi untuk menilai ketercapaian tujuan pembelajaran dan keberhasilan tindakan yang telah dilaksanakan. Adapun hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus II disajikan pada tabel-tabel berikut.

### 1. Hasil Pengamatan Aktifitas Guru Siklus II

Pengamatan terhadap kemampuan aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi membandingkan pecahan telah dilakukan oleh wali kelas IV SDN Ujong Kuta. Hasil pengamatan aktivitas guru selama proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus II**

No	Aspek Aktivitas Guru	Skor	Kategori
<b>A. Pendahuluan</b>			
1.	Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan menyapa peserta didik	4	Sangat Baik
2.	Mengawali pembelajaran dengan berdo'a	4	Sangat Baik
3.	Guru menanyakan kabar siswa	3	Baik
4.	Guru dan siswa menyanyikan lagu Indonesia raya	4	Sangat Baik
5.	Guru melakukan ice breaking dan diikuti oleh seluruh siswa didalam kelas	4	Sangat Baik
6.	Guru menanyakan kesiapan belajar siswa dengan mengecek kehadiran	4	Sangat Baik
7.	Guru menyampaikan kesepakatan kelas yang telah dibuat secara ringkas	3	Baik

8.	Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa	4	Sangat Baik
9.	Guru memberikan pertanyaan pemantik “ Kalau Budi mempunyai 1 pizza dan dibagi menjadi 4 bagian, lalu Budi makan 1 bagian, makan berapa bagian pizza lagi yang tersisa?”	4	Sangat Baik
10.	Guru menjelaskan dan memberikan pemahaman bagaimana cara mendapatkan point yang tinggi dalam permainan	3	Baik
11.	Guru memastikan siswa memahami alur tujuan pembelajaran	3	Baik
<b>B.. Kegiatan Inti</b>			
<b>Penyajian Materi</b>			
1	Guru menjelaskan Kembali materi pecahan secara terstruktur dan memberikan contoh	3	Sangat Baik
2.	Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media yang relevan	3	Sangat Baik
3.	Guru memberikan contoh didepan kelas	3	Sangat Baik
<b>Kelompok (Team)</b>			
1.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen yang berjumlah 4-5 kelompok, dan diberi lkpd tentang materi pecahan pembilang 1 dan membandingkan pecahan	4	Sangat Baik
2.	Guru menjelaskan peran dan tugas para anggota kelompok	3	Baik
3.	Guru membagikan lkpd dan menjelaskan dengan rinci bagaimana petunjuk dalam mengerjakan lkpd dengan benar	4	Sangat Baik
4.	Guru membimbing dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan lkpd	4	Sangat Baik
<b>Permainan (Game)</b>			
5.	Guru menjelaskan ulang aturan dan tata permainan TGT secara jelas dan mudah dipahami	4	Sangat Baik
6.	Guru mempraktikan didepan kelas bagaimana cara Menyusun jawaban dari kartu soal agar tersusun rapi	3	Baik
7.	Guru menyuruh siswa untuk memposisikan masing-masing anggota kelompoknya untuk berbaris didepan kelas dengan rapi dan tertib	4	Sangat Baik
8.	Guru Guru memberi aba-aba kepada semua anggota kelompok untuk siap-siap menjawab soal sesuai aturan TGT	3	Baik

9.	Guru mencatat nilai setiap team yang berhasil Menyusun jawaban	4	Sangat Baik
<b>Tournament</b>			
1.	Guru menyuruh siswa untuk mengikuti tournament untuk menentukan kelompok yang berhasil dan mendapatkan nilai yang paling tinggi	4	Sangat Baik
2.	Guru mengumumkan skor sementara setiap kelompok, apabila skor skor dengan nilai tinggi sama dengan dengan kelompok yang lain maka akan ada soal lain untuk kelompok yang sama	3	Baik
<b>Penghargaan</b>			
1.	Guru memberikan penghargaan atau redward kepada kelompok dengan skor tertinggi	4	Sangat Baik
2.	Guru memberikan motivasi yang positif mengenai kerja sam kelompok	4	Sangat Baik
3.	Guru memberi masukan pada jawaban yang kurang tepat	3	Baik
<b>Kegiatan Penutup</b>			
1.	Guru menyimpulkan materi pada hari ini	4	Sangat Baik
2.	Guru memandu refleksi	3	Baik
3.	Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok	4	Sangat Baik
4.	Guru menutup pelajaran dengan berdo'a Bersama	4	Sangat Baik
5.	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari	3	Baik
Jumlah Skor Perolehan		118	
Skor Maksimal		132	
		89,40%	Sangat Baik
		$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	

Sumber: Hasil Penelitian Kelas IV SDN Ujong Kuta, 2026

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh pengamat pada aktivitas guru selama proses pembelajaran pada siklus II, jumlah skor perolehan yang mencakup tahap persiapan, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup adalah 118 dari skor maksimal 132. Dengan demikian, nilai presentase

adalah  $P = \frac{119}{132} \times 100\% = 89,40\%$ . Berdasarkan hasil tersebut, taraf keberhasilan aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika materi membandingkan pecahan di kelas IV SDN Ujong Kuta termasuk ke dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar siklus II, mengelola kelas dengan lebih efektif, serta menerapkan langkah-langkah model TGT secara sistematis dan terarah.

## 2. Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Siklus II

Pada tahap ini merupakan kegiatan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan untuk mengetahui keterlibatan dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Siklus II**

No	Aspek Aktivitas Siswa	Skor	Kategori
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>			
1.	Kemampuan siswa menjawab salam dan berdo'a	4	Sangat Baik
2..	Kemampuan siswa dalam menyanyikan lagu Indonesia raya Bersama didalam kelas	4	Sangat Baik
3.	Kemampuan siswa dalam menanggapi gurunya	3	Baik
4.	Kemampuan siswa mendengar dan menanggapi absensi	4	Sangat Baik
5.	Kemampuan siswa dalam melakukan ice breaking bersama	4	Sangat Baik
6..	Kemampuan siswa dalam menyepakati aturan didalam kelas	3	Baik

7.	Kemampuan siswa mendengar motivasi dan menanggapi tujuan pembelajaran	3	Baik
8..	Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pemantik	3	Baik
9.	Kemampuan siswa dalam memahami alur tujuan pembelajaran	3	Baik
<b>B. Kegiatan Inti</b>			
1.	Kemampuan siswa memahami dan menanggapi materi membandingkan pecahan pembilang 1	4	Sangat Baik
2.	Kemampuan siswa dalam tanya jawab	3	Baik
3.	Kemampuan siswa dalam menyimak setiap penjelasan gurunya	4	Sangat Baik
<b>Kelompok (Team)</b>			
4.	Kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan sesama kelompok	3	Baik
5.	Kemampuan siswa menyelesaikan soal latihan/LKPD materi membandingkan pecahan	3	Baik
6.	Kemampuan siswa dalam memahami peran masing-masing didalam kelompok	3	Baik
<b>Permainan (Game)</b>			
1.	Kemampuan siswa dalam memahami penjelasan gurunya tentang aturan permainan	4	Sangat Baik
2.	Kemampuan siswa dalam mengatur masing-masing anggota kelompoknya untuk mengikuti permainan.....	3	Baik
3.	Kemampuan siswa dalam mendengarkan aba-aba sebelum dimulainya permainan	4	Sangat Baik
4.	Kemampuan siswa bekerja sama mengikuti permainan TGT dengan semangat dan sportif	4	Sangat Baik
5.	Kemampuan siswa menjawab pertanyaan kartu game sesuai aturan TGT	3	Baik
6..	Kemampuan siswa dalam menginformasikan skor kelompok kepada gurunya	3	Baik
<b>Tournament</b>			
7.	Kemampuan siswa dalam mengikuti turnamen secara tertib	4	Sangat Baik
<b>Penghargaan</b>			
8.	Kemampuan siswa dalam menerima penghargaan dengan skor tertinggi (Tim hebat )	3	Baik

9.	Keampuan siswa dalam mendengarkan motivasi dan masuka jawaban yang kurang tepat	3	Baik
<b>C. Penutup</b>			
1.	Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran	3	Baik
	Kemampuan siswa menanggapi refleksi	3	Baik
2.	Kemampuan siswa memahami pesan-pesan moral	4	Sangat Baik
3.	Kemampuan siswa membaca doa dan menjawab salam	4	Sangat Baik
	Jumlah Skor Perolehan	96	
	Skor Maksimal	112	
	$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	85,71%	Sangat Baik

*Sumber: Data hasil penelitian di kelas IV SDN Ujong Kuta, 2026*

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh pengamat terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), diperoleh jumlah skor sebesar 96 dari skor maksimal 112. Dengan demikian, persentase aktivitas siswa adalah:  $P = \frac{96}{112} \times 100\% = 85,71\%$ . yang menghasilkan nilai sebesar 85,71%. Berdasarkan hasil tersebut, tingkat keberhasilan aktivitas siswa pada siklus II termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, baik pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, sebagian besar siswa telah mampu menjawab salam, berdoa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, serta menanggapi absensi dengan sangat baik. Siswa juga menunjukkan respons yang positif terhadap kegiatan ice breaking, motivasi, serta tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, meskipun pada beberapa indikator masih berada pada kategori baik.

Pada kegiatan inti, siswa terlihat lebih aktif dalam memahami dan menanggapi materi membandingkan pecahan, terlibat dalam tanya jawab, serta menyimak penjelasan guru dengan baik. Dalam kegiatan kelompok, siswa mulai mampu berinteraksi, memahami peran masing-masing, dan menyelesaikan tugas secara bersama. Pada tahap permainan (*game*) dan turnamen, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, mampu mengikuti aturan permainan, bekerja sama secara sportif, serta berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dan melaporkan skor kelompok.

Pada kegiatan penutup, siswa telah mampu menyimpulkan materi pembelajaran, menanggapi refleksi, memahami pesan-pesan moral, serta menutup pembelajaran dengan berdoa dan menjawab salam dengan baik. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, keaktifan, dan kerja sama siswa dalam proses pembelajaran..

### **3. Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Setelah terlaksanakannya pembelajaran pada siklus ke II, kemudian siswa lanjut dengan menjawab soal tes evaluasi yang diberikan gurunya untuk mengetahui hasil belajar setelah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika materi bilangan pecahan. Tes evaluasi yang diberikan terdiri dari 10 soal. Penilaian hasil belajar siswa mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu sebesar 75. Adapun data hasil

belajar siswa kelas IV SDN Ujong Kuta pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa pada Siklus II**

No	Kriteria	Jumlah
1	Jumlah siswa yang tuntas	25 Siswa
2	Jumlah siswa yang tidak tuntas	3 Siswa
Jumlah Siswa		28 Siswa
Ketuntasan Klasikal = $\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$		89,29%

*Sumber: Data hasil penelitian di SDN Ujong Kuta, 2026*

Berdasarkan Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, dapat diketahui bahwa dari 28 siswa, terdapat 25 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 89,29%, sedangkan 3 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 10,71%. Berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di SDN Ujong Kuta, siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq 75$ , serta ketuntasan klasikal ditetapkan sebesar 80%. Berdasarkan kriteria penelitian tersebut, ketuntasan klasikal pada siklus I telah tercapai karena persentase ketuntasan yang diperoleh yaitu 89,29% berada di atas 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV.

#### **d. Tahap Refleksi**

Refleksi adalah kegiatan untuk melihat kembali aktivitas pada pembelajaran siklus II yang telah dilaksanakan.

Tabel 4.8 Hasil Temuan dan Tindak Lanjut pada Siklus II

No	Aspek	Indikator	Refleksi	Hasil Temuan	Tindak Lanjut
1	Pendahuluan	Guru menanyakan kabar siswa	Aktivitas Guru	Guru sudah menanyakan kabar siswa dengan baik, namun interaksi belum maksimal melibatkan seluruh siswa	Guru lebih melibatkan seluruh siswa dalam interaksi awal pembelajaran
2		Guru menyampaikan kesepakatan kelas	Aktivitas Guru	Penyampaian kesepakatan sudah baik, namun belum sepenuhnya dipahami semua siswa	Guru menegaskan kembali kesepakatan dengan bahasa sederhana dan contoh
3		Guru menjelaskan cara memperoleh poin dalam permainan	Aktivitas Guru	Penjelasan sudah baik, namun masih terdapat siswa yang belum memahami secara menyeluruh	Guru menjelaskan dengan contoh konkret dan simulasi
4		Guru memastikan pemahaman tujuan pembelajaran	Aktivitas Guru	Pengecekan pemahaman sudah dilakukan, tetapi belum menjangkau seluruh siswa	Guru melakukan tanya jawab secara merata kepada semua siswa
5	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan materi secara terstruktur	Aktivitas Guru	Penjelasan sudah baik, namun masih perlu variasi metode agar lebih menarik	Guru menggunakan media dan pendekatan yang lebih variatif
6		Guru menjelaskan peran anggota kelompok	Aktivitas Guru	Penjelasan sudah baik, namun belum semua siswa memahami perannya	Guru menegaskan kembali peran setiap anggota kelompok

7		Guru mempraktikkan cara permainan	Aktivitas Guru	Demonstrasi sudah baik, namun masih perlu diperjelas	Guru memberikan contoh yang lebih rinci dan berulang
8		Guru memberi aba-aba permainan	Aktivitas Guru	Instruksi sudah jelas, namun koordinasi siswa belum sepenuhnya optimal	Guru meningkatkan ketegasan dan kejelasan instruksi
9		Guru mengumumkan skor sementara	Aktivitas Guru	Penyampaian skor sudah baik, namun belum sepenuhnya menarik perhatian siswa	Guru menyampaikan dengan lebih interaktif
10	Penghargaan	Guru memberi masukan pada jawaban siswa	Aktivitas Guru	Umpan balik sudah baik, namun belum mendalam	Guru memberikan umpan balik yang lebih spesifik dan konstruktif
11	Penutup	Guru memandu refleksi pembelajaran	Aktivitas Guru	Refleksi sudah dilakukan, namun belum melibatkan seluruh siswa	Guru memberikan pertanyaan pancingan agar semua siswa terlibat
12		Guru memberi kesempatan bertanya	Aktivitas Guru	Kesempatan sudah diberikan, namun belum dimanfaatkan semua siswa	Guru memotivasi siswa agar lebih berani bertanya
13	Pendahuluan	Siswa menanggapi guru	Aktivitas Siswa	Siswa sudah merespon dengan baik, namun belum merata	Guru mendorong partisipasi seluruh siswa
14		Siswa memahami tujuan pembelajaran	Aktivitas Siswa	Pemahaman sudah baik, namun belum menyeluruh	Guru memperjelas tujuan dengan

					bahasa sederhana
15	Kegiatan Inti	Siswa aktif dalam tanya jawab	Aktivitas Siswa	Keaktifan sudah baik, namun masih didominasi beberapa siswa	Guru memberikan kesempatan merata
16	Kelompok	Siswa berinteraksi dalam kelompok	Aktivitas Siswa	Interaksi sudah baik, namun belum optimal pada semua kelompok	Guru membimbing kelompok secara merata
17		Siswa memahami peran dalam kelompok	Aktivitas Siswa	Pemahaman sudah baik, namun masih ada yang pasif	Guru menegaskan kembali peran siswa
18	Game	Siswa mengatur anggota kelompok	Aktivitas Siswa	Pengaturan sudah baik, namun masih kurang tertib	Guru memberikan arahan yang lebih jelas
19		Siswa menjawab pertanyaan game	Aktivitas Siswa	Siswa sudah mampu menjawab, namun belum merata	Guru memberikan kesempatan yang sama
20		Siswa melaporkan skor kelompok	Aktivitas Siswa	Pelaporan sudah baik, namun masih kurang percaya diri	Guru memberikan motivasi
21	Penghargaan	Siswa menerima penghargaan	Aktivitas Siswa	Siswa sudah menerima dengan baik, namun kurang antusias	Guru meningkatkan apresiasi
22		Siswa mendengarkan motivasi	Aktivitas Siswa	Siswa sudah mendengarkan, namun belum sepenuhnya memahami	Guru menyampaikan dengan lebih menarik
23	Penutup	Siswa menyimpulkan materi	Aktivitas Siswa	Siswa sudah mampu, namun masih perlu bimbingan	Guru membimbing lebih intensif

24		Siswa menanggapi refleksi	Aktivitas Siswa	Siswa sudah menanggapi, namun belum aktif semua	Guru memberikan stimulus pertanyaan
25	Hasil Belajar	Ketuntasan klasikal siswa	Hasil Belajar	Ketuntasan mencapai <b>89,29%</b> , namun masih terdapat beberapa siswa belum tuntas	Guru memberikan remedial dan pendampingan khusus

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada seluruh siklus yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Ujong Kuta pada materi bilangan pecahan. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 77,78% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 89,40% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II hingga mencapai kategori sangat baik.

Peningkatan aktivitas tersebut berdampak pada hasil belajar siswa. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II telah mencapai 89,29%, sehingga telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu  $\geq 80\%$ . Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan terarah, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan

pencapaian tersebut, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dapat dihentikan pada siklus II.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada setiap aspek yang diamati, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa baik secara individu maupun klasikal. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, khususnya pada materi bilangan pecahan di kelas IV SDN Ujong Kuta. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang perlu dianalisis lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

### **1. Aktifitas Guru**

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 77,78% dengan kategori baik. Meskipun demikian, pada siklus ini guru belum sepenuhnya optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala, seperti pengelolaan waktu yang belum efektif, penyampaian langkah-langkah TGT

yang belum sistematis, serta pemberian motivasi dan bimbingan yang belum merata kepada seluruh siswa. Akibatnya, beberapa tahapan penting dalam TGT, khususnya pada kegiatan permainan (*game*) dan turnamen, belum terlaksana secara maksimal. Kondisi ini mencerminkan bahwa guru masih dalam tahap adaptasi terhadap penerapan model pembelajaran yang menuntut pengelolaan kelas yang lebih kompleks.

Kelemahan pada siklus I tersebut dapat dijelaskan melalui teori Slavin yang menyatakan bahwa keberhasilan model TGT sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengorganisasi kelompok, menjelaskan aturan permainan, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif secara sehat.<sup>54</sup> Ketika salah satu komponen tersebut belum berjalan optimal, maka efektivitas pembelajaran juga akan menurun. Selain itu, menurut Johnson & Johnson, guru dalam pembelajaran kooperatif berperan sebagai fasilitator yang harus memastikan adanya interaksi positif antar siswa.<sup>55</sup> Pada siklus I, interaksi tersebut belum terbentuk secara maksimal karena bimbingan guru belum merata.

Berdasarkan hasil refleksi, dilakukan perbaikan pada siklus II dengan menitikberatkan pada peningkatan kualitas pengelolaan pembelajaran. Guru mulai menyampaikan langkah-langkah TGT secara lebih sistematis, mengelola waktu dengan lebih efektif, serta memberikan motivasi dan bimbingan yang lebih intensif kepada seluruh siswa. Selain itu, guru juga memperjelas aturan permainan dan turnamen sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan dengan lebih terarah.

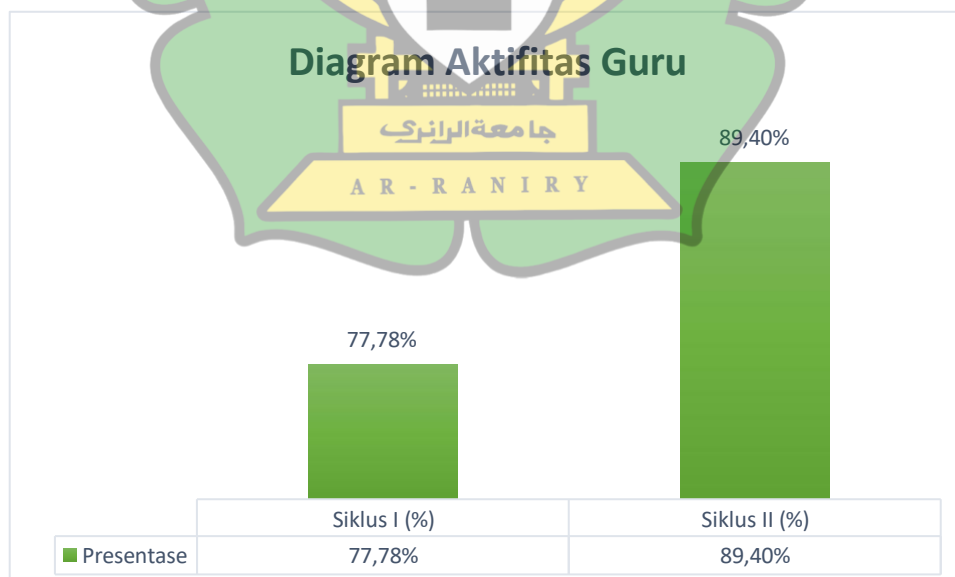
---

<sup>54</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, (Boston: Allyn and Bacon, 2015), hlm. 84.

<sup>55</sup> David W. Johnson & Roger T. Johnson, *Learning Together and Alone*, (Boston: Allyn and Bacon, 2009), hlm. 112.

Perbaikan tersebut berdampak pada peningkatan kualitas aktivitas guru pada siklus II menjadi 89,40% dengan kategori sangat baik setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus sebelumnya. Guru mampu menjalankan perannya secara optimal sebagai fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa guru yang efektif adalah guru yang mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif, menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang secara optimal.<sup>56</sup> Dengan demikian, peningkatan aktivitas guru pada siklus II tidak hanya disebabkan oleh perbaikan teknis pembelajaran, tetapi juga karena meningkatnya kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran kooperatif secara menyeluruh.

Peningkatan aktivitas guru tersebut dapat dilihat pada Gambar Diagram 4.1 berikut.



**Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru**

<sup>56</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 30.

Berdasarkan Diagram 4.1 di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yaitu dari kategori baik menjadi sangat baik. Peningkatan ini menggambarkan bahwa guru semakin mampu mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran TGT secara sistematis dan efektif sehingga pembelajaran berlangsung lebih terstruktur dan partisipatif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rauhun (2024), yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika. Dalam penelitiannya, aktivitas guru meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik, sehingga menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu membantu guru mengelola pembelajaran secara lebih efektif, sistematis, dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.<sup>57</sup>

## 2. Aktifitas Siswa

Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 74,07% dengan kategori baik. Namun, pada tahap ini keterlibatan siswa masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan

---

<sup>57</sup>Aisha Umul Rauhun, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Dadu dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Matematika Kelas III di MI Al-Madaniyah Kota Mataram Tahun 2023/2024*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Mataram, 2024, hlm.70.

siswa dalam diskusi kelompok, rendahnya keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta belum terbentuknya kerja sama yang efektif antar anggota kelompok. Kondisi ini terjadi karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang menuntut partisipasi aktif dan interaksi sosial yang tinggi. Selain itu, kurangnya kejelasan instruksi dari guru pada tahap awal juga mempengaruhi tingkat keterlibatan siswa.

Menurut teori Johnson & Johnson, keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh adanya interaksi positif, tanggung jawab individu, dan keterampilan sosial dalam kelompok.<sup>58</sup> Pada siklus I, ketiga aspek tersebut belum berkembang secara optimal sehingga aktivitas siswa masih terbatas. Selain itu, Slavin juga menegaskan bahwa dalam model TGT, keterlibatan aktif siswa dalam permainan dan turnamen merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar.<sup>59</sup> Ketika siswa belum memahami mekanisme permainan, maka partisipasi mereka cenderung rendah.

Setelah dilakukan refleksi, pada siklus II guru melakukan berbagai perbaikan, seperti memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai langkah-langkah TGT, membimbing siswa secara lebih merata, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik melalui penggunaan media dan variasi kegiatan. Guru juga memberikan motivasi yang lebih intensif sehingga siswa merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi.

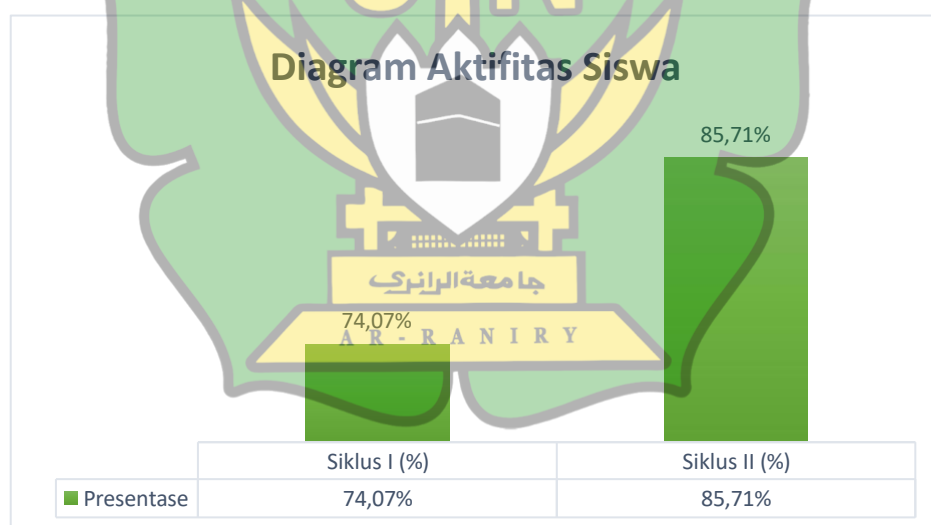
---

<sup>58</sup> David W. Johnson & Roger T. Johnson, *Learning Together and Alone*, (Boston: Allyn and Bacon, 2009), hlm. 112.

<sup>59</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, (Boston: Allyn and Bacon, 2015), hlm. 84.

Perbaikan tersebut berdampak pada peningkatan aktivitas siswa pada siklus II yang signifikan menjadi 85,71% dengan kategori sangat baik. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan permainan dan turnamen. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui kerja kelompok dan kompetisi yang sehat.<sup>60</sup> Dengan demikian, peningkatan aktivitas siswa menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Peningkatan aktivitas siswa tersebut dapat dilihat pada Diagram 4.2 berikut..



**Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa**

Berdasarkan Diagram 4.2 di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif

<sup>60</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, (Boston: Allyn and Bacon, 2015), hlm. 84.

tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dan berada pada kategori sangat baik pada siklus II.

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu yang dilakukan Basri (202) yang menunjukkan terjadi perubahan dalam aktivitas belajar siswa dimana pada siklus I dan II setiap pertemuannya mengalami peningkatan dengan kategori Baik,<sup>61</sup> sehingga membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran

### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh belum optimalnya proses pembelajaran, baik dari sisi guru maupun siswa. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan pemahaman terhadap materi masih rendah. Selain itu, penjelasan materi yang belum maksimal serta kurangnya latihan yang terarah juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>62</sup> Apabila proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, maka hasil belajar yang diperoleh juga belum maksimal. Selain itu, Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh aktivitas siswa dalam

---

<sup>61</sup>Putri Andini Basri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros”, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, 2020, hlm. 1-14.

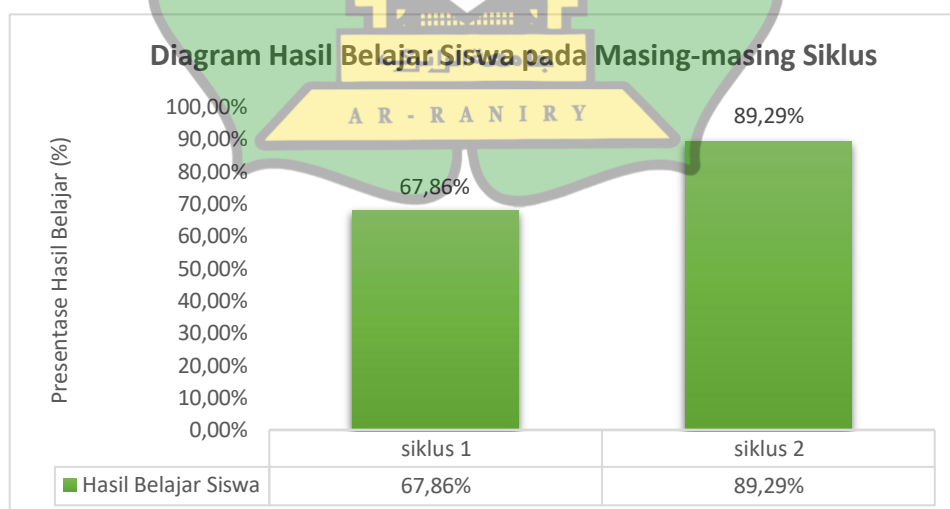
<sup>62</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 22.

proses pembelajaran.<sup>63</sup> Dengan demikian, rendahnya hasil belajar pada siklus I berkaitan erat dengan kurangnya keaktifan siswa.

Pada siklus II, setelah dilakukan berbagai perbaikan dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini terjadi karena siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih memahami materi melalui diskusi kelompok, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui kegiatan permainan dan turnamen.

Hal ini sejalan dengan teori Slavin yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya kombinasi antara kerja sama kelompok dan kompetisi antar tim yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.<sup>64</sup> Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar ini dilihat pada Diagram 4.3 berikut.



**Gambar 4.2 Diagram Hasil Belajar Siswa**

<sup>63</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 30.

<sup>64</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, (Boston: Allyn and Bacon, 2015), hlm. 84.

Berdasarkan Diagram 4.3 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II.

Hasil dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Putri et al., (2025), yang menunjukkan tingkat ketuntasan siswa meningkat dari 18% pada prasiklus menjadi 50% di siklus I, dan mencapai 95% di siklus II. Menurutnya, selain meningkatkan pemahaman terhadap materi matematika, khususnya Bangun Datar, model TGT juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan serta mendorong keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis,<sup>65</sup> sehingga relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

---

<sup>65</sup> Chindy Ochtaviana Putri, Sandha Soemantri, Miliasih Sovi Astuti, dan Nanda Dwi Novita, “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika”, Universitas Muhammadiyah Surabaya dan SD Negeri Bulak Rukem I, 2025, hlm. 1–9.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD/MI, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, aktivitas guru mencapai persentase 77,78% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 89,40% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin mampu melaksanakan pembelajaran secara terstruktur sesuai dengan langkah-langkah model TGT, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aktivitas siswa mencapai persentase 74,07% dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,71% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dalam mengikuti pembelajaran, berdiskusi dalam kelompok, serta berpartisipasi dalam permainan TGT.

3. Hasil belajar matematika siswa kelas IV SD/MI setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 67,86%, dengan 19 siswa dinyatakan tuntas dan 9 siswa belum tuntas. Pada siklus II, ketuntasan belajar meningkat menjadi 89,29%, dengan 25 siswa dinyatakan tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Persentase tersebut telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu  $\geq 80\%$ .

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa, aktivitas guru, serta hasil belajar matematika siswa kelas IV SD/MI. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada siklus II.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD/MI, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif model pembelajaran matematika, karena terbukti mampu meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa. Guru juga disarankan untuk

merencanakan pembelajaran secara matang, mengelola waktu dengan baik, serta memberikan bimbingan yang merata kepada seluruh siswa agar pelaksanaan model TGT berjalan lebih

## 2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam diskusi kelompok dan permainan yang terdapat dalam model *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, siswa diharapkan dapat meningkatkan kerja sama, sportivitas, serta rasa tanggung jawab dalam kelompok agar hasil belajar yang diperoleh semakin optimal.

## 3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Sekolah juga diharapkan dapat mendorong guru untuk terus mengembangkan kemampuan profesionalnya melalui pelatihan atau kegiatan pengembangan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran lain atau jenjang kelas yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji penggunaan media pembelajaran yang

lebih variatif agar efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ai Solihah. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal SAP*, Vol.1, No.1.
- Aina Mulyana, dkk. (2013). Hubungan Antara Persepsi, Minat, dan Sikap Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. (19)(2).
- Aldo Redho dan Syamsul Arifin Syam. (2017). Kedudukan Manajemen Sumber Daya Manusia Pendidikan Islam di Era Globalisasi. *Journal Basic Of Education AL-ASASIYYA*. 2(1).
- Alfi Yunita, Ratulani Juwita, dan Suci Elma Kartika. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mosharafa (Jurnal Pendidikan Matematika)* : Volume 9, Nomor 1.
- Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), h. 41.
- Ardiansyah, M., Analisis Pemahaman Konsep Bilangan Pecahan dengan Platform Quizizz. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16 (1), 2021. 82 - 91.
- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Basri, Putri Andini. 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar.
- Darwanto dan Kiki Herdiansyah. (2022). “Korelasi Sikap Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Kotabumi)”. *Jurnal Eksponen*. 12(1).
- Dini Rosdiani. (2012). *Model Pembelajaran Langsung*, Bandung: Alfabeta.
- Galuh, Azahra Dewanti dkk. (2021). Urgensi Nilai dan Moral dalam Upaya Meningkatkan Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5 (6).
- Gristi Damaiyanti Parhusip, Yosep Dwi Kristanto, Partini. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Tournament (TGT). *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* : 11 (2), 293-306. DOI : 10.25273/jipm.v11i2.13816.

Hamzah B. Uno. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.

Hanum, Sastri. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di MIN 1 Bener Meriah. *Skripsi*. UIN AR-RANIRY.

Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motoric*, Jakarta: Nusa Media.

Hutauruk. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Alat Peraga pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Jurnal*, Vol 8 No 2.

Kartini. (2021). Pengaruh Etika Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Mandau. *Skripsi*. Pekanbaru: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Kondios Pasaribu, dkk. (2020). Hubungan Moral Siswa Dengan Hasil Belajar PKn SMP Kelas VIII Gkpi Padang Bulan Medan T.A 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. 2 (2).

Luthfiana, M., & Wahyuni, R. (2019). Penerapan model pembelajaran auditory, intellectually, repetition (air) terhadap hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 2(1), 50-57.

Mukminah, Eka Fitriani, Mahsup, Syaharuddin. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JUSTEK (JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI)* : Vol. 2, No. 2.

Muldayanti N.D. (2013). Pembelajaran Biologi Model STAD Dan TGT Ditinjau Dari Keingintahuan Dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ipa*. Vol.2, No.1.

Mulyana, Rohmat. (2011). *Mengartikulasikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.

Mulyasa, E. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.109.

Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Purwoto. (2011). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Putri, Chindy Ochtaviana., Sandha Soemantri., Miliasih Sovi Astuti., dan Nanda Dwi Novita. 2025. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika*. Universitas Muhammadiyah Surabaya dan SD Negeri Bulak Rukem I.

Putri Saras Utami Dan Esti Harini. (2014). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Melalui Team Games Tournament Siswa Kelas III MI Magelang. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol.2. No.2.

Rahayu, Siska dkk. (2019). Pengaruh Sikap Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PPKN Kelas X, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*. 8(6).

Rahmatika, Krairiani, & Akmal. (2022) Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau. *Ar-Riyadhiyyat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 10–19.

Robert E. Slavin. (2005). Cooperative Learning, Bandung: Nusa Media.

Ruseffendi, E.T. (2010). Pengantar Pendidikan Matematika. Bandung: Tarsito.

Rusman. (2013). Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sakilah. (2019). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social, Pekanbaru: Kreasi Edukasi.

Shoimin, Aris, (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

Slavin, R.E. (2015). Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. Boston: Allyn & Bacon.

Suherman, E. (2014). Matematika Dasar untuk Sekolah Dasar. Jakarta: Erlangga.

Sukardi. (2004). Metodologi Penelitian : Kompetensi Dan Prakteknya. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Susilo. (2009). Panduan Penelitian Tindakan Kelas, Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.

Syah, Daryawan. Supradi dan Eneng Muslihah. (2009). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Diadit Media.

Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wardhani, S., & Suyitno, A. (2013). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yeni, Putu dkk. (2019). Kontribusi Sikap Sosial Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Smp Kelas VIII SMP Negeri 1 Melaya, Kecamatan Melaya Kabupaten Jembrana Tahun Pelajaran 2013/ 2014. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. (7)(1). DOI: <https://doi.org/10.23887/jpku.v7i1.22077>.

Zainal Aqib dan M. Maftuh. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### BIODATA DIRI

Nama : Ismayatul Maula  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Tempat /Tanggal Lahir : Peudada /10 Agustus 2003  
 Alamat : Desa Mns Teungoh, Kec Peudada, Kab Bireuen, Prov  
 Aceh  
 Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia  
 Agama : Islam  
 Status : Mahasiswi  
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Guru Madrasah  
 Ibtidaiyah  
 No HP : 081275626306  
 Email : 210209105@student.ar-raniry.ac.id

### Riwayat Pendidikan

SD(Tahun) : Madrasah Ibtidaiyah Negeri Blang Birah (2015)  
 SMP(Tahun) : Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Bireuen (2018)  
 SMA( Tahun) : MA Darussa'adah Cot Tarom (2021)

### Data Orang Tua

Nama Ayah : Fuadi M Rubi  
 Pekerjaan : Petani  
 Nama Ibu : Badriah Usman  
 Pekerjaan : Pegawai Negeri Sipil (PNS)  
 Alamat : Mns Teungoh, Ds Bahagia, Kec Peudada, Kab Bireuen,  
 Prov Aceh

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
 Nomor : 1693 Tahun 2025

**TENTANG**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA**  
**DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA**

**Menimbang :**

- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**Meningat :**

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan :** Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

**KESATU :** Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh No : 872 TAHUN 2025

**KEDUA :** Menunjuk Saudara :

**Nida Jarmita, S. pd. I., M. I**

**Untuk Membimbing**

Nama : Ismayatul Maula  
 Nim : 210209105  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI/SD

**KETIGA :** Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

**KEEMPAT :** Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA- 25.04.2.423925/2025 Tanggal 02 Desember 2024 Tahun Anggaran 2025;

**KELIMA :** Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

**KEENAM :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

Ditandatangani di : Banda Aceh  
 Pada Tanggal : 22 Desember 2025  
 Dekan



Sandi Muluk

**Tembusan**

1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip.





**Lampiran 2. Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syaikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-12/Un.08/FTK.1/TL.00/1/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SD Negeri Ujong Kuta Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 210209105

Nama : ISMAYATUL MAULA

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Jln. Medan-Banda Aceh Dusun Bahagia Mns Teungoh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD/MI**

Banda Aceh, 02 Januari 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

AR-RAN



Berlaku sampai : 06 Maret 2026

Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.  
NIP. 197508152001121002

**Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian**



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SD NEGERI UJONG KUTA**

Jalan Blang Bintang Lama, Desa Lampuja, Kecamatan Darussalam Kode Pos 23374  
E-mail: sdujongkuta01@gmail.com

**SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN**

Nomor : 422 / 06 / UK / 1 / 2026

Kepala Sekolah SD Negeri Ujong Kuta Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ismayatul Maula  
N I M : 210209105  
Prodi/ Jurusan : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh  
Semester : Genap 2025/2026

Benar yang namanya tersebut di atas adalah Mahasiswa/i yang telah melakukan penelitian di SD Negeri Ujong Kuta Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 6 Januari 2026 s/d 9 Januari 2026 dengan judul skripsi “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD/MI ”

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lampuja, 10 Januari 2026  
Kepala Sekolah  
  
**Marjanman, S.Pd**  
NIP. 197012311991102005



## Lampiran 4 Surat Keterangan Lulus Plagiasi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111  
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020  
 Email : ftk.prodigmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

### SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.  
 Ketua Prodi PGMI  
 UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Ismayatul Maula
NIM	: 210209105
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Penerapan Model
Pembimbing 1	: Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd
Pembimbing 2	: Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada hari Selasa tanggal 27 bulan Januari tahun 2026 dengan nomor Paper ID 28647509105

Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan "**LULUS**" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 35 % ( $\leq 35\%$ ).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 27 Januari. 2026  
 Admin TURNITIN  
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Azmil Haean Lubis, M.Pd.**  
 NIP 19930624 202012 1 016

### Lampiran 5 : Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I

## INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR SIKLUS I

Mata Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : Bilangan Pecahan Pembilang 1  
 Fase / Kelas : B/ IV  
 Kurikulum Acuan : Kurikulum Merdeka  
 Penulis : Ismayatul Maula  
 Validator :  
 Profesi :

#### A. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian lembar validasi modul ajar yang telah peneliti susun.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penelitian yang telah disediakan dalam lembar validasi modul ajar. Adapun keterangan lebih lanjut mengenai kriteria penilaiannya sebagai berikut:
  - TS : ada, kurang lengkap/tidak sesuai.
  - KS : ada, kurang lengkap /kurang sesuai.
  - S : ada, lengkap dan sesuai.
3. Setelah mengisi kolom penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada bagian kesimpulan terhadap lembar validasi modul ajar.
4. Apabila ada suatu hal yang perlu direvisi, mohon ditulis pada kolom komentar dan saran.
5. Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini.

#### B. Penilaian

No.	Rincian Kegiatan	Skala Penilaian		
		S	KS	TS
1.	INFORMASI UMUM			
A.	Identitas Modul	✓		
	Terdapat nama sekolah, nama guru, fase, materi pokok, alokasi waktu, kelas, semester, tahun Pelajaran, dan peminatan/program.	✓		
B.	Kompetensi Awal	✓		

	Gambaran kompetensi awal yang mendasari materi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan dan keterampilan pada materi yang merujuk pada CP mata pelajaran.	✓		
C.	Profil Pelajar Pancasila			
	Gambaran sikap perilaku profil pelajar pancasila yang diharapkan peserta didik beriman, berbhineka global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif yang tercermin pada materi/isi pelajaran, pedagogik/kegiatan proyek, asesmen/penilaian.	✓		
D.	Sarana dan Prasarana			
	Memuat prasarana atau fasilitas yang digunakan seperti ruang kelas atau fasilitas lainnya.	✓		
E.	Target Peserta Didik			
	Peserta didik reguler atau tipikal umum tidak ada kesulitan dan mencerna dalam memahami materi ajar.	✓		
	Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir atas tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin.	✓		
F.	Model Pembelajaran			
	Gambaran model pembelajaran yang diterapkan, berupa model Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT)	✓		
II.	KOMPETENSI INTI			
A.	Capaian Pembelajaran			
	Adanya gambaran kompetensi/kemampuan peserta didik dalam memahami konsep materi, penerapan dan menggunakan materi pada bidang keilmuan yang dipelajari, misalnya: mengidentifikasi, mengaitkan, dan memahami.	✓		
B.	Tujuan Pembelajaran			
	Gambaran tujuan akhir fase berupa kemampuan peserta didik yang dapat diuraikan secara berjenjang, dari pemahaman yang rendah, meningkat sampai pada memahami, misalnya memahami atau	✓		

	Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi.	✓		
	Remedial diberikan kepada peserta didik dengan capaian rendah.	✓		
G.	Refleksi Guru dan Peserta Didik			
	Adanya guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai bentuk evaluasi proses kegiatan pembelajaran dalam bentuk pernyataan evaluasi diri masing-masing guru.	✓		
	Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai bentuk evaluasi proses kegiatan pembelajaran dalam bentuk tes lisan atau tertulis.	✓		
H.	Glosarium			
	Adanya guru menghimpun dan mengidentifikasi setiap kata-kata yang perlu diberikan penjelasan lebih lanjut.	✓		
I.	Daftar Pustaka			
	Adanya daftar pustaka yang dijadikan sumber atau bahan referensi guru terkait materi dalam bentuk buku.	✓		
III.	LAMPIRAN			
A.	Lembar kerja peserta didik.			
B.	Soal Evaluasi			
C.	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik			

### Kesimpulan Penilaian

Penilaian terhadap modul ajar:

(...) Dapat digunakan tanpa revisi

(✓) Dapat digunakan dengan revisi

(...) Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

## C. Komentor dan Saran

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Banda Aceh, 10 Desember..... 2025

Validator,



Syndrina Kasvia, S.Pd.

NIP. 199702022022212002



### Lampiran 6. Modul Ajar Matematika Siklus 1

<b>MODUL AJAR</b>	
<b>1. INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
Nama Penyusun	: Ismayatul Maula
Satuan Pendidikan	: SD/MI
Tahun Penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase	: B
Kelas/Semester	: IV/ 1
Materi	: Bilangan Pecahan Pembilang 1
Alokasi waktu	: 2 × 35 menit (1 pertemuan)
<b>B. KOMPETISI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat mengetahui konsep bagian dari suatu benda secara sederhana</li> <li>• Peserta didik dapat membaca dan menuliskan bilangan pecahana</li> <li>• Peserta didik mampu membedakan bentuk bangun yang dibagi menjadi beberapa bagian sama besar</li> <li>• Peserta didik dapat menentukan banyak bagian dari suatu benda yang dibagi sama besar</li> <li>• Peserta didik mampu memahami perbandingan sederhana lebih besar, lebih kecil, sama dengan (<math>&gt;</math>, <math>&lt;</math>, <math>=</math>).</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bergotong royong</li> </ul>	

<p><b>D. SARANA DAN PRASARANA</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku siswa : Buku siswa Matematika kelas IV SD/MI, (Kurikulum Merdeka), 2022 Kementrian Pendidikan, Kebudayaan , Riset, dan Teknologi RI.</li> <li>• Lembar kerja Peserta didik (LKPD)</li> <li>• Kartu soal permainan (Game cards)</li> <li>• Papan pecahan</li> <li>• Papan skor turnamen</li> </ul>
<p><b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik kelas IV memiliki kemampuan beragam dan aktif dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Setiap kelompok terdiri atas siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah secara heterogen.</li> </ul>
<p><b>F. MODEL PEMBELAJARAN</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model Pembelajaran : Kooperatif tipe team game tournament</li> <li>• Pendekatan : Cooperative Learning</li> <li>• Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi kelompok, permainan, tanya jawab dan penugasan</li> </ul>
<p><b>II. KEGIATAN INTI</b></p>
<p><b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)</b></p>
<p>Fase B (Matematika) peserta didik memahami bilangan pecahan sederhana, mempresentasikan pecahan dalam berbagai bentuk ( gambar, model konkret, dan symbol). Membandingkan dan mengurutkan pecahan, serta menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan pecahan dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p><b>B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat memahami dan mengenal pecahan sebagai bagian dari keseluruhan</li> <li>2. Peserta didik dapat menuliskan pecahan pembilang 1 berdasarkan model ataupun gambar dan benda konkret lainnya</li> <li>3. Peserta didik dapat membandingkan pecahan pembilang 1 dengan benar dan tepat</li> <li>4. Peserta didik dapat menyelesaikan soal kontekstual terkait pecahan pembilang 1</li> </ol>

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu mengamati benda konkret atau gambar agar peserta didik memahami pecahan sebagai bagian dari keseluruhan</li> <li>• Peserta didik mampu menuliskan pembilang 1</li> <li>• Peserta didik mampu menggambar atau menempatkan pecahan di garis bilangan</li> <li>• Peserta didik mampu membandingkan pecahan pembilang 1 dan menyelesaikan soal</li> </ul>	
D. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu memahami bahwa pecahan menunjukkan bagian dari keseluruhan,</li> <li>• Peserta didik mampu memahami bahwa pecahan dengan pembilang 1 memiliki besar bagian yang dapat dibandingkan dan semakin banyak</li> <li>• Peserta didik mampu memahami bahwa semakin banyak bagian pembagiannya (penyebut) maka semakin kecil bagian yang diperoleh</li> </ul>	
E. PERTANYAAN PEMANTIK	
1. Pernah tidak kalian berbagi makanan dengan teman?bagaimana cara kalian membaginya supaya adil?	
F. ASESMEN	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asesmen as learning : Refleksi diri, penilaian sikap dan penilaian keterampilan</li> <li>• Asesmen for learning: Pertanyaan diskusi bersama kelompok</li> <li>• Asesmen of learning : LKPD, dan menjawab soal</li> </ul>	
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan 10 menit	<p><b>Kegiatan awal dan orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan menyapa peserta didik serta mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar</li> <li>2. Guru mengawali pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas. <b>(Dimensi profil Pancasila)</b></li> <li>3. Guru menanyakan kabar peserta didik dan menyanyikan lagu "Indonesia Raya"</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru menanyakan kesiapan belajar peserta didik dengan mengecek kehadiran, pakaian dan kebersihan kelas</li> <li>5. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking untuk mengawali pembelajaran agar meningkatkan semangat peserta didik</li> <li>6. Guru memberikan motivasi dengan bertanya “ siapa yang suka bermain game sambil belajar matematika?”</li> <li>7. Guru memberikan pertanyaan pemantik “Pernah tidak kalian berbagi makanan dengan teman?bagaimana cara kalian membaginya supaya adil?”</li> <li>8. Guru memastikan peserta didik memahami alur tujuan pembelajaran melalui : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menjelaskan apa saja kegiatan atau aktivitas yang dilakukan pada hari ini ( materi, lkpd, game kartu, refleksi)</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum jelas</li> </ul> </li> </ol>
Kegiatan Inti 50 menit	<p><b>Penyajian Materi (Presentation)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan konsep materi bilangan pecahan pembilang satu dan membandingkan pecahan menggunakan media gambar atau benda konkret.</li> <li>2. Guru memberikan contoh bilangan pecahan dan membandingkan bilangan pecahan pembilang 1</li> <li>3. Guru memberikan pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa</li> </ol> <p><b>Kelompok (Team)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi 4-5 kelompok heterogen dan diberi Lkpd tentang bilangan pecahan pembilang 1 dan membandingkan pecahan</li> <li>2. Guru menjelaskan peran anggota kelompok</li> <li>3. Guru memastikan posisi duduk kelompok sesuai pengaturan</li> <li>4. Guru berkeliling memantau diskusi setiap kelompok</li> </ol>

	<p>5. Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan</p> <p><b>Permainan (Game)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan aturan game dan turnamen</li> <li>2. Guru memberikan kartu soal (Game card) yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar pecahan. Tiap kelompok berlomba-lomba menjawab untuk mendapatkan point</li> <li>3. Perwakilan setiap kelompok berkompetisi untuk menjawab soal</li> <li>4. Guru mengatur jalannya turnamen sehingga berjalan tertib</li> </ol> <p><b>Turnamen (Tournament)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap anggota kelompok bertanding dengan anggota kelompok lain yang memiliki kemampuan setara</li> <li>2. Guru mencatat jawaban yang benar dan yang paling tepat pada papan skor</li> <li>3. Guru mengumumkan skor sementara tiap kelompok</li> <li>4. Guru menilai secara objektif tanpa pilih kasih</li> </ol> <p><b>Penghargaan (Team Recognition)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penghargaan atau reward kepada kelompok dengan skor tertinggi (misalnya “ Tim pecahan hebat “)</li> <li>2. Guru memberikan motivasi yang positif mengenai kerja sama kelompok</li> <li>3. Guru memberikan masukan pada jawaban yang kurang tepat</li> </ol>
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi dan menyebut kembali pengertian pecahan yang telah dipelajari</li> <li>2. Guru bertanya kepada peserta didik dan memandu refleksi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang telah anak-anak pelajari hari ini?</li> <li>• Bagaimana perasaan anak-anak tentang pembelajaran hari ini?</li> </ul> </li> <li>3. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok</li> <li>4. Guru memberikan tes individu</li> </ol>

	5. Guru menutup pelajaran dengan ber do'a
--	---

## H. REFLEKSI

REFLEKSI GURU		
NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peserta didik ada yang tidak fokus dalam pembelajaran?	
2.	Apa yang ingin diubah untuk meningkatkan pelaksanaan dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik?	
3.	Kapan siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas akhir mereka?	
4.	Apa yang telah berjalan lancar di dalam kelas?	
5.	Apa yang disukai dan dinikmati dari aktivitas pembelajaran hari ini? dan apa yang kurang disukai?	
REFLEKSI SISWA		
NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian merasa kesulitan dalam materi ini?	
2.	Apakah kalian mempunyai cara lain untuk memahami materi ini?	
3.	Apakah kalian meminta bantuan kepada orang lain jika merasa kesulitan dalam pemahaman materi?	

## I. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

### 1. Kegiatan remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

- a) Meminta peserta didik untuk mengulang kembali materi tentang bilangan pecahan, lalu mendiskusikan dengan guru.
- b) Membantu peserta didik memahami Kembali tentang materi bilangan pecahan dalam kehidupan sehari-hari sebagai contoh dengan memberikan tugas tambahan di rumah.

### 2. Kegiatan pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

## J. ASESMEN

### a. Jenis Asesmen

- Asesmen diagnostic : Tes tulisan
- Asesmen formatif

### b. Bentuk asesemen

- Sikap
- Performa : (presentasi dan ketepatan menyelesaikan soal)

Tertulis : (tes objektif : pilihan ganda)

### 1. Asesmen Formatif

#### a. Penilaian (Sikap) Non Tes

NO.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian		Nilai
		Bekerja sama dalam diskusi kelompok	Materi dalam menyelesaikan LKPD/Evaluasi	

1.			
2.			
3.			
4.			

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

### Rubrik Penilaian Sikap

#### 1. Indikator Bekerja sama dalam diskusi kelompok

Bekerja sama dalam diskusi kelompok	
1	Tidak ikut aktif dalam diskusi kelompok
2	Terlibat cukup dalam diskusi namun masih mendapat bimbingan dari guru.
3	Aktif berperan dalam diskusi kelompok.
4	Sangat aktif dalam berdiskusi dalam kelompok.

#### 2. Indikator Mandiri dalam menyelesaikan LKPD/Evaluasi

Mandiri dalam menyelesaikan LKPD/Evaluasi	
1	Tidak menyelesaikan tugas yang diberikan.
2	Mengerjakan LKPD atau evaluasi dengan bantuan dari guru.
3	Mengerjakan LKPD atau evaluasi secara mandiri, tetapi sesekali bertanya kepada guru.
4	Mengerjakan LKPD atau evaluasi secara mandiri dan dengan hasil yang benar.

#### b. Instrument Penilaian Kognitif

Teknik penilaian : Tes Tulis

Bentuk Soal : Isian singkat

Indikator Soal	Nomor Soal	Aspek Kognitif						Skor
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Menentukan pecahan dengan pembilang 1 dari gambar yang diarsir	1,2,3		✓					10
Menuliskan pembilang dan penyebut dari bangun datar yang dibagi sama besar	4,5		✓					10
Membandingkan dua pecahan dengan pembilang satu menggunakan tanda < dan >	6,7,8			✓				10
Menentukan pecahan yang lebih besar atau lebih kecil dari dua pecahan dengan pembilang satu	9,10			✓				10

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

## c. Instrumen Penilaian Soal Tes Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		Pemahaman konsep	Keterampilan berhitung pecahan		
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

## Rubrik Penilaian

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Berdampingan (1)
<b>Tampilan materi presentasi</b>	bersih, rapi, menarik dan penuh kreativitas	Menarik dan kreatif, namun kurang rapi meskipun bersih.	Lumayan menarik, tapi kurang kreatif dan tidak terlalu rapi.	Tidak menarik dan tidak kreatif
<b>Penyampaian hasil presentasi</b>	Materi dipahami dengan baik, penyampaian jelas dan sopan, disampaikan dengan penuh	Materi dikuasai dengan baik, penggunaan bahasa juga teratur dan sopan, namun penyampaian	Materi belum sepenuhnya dikuasai, namun presentasi tetap dapat disampaikan	Kurang percaya diri dan belum menguasai materi presentasi.

	percaya diri, serta memiliki ekspresi dan daya tarik yang kuat.	masih kurang percaya diri.	secara keseluruhan.	
<b>Kolaborasi dalam kelompok</b>	Semua anggota kelompok terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas dari awal hingga akhir, dan tugas diselesaikan tepat waktu, bahkan sebelum batas waktu yang ditentukan.	Sebagian besar anggota kelompok berperan aktif, meskipun ada yang kurang konsisten, namun tugas tetap selesai tepat waktu.	Hampir setengah dari anggota kelompok berpartisipasi aktif, namun belum konsisten, sehingga tugas selesai sedikit melebihi waktu yang ditetapkan.	Tugas tidak diselesaikan sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.

### Rubrik Penilaian

Aspek	Kriteria	Skor
<b>Bernalar Kritis</b>	Memperhatikan diskusi, menyampaikan pendapat, dan mengajukan pertanyaan yang relevan dengan topik pembelajaran	4
	- Memenuhi dua kriteria	3
	- Memenuhi satu kriteria	2
	- Tidak memenuhi kriteria sama sekali	1

<b>Gotong royong</b>	Mengikuti proses diskusi, berpartisipasi aktif, dan menghargai pendapat teman selama diskusi	4
	Memenuhi dua kriteria	3
	Memenuhi satu kriteria	2
	Tidak memenuhi kriteria sama sekali	1
<b>Mandiri</b>	Ingin belajar dengan kesadaran sendiri tanpa harus disuruh atau dipaksa, serta mampu menilai hasil belajarnya,memperbaikinya jika diperlukan.	4
	Memenuhi dua kriteria	3
	Memenuhi satu kriteria	2
	tidak memenuhi kriteria sama sekali	1

Mengetahui,

Guru Kelas IV SDN Ujong Kuta



Signorina Kasvia, S.Pd

Nip. 199702022022212002

Mahasiswi,



Ismayatul Maula



### Puzzle atau Lempengan Pecahan



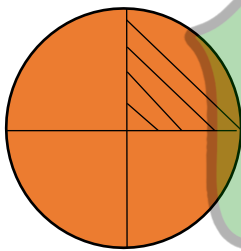
Nama :

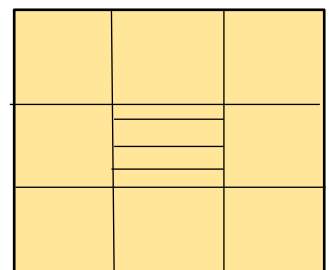
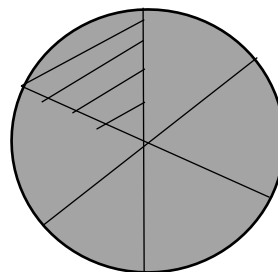
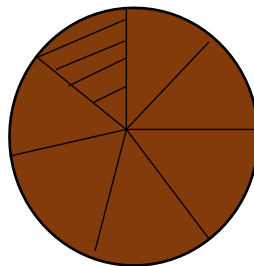
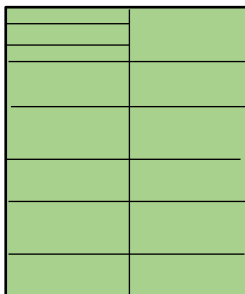
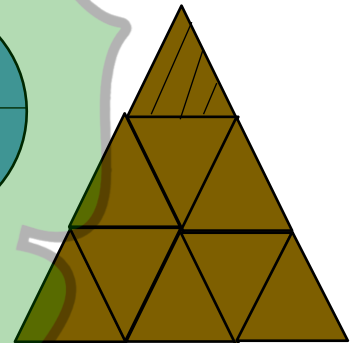
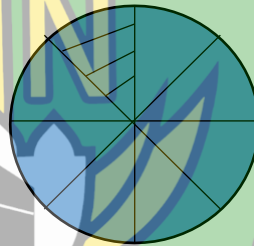
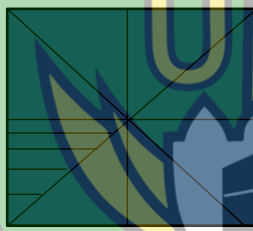
Kelas :

## BILANGAN PECAHAN PEMBILANG SATU

Petunjuk :

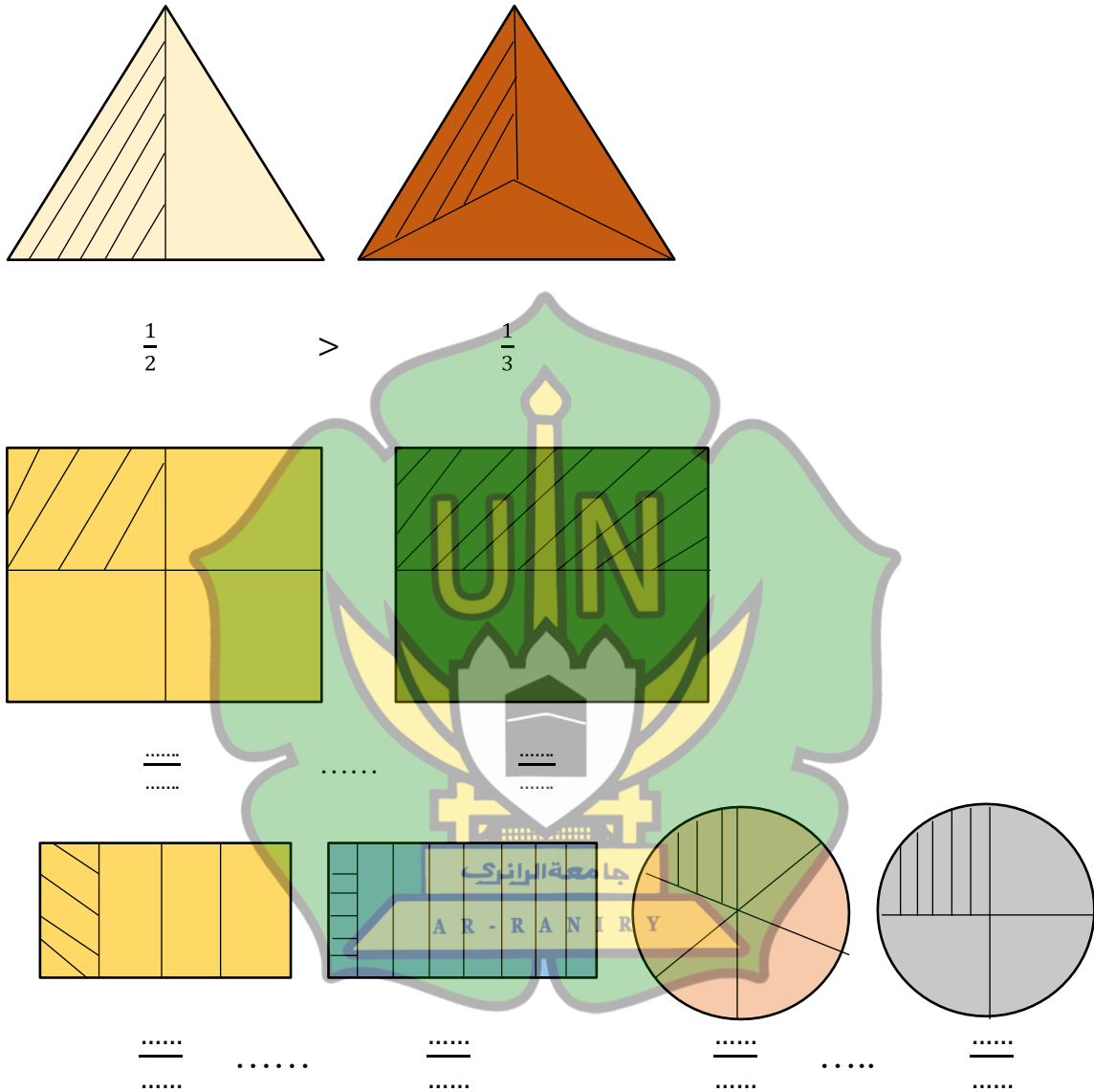
1. Bacalah setiap soal dengan teliti
2. Amati gambar pecahan yang tersedia pada setiap soal
3. Tentukan bagian yang diarsir sebagai pembilang
4. Hitung jumlah seluruh pecahan dalam bentuk pembilang atau penyebut pada kotak yang tersedia
5. Untuk soal membandingkan pecahan, tentukan pecahan yang lebih besar ( > ) atau lebih kecil ( < ) dengan benar.



$$\frac{1}{2}$$


**Isilah Titik dibawah ini dengan menggunakan tanda “< dan >”**

Bandingkan pecahan berikut dengan mengisi angka dan tanda “< dan >”



**Isilah tanda “< dan >” pada titik dibawah ini !**

1.  $\frac{1}{2} \dots \frac{1}{4}$

2.  $\frac{1}{3} \dots \frac{1}{7}$

3.  $\frac{1}{6} \dots \frac{1}{4}$

1.  $\frac{1}{5} \dots \frac{1}{3}$

2.  $\frac{1}{8} \dots \frac{1}{9}$

3.  $\frac{1}{8} \dots \frac{1}{5}$

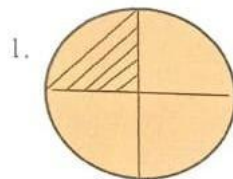
### Lampiran 7. Soal tes Hasil Belajar Evaluasi siklus I

00

Nama : *Fathul RaZaq*

Kelas: *1*

#### Soal Tes Hasil Belajar Siklus 1



Gambar kotak diatas, menunjukkan 1 dari 4 bagian diarsir. Manakah Pecahan yang tepat dari gambar tersebut

A.  $\frac{1}{3}$

B.  $\frac{1}{4}$

C.  $\frac{1}{5}$

D.  $\frac{1}{6}$



Perhatikan gambar diatas!

Satu lingkaran dipotong menjadi 5 bagian sama besar. Jika 1 bagian diambil, maka pecahan yang menunjukkan bagian pecahan gambar diatas adalah.....

A.  $\frac{1}{2}$

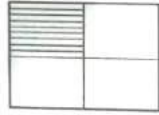
B.  $\frac{1}{3}$

C.  $\frac{1}{5}$

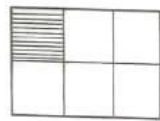
D.  $\frac{1}{6}$

3. Perhatikan gambar dibawah ini!

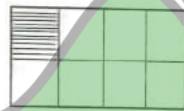
Pecahan manakah yang lebih besar nilainya.....



A.  $\frac{1}{4}$



B.  $\frac{1}{6}$



C.  $\frac{1}{8}$



D.  $\frac{1}{10}$

4. Manakah pecahan yang paling kecil nilainya.....

A.  $\frac{1}{2}$

B.  $\frac{1}{3}$

C.  $\frac{1}{9}$

D.  $\frac{1}{11}$

5.  $\frac{1}{8}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  Urutkanlah pecahan berikut dengan benar dan tepat, mulai dari terbesar ke terkecil adalah.....

A.  $\frac{1}{8}, \frac{1}{6}, \frac{1}{4}$

✓  B.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{6}, \frac{1}{8}$

C.  $\frac{1}{6}, \frac{1}{4}, \frac{1}{8}$

D.  $\frac{1}{8}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$

6.



Perhatikan gambar diatas!

Gambar diatas menunjukkan 1 dari 3 bagian sama besar diarsir.  
Manakah nilai Pecahan yang menunjukkan 1 dari 3 adalah....

A.  $\frac{1}{2}$

B.  $\frac{1}{3}$

C.  $\frac{1}{4}$

D.  $\frac{1}{5}$

7. Pecahan yang nilainya paling besar adalah....

A.  $\frac{1}{9}$

B.  $\frac{1}{7}$

C.  $\frac{1}{4}$

D.  $\frac{1}{5}$

8.



Perhatikan gambar pagar diatas!

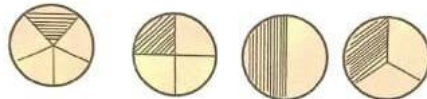
"Irfan memisahkan satu dari delapan papan yang berderet". Kalimat

yang tepat jika ditulis dalam bentuk pecahan adalah ....

A.  $\frac{1}{3}$       C.  $\frac{1}{8}$  ✓

B.  $\frac{1}{6}$       D.  $\frac{1}{10}$

9.



A.      B.      C.      D.

Perhatikan gambar diatas dengan benar dan tepat!

Gelas manakah yang nilainya  $\frac{1}{5}$  adalah...

- f
- A. Gelas B
  - B. Gelas A
  - C. Gelas C
  - D. Semua benar

10. Urutkanlah pecahan berikut dari yang terkecil ke yang terbesar  $\frac{1}{9}, \frac{1}{4}, \frac{1}{7}$  adalah.....

A.  $\frac{1}{9}, \frac{1}{4}, \frac{1}{7}$

✓ B.  $\frac{1}{9}, \frac{1}{7}, \frac{1}{4}$

C.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{9}, \frac{1}{7}$

D.  $\frac{1}{7}, \frac{1}{4}, \frac{1}{9}$



## Lampiran 8 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

### Lembar Observasi Aktivitas Guru

#### SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Ujong Kuta

Kelas : IV

Materi : Bilangan Pecahan Pembilang 1

Pembelajaran : Matematika

Nama Pengamat : Signonina Kasvia, S.Pd

Hari Tanggal : 7-6- Januari 2026

#### A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan model TGT, yang diperhatikan adalah aktivitas guru selama proses pembelajaran.

#### B. Petunjuk

1. Berikan tanda centang (✓) pada nomor skor nilai dibawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu
2. Kriteria penilaian
  - Skor 1 : Tidak baik
  - Skor 2 : Cukup baik
  - Skor 3 : Baik
  - Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik saran yang telah disediakan.

Aspek Aktivitas Guru	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pengendahuluan	1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan menyapa peserta didik			✓	
	2. Guru mengawali pembelajaran dengan berdo'a bersama yang dipimpin oleh ketua kelas			✓	
	3. Guru menanyakan kabar kepada peserta didik			✓	
	4. Guru memimpin kegiatan menyanyikan lagu Indonesia Raya.			✓	
	5. Guru menanyakan kabar siswa dan mengecek kehadiran.		✓		
	6. Guru melakukan ice breaking untuk mulai pembelajaran.		✓		
	7. Guru memberikan motivasi dengan bertanya kepada siswa		✓		
	8. Guru memberikan pertanyaan pemantik "Pernah tidak kalian berbagi makanan dengan teman?bagaimana cara kalian membaginya supaya adil?"		✓		
	9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas kepada siswa agar siswa paham arah pembelajaran		✓		
	10. Guru memastikan pemahama siswa terhadap tujuan pembelajaran.		✓		
Kegiatann Inti	11. Guru menjelaskan konsep materi bilangan pecahan pembilang 1 dan membandingkan pecahan		✓		
	12. Guru memberikan contoh yang relevan kepada siswa didepan kelas.		✓		

13. Guru memberikan pertanyaan untuk mengecek pemahaman siswa			✓	
<b>Kelompok ( Team)</b>				
14. Guru membentuk kelompok kecil menjadi 4-5 kelompok		✓		
15. Guru menjelaskan masing-masing peran penting anggota kelompok.		✓		
16. Guru memastikan posisi masing-masing anggota kelompok.			✓	
17. Guru memantau selama berlangsungnya diskusi			✓	
18. Guru membantu kelompok yang mengalami kesulitan.		✓		
<b>Permainan (Game)</b>				
19. Guru menjelaskan aturan dalam permainan		✓		
20. Guru memberika kartu soal permainan			✓	
21. Guru mengatur dengan tertib selama permainan berlangsung.			✓	
<b>Turnament (Tournament)</b>				
22. Guru membandingkan skor setiap kelompok		✓		
23. Guru menyampaikan hasil turnamen kepada siswa secara jelas		✓		
24. Guru memberikan pujian, saran perbaikan, dan motivasi untuk siklus selanjutnya		✓		
<b>Penghargaan</b>				
25. Guru memberikan redward untuk kelompok yang menang			✓	
26. Guru memberikan redward untuk kelompok yang menang.		✓		

	27. Guru memberikan masukan pada jawaban yang kurang tepat		✓		
Kegiatan Penutup	28. Guru memandu siswa merangkum konsep pecahan yang telah dipelajari dengan bahasa yang mudah dipahami		✓		
	29. Guru menanyakan pendapat siswa tentang pembelajaran hari itu			✓	
	30. Guru memberi tugas lanjutan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
	Jumlah keseluruhan	90			
	Rata-rata	77,87%			

#### B. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

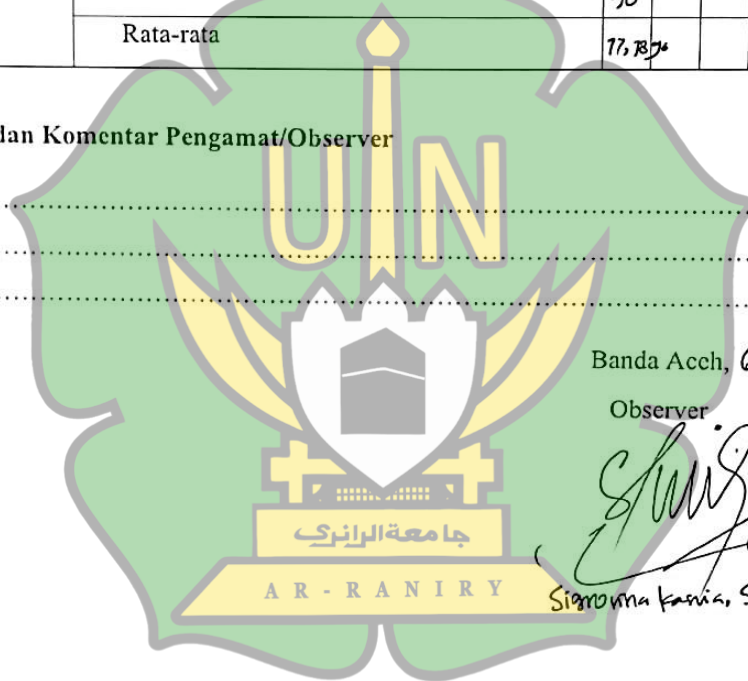
.....

Banda Aceh, 6-7 Januari 2016

Observer



Simona Karisa, S.Pd.



## Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

### Lembar Observasi Aktifitas Siswa

#### SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN Ujong Kuta  
 Kelas/Semester : IV  
 Materi : Bilangan Pecahan Pembilang I  
 Pembelajaran : Matematika  
 Nama Pengamat : Signorina Kasvia, S.Pd.  
 Hari/Tanggal : 6-7 januari 2026

#### A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan model TGT, yang diperhatikan adalah aktivitas murid dalam pembelajaran.

#### B. Petunjuk

1. Berikantanda silang (X) pada kolom nilai dibawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu
2. Kriteria penilaian
  - Skor 1 : Tidak baik
  - Skor 2 : Cukup baik
  - Skor 3 : Baik
  - Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik saran yang telah disediakan.

Aspek yang Dinilai	Skor			
	1	2	3	4
<b>Pendahuluan</b>				
1. Kemampuan siswa menjawab salam dan berdo'a sebelum belajar			✓	
2. Kemampuan siswa dalam melakukan ice breking Bersama didalam kelas			✓	
3. Kemampuan siswa menunjukkan kesapan mengikuti pembelajaran			✓	
4. Kemampuan siswa dalam menyimak motivasi dan apersepsi dari gurunya		✓		
5. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pemantik		✓		
6. Kemampuan siswa dalam memperhatikan tujuan dan alur pembelajaran		✓		
<b>Kegiatan Inti</b>				
7. Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi materi bilangan pecahan pembilang satu		✓		
8. Kemampuan siswa dalam memahami dan menanggapi materi bilangan pecahan pembilang satu		✓		
9. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal latihan/LKPD materi bilangan pecahan pembilang satu		✓		
10. Kemampuan siswa dalam berpartisipasi dalam turnamen		✓		
11. Kemampuan siswa bekerja sama dalam mengikuti permainan dengan semangat dan sportif		✓		
12. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan kartu game sesuai aturan		✓		
13. Kemampuan siswa dalam mengikuti arahan guru selama kegiatan pembelajaran		✓		

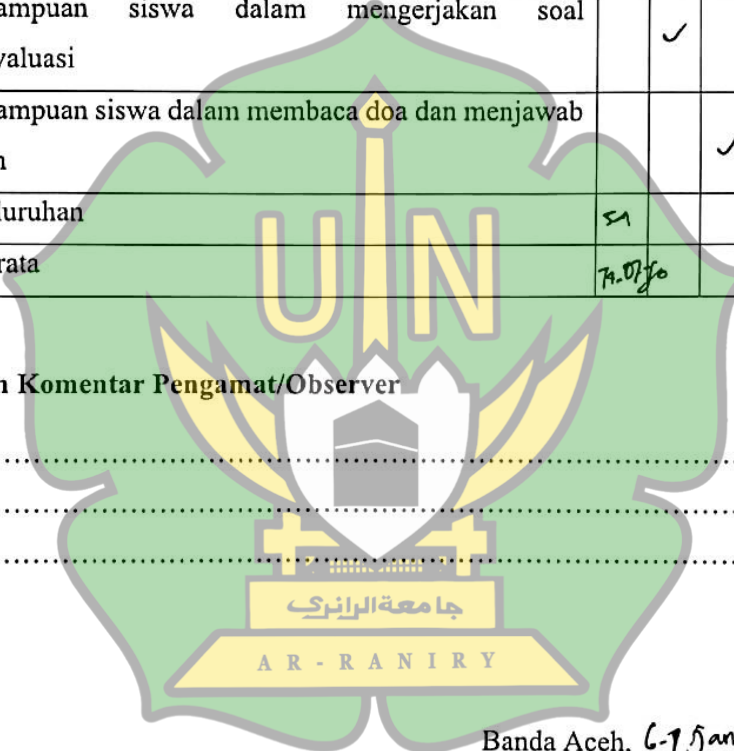
<b>Kegiatan Penutup</b>				
14. Kemampuan siswa dalam merangkum kesimpulan pembelajaran materi bilangan pecahan		✓		
15. Kemampuan siswa dalam menanggapi refleksi pembelajaran		✓		
16. Kemampuan siswa dalam memahami pesan-pesan moral		✓		
17. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal tes/evaluasi		✓		
18. Kemampuan siswa dalam membaca doa dan menjawab salam			✓	
Jumlah keseluruhan	51			
Jumlah rata-rata	74,07%			

### C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....



Banda Aceh, 6-7 Januari 2016

Observer

*[Handwritten Signature]*  
 (Gionita Kasim, S.Pd.)

**Lampiran 10 : Hasil Pengamatan Siswa Siklus I oleh 1 Pengamat**

No	Skor	Kategori
1	3	Baik
2	3	Baik
3	2	Cukup
4	2	Cukup
5	2	Cukup
6	2	Cukup
7	3	Baik
8	2	Cukup
9	2	Cukup
10	2	Cukup
11	2	Cukup
12	3	Baik
13	3	Baik
Jumlah Skor Perolehan	31	
Skor Maksimal	52	
Presentase	59,62%	Cukup

**Lampiran 11 : Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	X1	80	Tuntas
2	X2	80	Tuntas
3	X3	70	Tidak Tuntas
4	X4	80	Tuntas
5	X5	60	Tidak Tuntas
6	X6	80	Tuntas
7	X7	80	Tuntas
8	X8	50	Tidak Tuntas
9	X9	90	Tuntas
10	X10	80	Tuntas
11	X11	50	Tidak Tuntas
12	X12	80	Tuntas
13	X13	80	Tuntas
14	X14	60	Tidak Tuntas
15	X15	90	Tuntas
16	X16	70	Tidak Tuntas
17	X17	80	Tuntas
18	X18	90	Tuntas
19	X19	70	Tidak Tuntas
20	X20	80	Tuntas
21	X21	90	Tuntas
22	X22	90	Tuntas
23	X23	60	Tidak Tuntas
24	X24	80	Tuntas
25	X25	80	Tuntas
26	X26	80	Tuntas
27	X27	60	Tidak Tuntas
28	X28	80	Tuntas
	Jumlah siswa yang tuntas		19 Siswa
	Jumlah siswa yang tidak tuntas		9 Siswa
	Presentase		67,86%

## Lampiran 12. Lembar Validasi Modul siklus II

### INSTRUMEN VALIDASI MODUL AJAR SIKLUS II

Mata Pelajaran : Matematika  
 Materi Pokok : Membandingkan Pecahan  
 Fase / Kelas : B/ IV  
 Kurikulum Acuan : Kurikulum Merdeka  
 Penulis : Ismayatul Maula  
 Validator : Signomina Kaswira, S.Pd  
 Profesi

#### A. Petunjuk Pengisian:

- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian lembar validasi modul ajar yang telah peneliti susun.
- Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penelitian yang telah disediakan dalam lembar validasi modul ajar. Adapun keterangan lebih lanjut mengenai kriteria penilaiannya sebagai berikut:  
 TS : ada, kurang lengkap/tidak sesuai.  
 KS : ada, kurang lengkap /kurang sesuai.  
 S : ada, lengkap dan sesuai.
- Setelah mengisi kolom penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada bagian kesimpulan terhadap lembar validasi modul ajar.
- Apabila ada suatu hal yang perlu direvisi, mohon ditulis pada kolom komentar dan saran.
- Peneliti mengucapkan terimakasih atas ketersediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini.

#### B. Penilaian

No.	Rincian Kegiatan	Skala Penilaian		
		S	KS	TS
1.	INFORMASI UMUM			
A.	Identitas Modul	✓		
	Terdapat nama sekolah, nama guru, fase, materi pokok, alokasi waktu, kelas, semester, tahun Pelajaran, dan peminatan/program.	✓		
B.	Kompetensi Awal	✓		

	mengidentifikasi materi pada bidang keilmuan yang dipelajari.			
B.	Pemahaman Bermakna			
	Adanya gambaran umum kontribusi mata pelajaran dan membentuk peserta didik memiliki pemahaman, pengetahuan dan keterampilan, dalam cara berpikir yang memungkinkan untuk menguraikan suatu masalah menjadi beberapa bagian yang lebih kecil dan sederhana, menemukan pola masalah Melalui aktivitas proses dalam melakukan eksperimen ilmiah, diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep dan nilai-nilai baru secara mandiri, dan membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, keterampilan dan sikap agar memiliki dasar yang kuat dalam mempelajari mata pelajaran selanjutnya.	✓		
C.	Pertanyaan Pemantik			
	Pertanyaan pemantik untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis dalam diri peserta didik.	✓		
D.	Kegiatan Pembelajaran			
	Penugasan terbimbing terkait dengan materi (dengan LKPD)	✓		
	Eksplorasi pemahaman materi melalui sumber belajar.	✓		
	Penyusunan laporan proyek hasil diskusi	✓		
	Presentasi hasil diskusi	✓		
E.	Assesmen			
	Assesment digunakan untuk mengukur jabatan pembelajaran Di akhir kegiatan. Kriteria pembelajaran harus ditentukan dengan jelas sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan.	✓		
	Bentuk assesment yang dilakukan: sikap profil pelajar Pancasila dapat berupa observasi, penilaian diri, penilaian teman sebaya.	✓		
	Performa (presentasi, pameran hasil karya, jurnal).	✓		
	Tertulis (tes objektif, essay, pilihan ganda, isian, jawaban).	✓		
F.	Pengayaan dan Remedial			

	Pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan capaian tinggi.	✓		
	Remedial diberikan kepada peserta didik dengan capaian rendah.	✓		
G.	Refleksi Guru dan Peserta Didik			
	Adanya guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai bentuk evaluasi proses kegiatan pembelajaran dalam bentuk pernyataan evaluasi diri masing-masing guru.	✓		
	Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung sebagai bentuk evaluasi proses kegiatan pembelajaran dalam bentuk tes lisan atau tertulis.	✓		
H.	Glosarium			
	Adanya guru menghimpun dan mengidentifikasi setiap kata-kata yang perlu diberikan penjelasan lebih lanjut.	✓		
I.	Daftar Pustaka			
	Adanya daftar pustaka yang dijadikan sumber atau bahan referensi guru terkait materi dalam bentuk buku.	✓		
III.	LAMPIRAN			
A.	Lembar kerja peserta didik.			
B.	Soal Evaluasi			
C.	Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik			

### Kesimpulan Penilaian

Penilaian terhadap modul ajar:

(...) Dapat digunakan tanpa revisi

(...) Dapat digunakan dengan revisi

(...) Dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi

C. Komentar dan Saran

.....  
.....  
.....  
.....

Banda Aceh, 01 Desember 2025

Validator,



..... Signorina Kasvia, S.Pd. ....

NIP.199702022022212002



### Lampiran 13. Modul Ajar Matematika Siklus II

<b>MODUL AJAR</b>	
<b>1. INFORMASI UMUM</b>	
<b>G. IDENTITAS MODUL</b>	
Nama Penyusun	: Ismayatul Maula
Satuan Pendidikan	: SD/MI
Tahun Penyusunan	: 2025
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase	: B
Kelas/Semester	: IV/ 1
Materi	: Membandingkan Penyebut
Alokasi waktu	: $2 \times 35$ menit (1 pertemuan)
<b>H. KOMPETISI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat mengetahui konsep bagian dari suatu benda secara sederhana</li> <li>• Peserta didik dapat membaca dan menuliskan bilangan pecahana</li> <li>• Peserta didik mampu membedakan bentuk bangun yang dibagi menjadi beberapa bagian sama besar</li> <li>• Peserta didik dapat menentukan banyak bagian dari suatu benda yang dibagi sama besar</li> <li>• Peserta didik mampu memahami perbandingan sederhana lebih besar, lebih kecil, sama dengan (<math>&gt;</math>, <math>&lt;</math>, <math>=</math>).</li> </ul>	
<b>I. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar kritis</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Bergotong royong</li> </ul>	
<b>J. SARANA DAN PRASARANA</b>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku siswa : Buku siswa Matematika kelas IV SD/MI, (Kurikulum Merdeka), 2022 Kementrian Pendidikan, Kebudayaan , Riset, dan Teknologi RI.</li> <li>• Lembar kerja Peserta didik (LKPD)</li> <li>• Kartu soal permainan (Game cards)</li> <li>• Papan pecahan</li> <li>• Papan skor turnamen</li> </ul>
<b>K. TARGET PESERTA DIDIK</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik kelas IV memiliki kemampuan beragam dan aktif dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Setiap kelompok terdiri atas siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah secara heterogen.</li> </ul>
<b>L. MODEL PEMBELAJARAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Model Pembelajaran : Kooperatif tipe team game tournament</li> <li>• Pendekatan : Cooperative Learning</li> <li>• Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi kelompok, permainan, tanya jawab dan penugasan</li> </ul>
<b>II. KEGIATAN INTI</b>
<b>H. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)</b>
<p>Peserta didik belajar dalam memahami gagan pecahan sebagai segmen dari keseluruhan dengan menggunakan objek nyata, ilustrasi, dan model visual. Mereka dapat menggambarkan dan menuliskan pecahan dengan pembilang satu dan penyebut yang spesifik, serta membandingkan dua pecahan yang memiliki pembilang satu. Selain itu, peserta didik juga dapat menyelesaikan masalah sederhana yang berhubungan dengan pecahan dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<b>I. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat memahami dan mengenal pecahan sebagai bagian dari keseluruhan</li> <li>2. Peserta didik dapat menuliskan pecahan pembilang 1 berdasarkan model ataupun gambar dan benda konkret lainnya</li> <li>3. Peserta didik dapat membandingkan pecahan pembilang 1 dengan benar dan tepat</li> <li>4. Peserta didik dapat menyelesaikan soal kontekstual terkait pecahan pembilang 1</li> </ol>
<b>J. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu mengamati benda konkret atau gambar agar peserta didik memahami pecahan sebagai bagian dari keseluruhan</li> <li>• Peserta didik mampu menuliskan pembilang 1</li> <li>• Peserta didik mampu menggambar atau menempatkan pecahan di garis bilangan</li> <li>• Peserta didik mampu membandingkan pecahan pembilang 1 dan menyelesaikan soal</li> </ul>	
<b>K. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu memahami bahwa pecahan menunjukkan bagian dari keseluruhan,</li> <li>• Peserta didik mampu memahami bahwa pecahan dengan pembilang 1 memiliki besar bagian yang dapat dibandingkan dan semakin banyak</li> <li>• Peserta didik mampu memahami bahwa semakin banyak bagian pembagiannya (penyebut) maka semakin kecil bagian yang diperoleh</li> </ul>	
<b>L. PERTANYAAN PEMANTIK</b>	
1. Kalau Budi mempunyai 1 pizza dan dibagi menjadi 4 bagian, lalu Budi makan 1 bagian, makan berapa bagian pizza lagi yang tersisa?"	
<b>M. ASESMEN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asesmen as learning : Refleksi diri, penilaian sikap dan penilaian keterampilan</li> <li>• Asesmen for learning: Pertanyaan diskusi bersama kelompok</li> <li>• Asesmen of learning : LKPD, dan menjawab soal</li> </ul>	
<b>N. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>	
<b>Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT)</b>	
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan 10 menit	<p><b>Kegiatan awal dan orientasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan menyapa peserta didik serta mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Guru mengawali pembelajaran dengan berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas. <b>(Dimensi profil Pancasila)</b></li><li>3. Guru dan peserta didik menyanyikan lagu "Indonesia Raya"</li><li>4. Guru menanyakan kabar peserta didiknya</li><li>5. Guru menanyakan kesiapan belajar peserta didik dengan mengecek kehadiran, pakaian dan kebersihan kelas</li><li>6. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking untuk mengawali pembelajaran agar meningkatkan semangat peserta didik</li><li>7. Guru menyampaikan kesepakatan kelas yang telah dibuat secara ringkas yaitu:<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik sepakat untuk menjaga ketertiban dan mendengarkan instruksi</li><li>• Peserta didik harus mendengarkan penjelasan guru dengan baik dan bekerja sama dalam kelompok dan mengikuti semua aturan permainan dengan sportif</li><li>• Peserta didik menghormati pendapat temannya dan ikut serta dalam permainan kartu pecahan</li></ul></li><li>8. Guru memberikan motivasi dengan bertanya "siapa yang suka bermain game sambil belajar matematika?"</li><li>9. Guru memberikan pertanyaan pemantik "Kalau Budi mempunyai 1 pizza dan dibagi menjadi 4 bagian, lalu Budi makan 1 bagian, makan berapa bagian pizza lagi yang tersisa?"</li></ol>
--	--

	<p>10. Guru menjelaskan dan memberikan pemahaman bagaimana cara mendapatkan point/skor agar mendapatkan nilai yang tinggi</p> <p>11. Guru memastikan peserta didik memahami alur tujuan pembelajaran melalui :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menyuruh siswa menyebutkan atau menjelaskan apa saja kegiatan atau aktivitas yang dilakukan pada hari ini ( materi, lkpd, game kartu, refleksi)</li> <li>• Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum jelas</li> </ul>
Kegiatan Inti 50 menit	<p><b>Penyajian Materi (Presentation)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menjelaskan kembali materi pecahan secara terstruktur dan memberikan contoh pecahan</li> <li>2. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media konkret/pecahan</li> <li>3. Guru memberikan contoh soal dipapan tulis</li> <li>4. Guru bertanya jawab dengan siswa</li> </ol> <p><b>Kelompok (Team)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi siswa menjadi 4-5 kelompok heterogen dan diberi Lkpd tentang bilangan pecahan pembilang 1 dan membandingkan pecahan</li> <li>2. Guru menjelaskan peran dan tugas anggota kelompok seperti ketua, penulis, pembaca soal, dan penyaji</li> <li>3. Kemudian guru membagikan LKPD dan menjelaskan dengan rinci bagaimana petunjuk dalam mengerjakan lkpd yang baik dan benar, agar siswa tidak bingung selama mengerjakan lkpd</li> </ol>

	<p>4. Siswa mengerjakan lkpd masing-masing tanpa kerja sama dengan anggota kelompok</p> <p>5. Guru berkeliling membimbing dan membantu siswa yang mengalami kesulitan</p> <p><b>Permainan (Game)</b></p> <p>1. Guru menjelaskan ulang aturan dan tata permainan TGT secara jelas dan mudah dipahami</p> <p>2. Guru mempraktikkan didepan kelas bagaimana cara menyusun jawaban dari kartu soal agar tersusun rapi dan benar dipapan pecahan</p> <p>3. Setelah siswa paham tentang cara menjawab soal kartu pecahan selanjutnya, guru memposisikan siswa berbaris didepan kelas dengan anggota kelompok masing-masing.</p> <p>4. Guru mengatur giliran masing-masing kelompok untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu pecahan, kemudian guru membagikan kartu soal pecahan kepada masing-masing kelompok.</p> <p>5. Guru memberi aba-aba kepada semua anggota kelompok untuk siap-siap menjawab soal sesuai aturan TGT I R Y</p> <p>6. Tim yang berhasil menyusun dan menjawab soal yang ada pada kartu pecahan dan disusun dengan benar dan tepat pada papan pecahan maka, akan mendapat skor yang tinggi.</p> <p>7. Jika tim lainnya telat dan tidak tepat dalam menjawab soal kartu pecahan dan menyusun dengan benar dipapan pecahan maka nilainya rendah</p> <p>8. Siswa yang berhasil menjawab soal pecahan yang ada pada kartu pecahan maka perwakilan</p>
--	--

	<p>kelompok harus melaporkan kepada guru, agar guru mencatat setiap skor yang didapatkan oleh masing-masing kelompok.</p> <p><b>Turnamen (Tournament)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semua kelompok siap untuk mengikuti tournament sesuai kelompok masing-masing</li> <li>2. Tournament dilaksanakan lebih terstruktur</li> <li>3. Guru mengumumkan skor sementara tiap kelompok, apabila ada skor dengan nilai yang sama dengan tim yang lain maka akan ada soal yang lain untuk kelompok yang nilainya sama.</li> <li>4. Guru menilai secara adil tanpa pilih kasih</li> </ol> <p><b>Penghargaan (Team Recognition)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penghargaan atau reward kepada kelompok dengan skor tertinggi (misalnya “ Tim pecahan hebat “)</li> <li>2. Guru memberikan motivasi yang positif mengenai kerja sama kelompok</li> <li>3. Guru memberikan masukan pada jawaban yang kurang tepat</li> </ol>
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. A Siswa bersama guru menyimpulkan materi dan menyuruh siswa untuk maju kedepan untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari dan menuliskan satu contoh dipapan tulis</li> <li>7. Guru bertanya kepada peserta didik dan memandu refleksi       <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apa yang telah anak-anak pelajari hari ini?</li> <li>• Bagaimana perasaan anak-anak tentang pembelajaran hari ini?</li> </ul> </li> <li>8. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok</li> </ol>

	<p>9. Guru menutup pelajaran dengan ber do'a</p> <p>10. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya atau berbicara serta menambahkan informasi dari peserta didik yang lain.</p>
--	---

## H. REFLEKSI

REFLEKSI GURU		
NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah peserta didik ada yang tidak fokus dalam pembelajaran?	
2.	Apa yang ingin diubah untuk meningkatkan pelaksanaan dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik?	
3.	Kapan siswa kesulitan dalam mengerjakan tugas akhir mereka?	
4.	Apa yang telah berjalan lancar di dalam kelas?	
5.	Apa yang disukai dan dinikmati dari aktivitas pembelajaran hari ini? dan apa yang kurang disukai?	
REFLEKSI SISWA		
NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kalian merasa kesulitan dalam materi ini?	
2.	Apakah kalian mempunyai cara lain untuk memahami materi ini?	

3.	Apakah kalian meminta bantuan kepada orang lain jika merasa kesulitan dalam pemahaman materi?	
----	---	--

## I. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

### 1. Kegiatan remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

- c) Meminta peserta didik untuk mengulang kembali materi tentang bilangan pecahan, lalu mendiskusikan dengan guru.
- d) Membantu peserta didik memahami Kembali tentang materi bilangan pecahan dalam kehidupan sehari-hari sebagai contoh dengan memberikan tugas tambahan dirumah.

### 2. Kegiatan pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

## J. ASESMEN

### d. Jenis Asesmen

- Asesmen diagnostic : Tes tulisan
- Asesmen formatif

### e. Bentuk asesemen

- Sikap
- Performa : (presentasi dan ketepatan menyelesaikan soal)
- Tertulis : (tes objektif : pilihan ganda)

2. Asesmen Formatif				
b. Penilaian (Sikap) Non Tes				
NO.	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian		Nilai
		Bekerja sama dalam diskusi kelompok	Materi dalam menyelesaikan LKPD/Evaluasi	
1				
2				
3				
4				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

### Rubrik Penilaian Sikap

#### 1. Indikator Bekerja sama dalam diskusi kelompok

Bekerja sama dalam diskusi kelompok	
1	Tidak ikut aktif dalam diskusi kelompok
2	Terlibat cukup dalam diskusi namun masih mendapat bimbingan dari guru.
3	Aktif berperan dalam diskusi kelompok.
4	Sangat aktif dalam berdiskusi dalam kelompok.

#### 2. Indikator Mandiri dalam menyelesaikan LKPD/Evaluasi

Mandiri dalam menyelesaikan LKPD/Evaluasi	
1	Tidak menyelesaikan tugas yang diberikan.
2	Mengerjakan LKPD atau evaluasi dengan bantuan dari guru.
3	Mengerjakan LKPD atau evaluasi secara mandiri, tetapi sesekali bertanya kepada guru.

4	Mengerjakan LKPD atau evaluasi secara mandiri dan dengan hasil yang benar.
---	--

### b. Instrument Penilaian Kognitif

Teknik penilaian : Tes Tulis

Bentuk Soal : Isian singkat

Indikator Soal	Nomor Soal	Aspek Kognitif						Skor
		C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Menentukan pecahan dengan pembilang 1 dari gambar yang diarsir	1,2,3		✓					10
Menuliskan pembilang dan penyebut dari bangun datar yang dibagi sama besar	4,5		✓					10
Membandingkan dua pecahan dengan pembilang satu menggunakan tanda < dan >	6,7,8			✓				10
Menentukan pecahan yang lebih besar atau lebih kecil dari dua pecahan dengan pembilang satu	9,10			✓				10

$$\text{Skor} = \frac{\text{jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

**c. Instrumen Penilaian Soal Tes Hasil Belajar Siklus II**

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		Pemahaman konsep	Keterampilan berhitung pecahan		
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

**Rubrik Penilaian**

Kriteria	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Berdampingan (1)
<b>Tampilan materi presentasi</b>	bersih, rapi, menarik dan penuh kreativitas	Menarik dan kreatif, namun kurang rapi meskipun bersih.	Lumayan menarik, tapi kurang kreatif dan tidak terlalu rapi.	Tidak menarik dan tidak kreatif
<b>Penyampaian hasil presentasi</b>	Materi dipahami dengan baik, penyampaian jelas dan sopan, disampaikan dengan penuh percaya diri, serta	Materi dikuasai dengan baik, penggunaan bahasa juga teratur dan sopan, namun penyampaian masih kurang percaya diri.	Materi belum sepenuhnya dikuasai, namun presentasi tetap dapat disampaikan secara keseluruhan.	Kurang percaya diri dan belum menguasai materi presentasi.

	memiliki ekspresi dan daya tarik yang kuat.			
<b>Kolaborasi dalam kelompok</b>	Semua anggota kelompok terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas dari awal hingga akhir, dan tugas diselesaikan tepat waktu, bahkan sebelum batas waktu yang ditentukan.	Sebagian besar anggota kelompok berperan aktif, meskipun ada yang kurang konsisten, namun tugas tetap selesai tepat waktu.	Hampir setengah dari anggota kelompok berpartisipasi aktif, namun belum konsisten, sehingga tugas selesai sedikit melebihi waktu yang ditetapkan.	Tugas tidak diselesaikan sesuai dengan batas waktu yang ditetapkan.

### Rubrik Penilaian

Aspek	Kriteria	Skor
<b>Bernalar Kritis</b>	Memperhatikan diskusi, menyampaikan pendapat, dan mengajukan pertanyaan yang relevan dengan topik pembelajaran	4
	- Memenuhi dua kriteria	3
	- Memenuhi satu kriteria	2
	- Tidak memenuhi kriteria sama sekali	1
<b>Gotong royong</b>	Mengikuti proses diskusi, berpartisipasi aktif, dan menghargai pendapat teman selama diskusi	4

	Memenuhi dua kriteria	3
	Memenuhi satu kriteria	2
	Tidak memenuhi kriteria sama sekali	1
<b>Mandiri</b>	Ingin belajar dengan kesadaran sendiri tanpa harus disuruh atau dipaksa, serta mampu menilai hasil belajarnya,memperbaikinya jika diperlukan.	4
	Memenuhi dua kriteria	3
	Memenuhi satu kriteria	2
	tidak memenuhi kriteria sama sekali	1

Mengetahui,

Guru Kelas IV SDN Ujong Kuta

Mahasiswi,

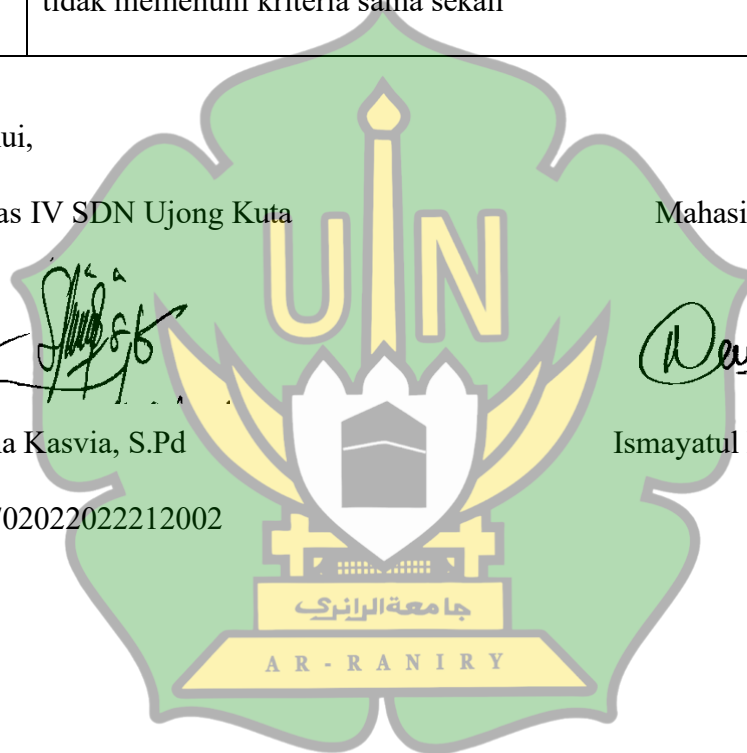


Signorina Kasvia, S.Pd



Ismayatul Maula

Nip. 199702022022212002



## MEMBANDINGKAN PECAHAN DENGAN PEMBILANG

1

Nama :

Kelas :

### Petunjuk:

Isilah tanda “ > ” dan “ < ” pada titik dibawah ini! dan gambarlah pecahan dengan benar sesuai dengan nilai pecahan dibawah ini.

Isilah tanda > dan < pada titik dibawah ini !

1.  $\frac{1}{4} \dots\dots \frac{2}{4}$

6.  $\frac{1}{9} \dots\dots \frac{2}{10}$

2.  $\frac{1}{5} \dots\dots \frac{3}{2}$

7.  $\frac{1}{4} \dots\dots \frac{1}{6}$

3.  $\frac{1}{6} \dots\dots \frac{1}{4}$

8.  $\frac{1}{1} \dots\dots \frac{2}{5}$

4.  $\frac{1}{1} \dots\dots \frac{1}{4}$

9.  $\frac{1}{7} \dots\dots \frac{2}{4}$

5.  $\frac{1}{2} \dots\dots \frac{3}{5}$

10.  $\frac{1}{1} \dots\dots \frac{1}{4}$

Buatlah gambar pecahan sesuai dengan nilai pecahan yang ada dibawah ini dengan tepat dan benar!

1.  $\frac{8}{4}$

2.  $\frac{2}{5}$

3.  $\frac{5}{5}$

4.  $\frac{3}{5}$

5.  $\frac{10}{8}$



### Lampiran 14. Soal tes hasil belajar siklus II

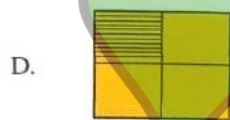
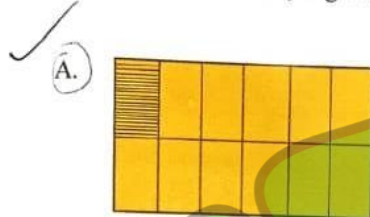
Nama : Fakhul Razaq

Kelas: 10

#### Soal Tes Hasil Belajar Siklus II

(80)

1. Gambar manakah yang menurutmu paling kecil pecahannya .....



2. Manakah simbol yang tepat untuk bilangan pecahan  $\frac{1}{3}$  .....  $\frac{1}{2}$  adalah....

- ✓ A. >  
 B. <  
 C. =  
 D. Tidak bisa dibandingkan

3. Manakah pecahan yang benar dan tepat jika ditulis satu dari tujuh bagian yang sama besar adalah....

A.  $\frac{1}{5}$

B.  $\frac{1}{7}$

C.  $\frac{1}{9}$

D.  $\frac{1}{10}$

4. Dari pecahan berikut, manakah pecahan yang paling kecil adalah...

A.  $\frac{1}{2}$

B.  $\frac{1}{6}$

C.  $\frac{1}{4}$

D.  $\frac{1}{3}$

5. Manakah pecahan dengan pembilang 1 dan berpenyebut terbesar .....

A.  $\frac{1}{9}$

B.  $\frac{1}{7}$

C.  $\frac{1}{12}$

D.  $\frac{1}{6}$

6. Manakah pernyataan yang benar dan yang tepat tentang pecahan-pecahan tersebut adalah....

A. Semakin besar penyebut, maka semakin besar nilai pecahan

B. Semakin kecil penyebutnya, maka semakin kecil nilai pecahan

C. Semakin besar penyebutnya, maka semakin kecil nilai pecahan

D. Semuanya benar



7. Sisika memilih pecahan senilai  $\frac{1}{7}$ , sedangkan Rudi memilih pecahan senilai  $\frac{1}{5}$ . Analisis yang paling tepat dan benar adalah....

- A. Pilihan Siska lebih besar karena penyebutnya lebih kecil
- B. Pilihan Siska lebih besar karena 7 lebih besar dari 5
- C. Keduanya sama besar karena pembilangnya 1
- D. Tidak dapat ditentukan

8. Urutkanlah pecahan berikut dengan benar!  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{5}$ ,  $\frac{1}{6}$ , dan  $\frac{1}{4}$

Manakah urutan pecahan yang benar dari yang terkecil ke terbesar adalah...

A.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{6}$

B.  $\frac{1}{5}, \frac{1}{6}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}$

C.  $\frac{1}{6}, \frac{1}{5}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}$

D.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{5}, \frac{1}{6}, \frac{1}{3}$

9. Lutfhi mengatakan bahwa pecahan  $\frac{1}{10}$ , Lebih besar dari pada  $\frac{1}{6}$ . Analisis yang tepat untuk pernyataan Lutfhi adalah...

- A. Salah, karena penyebut yang lebih besar menghasilkan nilai pecahan lebih kecil
- B. Benar, karena 10 lebih besar dari 6
- C. Benar, karena pembilangnya sama
- D. Salah, karena semua pecahan pembilang 1 bernilai sama

10. Rini mengatakan bahwa pecahan  $\frac{1}{9}$ , Lebih besar daripada  $\frac{1}{1}$ . Menurutmu manakah jawaban yang tepat dari pernyataan Rini tersebut....

- A. Benar, karena 9 lebih besar dari 1
- B. Benar, karena pembilangnya sama
- C. Salah, karena penyebut yang lebih besar dapat menghasilkan nilai pecahan yang lebih kecil
- D. Salah karena sembilan lebih sebanding dengan 1

## Lampiran 15. Lembar Observasi Aktifitas Guru Siklus II

### Lembar Observasi Aktivitas Guru SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Ujong Kuta  
 Kelas : IV  
 Materi : Membandingkan Pecahan  
 Pembelajaran : Matematika  
 Nama Pengamat : Signovina Kasnia, S.Pd  
 Hari/Tanggal : 8-9 Januari 2026

#### A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan model TGT, yang diperhatikan adalah aktivitas guru selama proses pembelajaran.

#### B. Petunjuk

1. Berikan tanda centang (✓) pada nomor skor nilai dibawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu
2. Kriteria penilaian
 

Skor 1	: Tidak baik
Skor 2	: Cukup baik
Skor 3	: Baik
Skor 4	: Sangat baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik saran yang telah disediakan.

Aspek Aktivitas Guru	Indikator dan Uraian	Skor			
		1	2	3	4
Persiapan	1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan menyapa peserta didik				✓
	2. Mengawali pembelajaran dengan berdo'a				✓
	3. Guru menanyakan kabar siswa			✓	
	4. Guru dan siswa menyanyikan lagu Indonesia raya				✓
	5. Guru melakukan ice breaking dan diikuti oleh seluruh siswa didalam kelas				✓
	6. Guru menanyakan kesiapan belajar siswa dengan mengecek kehadiran				✓
	7. Guru menyampaikan kesepakatan kelas yang telah dibuat secara ringkas			✓	
	8. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa				✓
	9. Guru memberikan pertanyaan pemantik " Kalau Budi mempunyai 1 pizza dan dibagi menjadi 4 bagian, lalu Budi makan 1 bagian, makan berapa bagian pizza lagi yang tersisa?"				✓
	10. Guru menjelaskan dan memberikan pemahaman bagaimana cara mendapatkan point yang tinggi dalam permainan			✓	
	11. Guru memastikan siswa memahami alur tujuan pembelajaran			✓	
Kegiatan Inti	Penyajian Materi				✓
	12. Guru menjelaskan Kembali materi pecahan secara terstruktur dan memberikan contoh			✓	✓
	13. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media yang relevan			✓	
	14. Guru memberikan contoh didepan kelas			✓	✓

<b>Kelompok (Team)</b>			
15. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogeny yang berjumlah 4-5 kelompok, dan diberi lkpd tentang materi pecahan pembilang 1 dan membandingkan pecahan			✓
16. Guru menjelaskan peran dan tugas para anggota kelompok		✓	
17. Guru membagikan lkpd dan menjelaskan dengan rinci bagaimana petunjuk dalam mengerjakan lkpd dengan benar			✓
18. Guru membimbing dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan lkpd			✓
<b>Permainan (Game)</b>			
19. Guru menjelaskan ulang aturan dan tata permainan TGT secara jelas dan mudah dipahami			✓
20. Guru mempraktikan didepan kelas bagaimana cara Menyusun jawaban dari kartu soal agar tersusun rapi		✓	
21. Guru menyuruh siswa untuk memposisikan masing-masing anggota kelompoknya untuk berbaris didepan kelas dengan rapi dan tertib			✓
22. Guru memberi aba-aba kepada semua anggota kelompok untuk siap-siap menjawab soal sesuai aturan TGT		✓	
23. Guru mencatat nilai setiap team yang berhasil Menyusun jawaban			✓
<b>Tournament</b>			

	24. Guru menyuruh siswa untuk mengikuti tournament untuk menentukan kelompok yang berhasil dan mendapatkan nilai yang paling tinggi			✓
	25. Guru mengumumkan skor sementara setiap kelompok, apabila skor skor dengan nilai tinggi sama dengan dengan kelompok yang lain maka akan ada soal lain untuk kelompok yang sama		✓	
	<b>Penghargaan</b>			
	26. Guru memberikan penghargaan atau redward kepada kelompok dengan skor tertinggi			✓
	27. Guru memberikan motivasi yang positif mengenai kerja sam kelompok			✓
	28. Guru memberi masukan pada jawaban yang kurang tepat		✓	
<b>Kegiatan</b>	29. Guru menyimpulkan materi pada hari ini			✓
<b>Penutup</b>	30. Guru memandu refleksi		✓	
	31. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja kelompok			✓
	32. Guru menutup pelajaran dengan berdo'a Bersama			✓
	33. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untk bertanya mengenai materi yang telah dipelajari		✓	
	Jumlah item	118		
	Jumlah keseluruhan	132		
	Rata-rata	80,30		

**B. Saran dan Komentar Pengamat/Observer**

.....  
.....  
.....

Banda Aceh, 8.9 Januari 2016

Observer

  
(Signonina Kasvira, S.Pd)



## Lampiran 16: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

### Lembar Observasi Aktifitas Siswa

#### SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN Ujong Kuta  
 Kelas/Semester : IV  
 Materi : Membandingkan Pecahan  
 Pembelajaran : Matematika  
 Nama Pengamat : Signorina Kasvia, S.Pd.  
 Hari/Tanggal : 8-9 januari 2026

#### A. Pengantar

Kegiatan observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan model TGT, yang diperhatikan adalah aktivitas murid dalam pembelajaran.

#### B. Petunjuk

1. Berikantanda silang (X) pada kolom nilai dibawah ini dan berikan skor yang sesuai dengan penilaian bapak/ibu
2. Kriteria penilaian
  - Skor 1 : Tidak baik
  - Skor 2 : Cukup baik
  - Skor 3 : Baik
  - Skor 4 : Sangat baik
3. Mohon untuk menuliskan saran dan perbaikan pada lembar kritik saran yang telah disediakan.

Aspek yang Dinilai	Skor			
	1	2	3	4
<b>Pendahuluan</b>				✓
1. Kemampuan siswa menjawab salam dan berdo'a				✓
2. Kemampuan siswa dalam menyanyikan lagu Indonesia raya Bersama didalam kelas				✓
3. Kemampuan siswa dalam menanggapi gurunya			✓	
4. Kemampuan siswa mendengar dan menanggapi absensi				✓
5. Kemampuan siswa dalam melakukan ice breaking bersama				✓
6. Kemampuan siswa dalam menyepakati aturan didalam kelas			✓	
7. Kemampuan siswa mendengar motivasi dan menanggapi tujuan pembelajaran			✓	
8. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan pemantik			✓	
9. Kemampuan siswa dalam memahami alur tujuan pembelajaran			✓	
<b>Kegiatan Inti</b>				
10. Kemampuan siswa memahami dan menanggapi materi membandingkan pecahan pembilang 1				✓
11. Kemampuan siswa dalam tanya jawab			✓	
12. Kemampuan siswa dalam menyimak setiap penjelasan gurunya				✓
<b>Kelompok (Team)</b>				
13. Kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan sesama kelompok			✓	
14. Kemampuan siswa menyelesaikan soal latihan/LKPD materi membandingkan pecahan			✓	

15. Kemampuan siswa dalam memahami peran masing-masing didalam kelompok			✓	
<b>Permainan (Game)</b>				
16. Kemampuan siswa dalam memahami penjelasan gurunya tentang aturan permainan				✓
17. Kemampuan siswa dalam mengatur masing-masing anggota kelompoknya untuk mengikuti permainan			✓	
18. Kemampuan siswa dalam mendengarkan aba-aba sebelum dimulainya permainan				✓
19. Kemampuan siswa bekerja sama mengikuti permainan TGT dengan semangat dan sportif				✓
20. Kemampuan siswa menjawab pertanyaan kartu game sesuai aturan TGT			✓	
21. Kemampuan siswa dalam menginformasikan skor kelompok kepada gurunya			✓	
<b>Tournament</b>				
22. Kemampuan siswa dalam mengikuti turnamen secara tertib				✓
<b>Penghargaan</b>				
23. Kemampuan siswa dalam menerima penghargaan dengan skor tertinggi (Tim hebat)			✓	
24. Kemampuan siswa dalam mendengarkan motivasi dan masukan jawaban yang kurang tepat			✓	
<b>Kegiatan Penutup</b>				
25. Kemampuan siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran			✓	
26. Kemampuan siswa menanggapi refleksi			✓	
27. Kemampuan siswa memahami pesan-pesan moral				✓
28. Kemampuan siswa membaca doa dan menjawab salam				✓

C. Saran dan Komentar Pengamat/Observer

.....

.....

.....

Banda Aceh, 8-9 Januari 2026

Observer

  
(Sigronina Kaswita, S.Pd.)



**Lampiran 17. Hasil Pengamatan siswa Siklus II oleh I pengamat**

No	Skor	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	4	Sangat Baik
3	3	Baik
4	3	Baik
5	3	Baik
6	3	Baik
7	4	Sangat Baik
8	3	Baik
9	3	Baik
10	3	Baik
11	3	Baik
12	4	Sangat Baik
13	4	Sangat Baik
Jumlah Skor Perolehan	44	
Skor Maksimal	52	
Persentase	84,62%	Sangat Baik

### Lampiran 18. Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	X1	90	Tuntas
2	X2	100	Tuntas
3	X3	80	Tuntas
4	X4	90	Tuntas
5	X5	80	Tuntas
6	X6	90	Tuntas
7	X7	100	Tuntas
8	X8	70	Tidak Tuntas
9	X9	100	Tuntas
10	X10	100	Tuntas
11	X11	70	Tidak Tuntas
12	X12	90	Tuntas
13	X13	100	Tuntas
14	X14	80	Tuntas
15	X15	100	Tuntas
16	X16	80	Tuntas
17	X17	90	Tuntas
18	X18	100	Tuntas
19	X19	80	Tuntas
20	X20	90	Tuntas
21	X21	100	Tuntas
22	X22	100	Tuntas
23	X23	70	Tidak Tuntas
24	X24	100	Tuntas
25	X25	100	Tuntas
26	X26	90	Tuntas
27	X27	80	Tuntas
28	X28	90	Tuntas
	Jumlah siswa yang tuntas		25 Siswa
	Jumlah siswa yang tidak tuntas		3 Siswa
	Presentase		89,29%

## Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian Siklus 1



Guru Menjelaskan Materi sekaligus membentuk kelompok belajar



Guru Membagikan kartu pecahan sebagai media permainan



Siswa mengikuti permainan (Game) dalam model pembelajaran TGT



Siswa mengerjakan soal evaluasi tes hasil belajar

## Lampiran . 20 Dokumentasi Penelitian Siklus II



Guru menjelaskan materi Membandingkan Pecahan



Guru Membentuk Beberapa Kelompok



Kelompok yang sudah dibentuk



Guru membagikan kartu pecahan sebagai media pembelajaran



Siswa mengikuti kegiatan game dalam model pembelajaran TGT



Siswa menjawab soal Game Kartu pecahan



Guru membagikan soal evaluasi tes hasil belajar siklus II



Siswa mengerjakan soal evaluasi tes hasil belajar siklus II