

Peningkatan pemahaman konsep matematika materi pecahan senilai melalui model TGT kelas IV siswa sekolah dasar

Stenly Adinda Putri Budiyanthi¹, Jan Wantoro²

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jalan Ahmad Yani, Kota Surakarta 57162, Jawa Tengah, Indonesia.

¹ stenlyadinda49@gmail.com, ² jan@ums.ac.id

Abstract

This research aims to increase understanding of the concept of equivalent fractions using the TGT model. This type of research uses PTK with research subjects of 28 students, 15 women and 13 men, class IV at SD Muhammadiyah 3 Surakarta. This research was conducted in two cycles. The model stages use the Kemmis and Mc Taggart cycle with four components, namely 1) planning, 2) action, 3) observation, and 4) reflection. Diagram of cognitive aspect learning outcomes, there was an increase with initial data before being given action was 52, after being given action in cycle I it became 60, in cycle II there was an increase of 82. Diagram of the percentage of students' learning completeness, initial data before being given action was 36%, after being given action in cycle I became 54%, and in cycle II there was an increase of 82%. In diagram 3, students' positive activities show a percentage increase from 75% in cycle I to 85% in cycle II. Meanwhile, diagram 4 of learning management experienced an increase in percentage in cycle I from 79% to 88% in cycle II. The conclusion of this research is that there has been an increase in the understanding of the concept of fractions in class IV students at SD Muhammadiyah 3 Surakarta.

Keywords: Concept, Fraction, TGT.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep pecahan senilai dengan menggunakan model TGT. Jenis penelitian menggunakan PTK dengan subyek penelitian 28 siswa dengan 15 Perempuan dan 13 laki-laki kelas IV SD Muhammadiyah 3 Surakarta. Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus. Tahapan model menggunakan siklus Kemmis dan Mc Taggart dengan empat komponen yakni 1) perencanaan, 2) Tindakan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Diagram hasil belajar aspek kognitif terjadi peningkatan dengan data awal sebelum diberikan tindakan 52, setelah diberikan tindakan pada siklus I menjadi 60, pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 82. Diagram persentase ketuntasan belajar siswa data awal sebelum diberikan tindakan 36%, setelah diberikan tindakan pada siklus I menjadi 54%, dan pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 82%. Pada gambar diagram 3 aktivitas positif siswa menunjukkan persentase kenaikan dari 75% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Sedangkan diagram 4 pengelolaan pembelajaran mengalami kenaikan persentase pada siklus I 79% menjadi 88% pada siklus II. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terjadi kenaikan pemahaman konsep pecahan senilai peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 3 Surakarta.

Kata Kunci: Konsep, Pecahan, TGT.

1. Pendahuluan

Matematika adalah mata Pelajaran yang selalu diberikan di semua jenjang pendidikan wajib di Indonesia mulai dari SD, SMP, SMA dan di bangku perkuliahan juga masih terdapat matematika. Hal ini karena matematika merupakan ilmu dasar dalam pembelajaran lainnya karena matematika mengajarkan kepada pemikiran kritis, logis, akurat, dan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan untuk kehidupan sehari-hari (Budiyanto & Abduh, 2023). Meskipun demikian masih banyak orang yang menganggap matematika sulit. Menurut Prastyo (2020) menyatakan TIMSS 2015 diperoleh hasil tingkat kesalahan dalam mengerjakan soal matematika oleh peserta didik di negara Indonesia berada pada Tingkat yang rendah. Hal ini terbukti pada tahun 2015 hasil *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) Indonesia berada diperingkat ke- 44 dari 49 negara dengan perolehan skor 397 yang berarti masuk dalam kriteria yang rendah.

Faktor yang menyebabkan Indonesia berada pada tingkat rendah dalam pengerjaan soal matematika adalah rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep materi matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat Lubis, (2018) yang menyatakan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan mengerjakan soal matematika oleh peserta didik adalah kurangnya pemahaman konsep matematika, motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika, guru yang mengajar matematika secara monoton, materinya yang abstrak sehingga sulit dipahami, kurangnya kemampuan *critical thinking* dan *problem solving* peserta didik. Menurut Indriani, (2018) salah satu materi pelajaran matematika yang sulit dipahami oleh siswa adalah materi pecahan senilai untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Pecahan merupakan salah satu materi pembelajaran di sekolah dasar yang sulit dipahami oleh siswa karena menuntut peserta didik untuk mengembangkan daya berpikir kritis serta *problem solving* yang baik untuk dapat menyelesaikannya. Menurut Labibah et al., (2021) materi pecahan adalah materi yang sulit dipahami peserta didik dibandingkan dengan materi lainnya karena peserta didik belum memahami konsep pecahan serta kendala peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal pecahan yang dikemas ke dalam soal cerita karena belum mampu dalam memahami makna kalimat soal pecahan berbasis cerita.

Permasalahan yang saya temui di SD Muhammadiyah 3 Surakarta adalah siswa kelas IV B masih mengalami kesulitan dalam menghadapi soal materi pecahan senilai. Terlebih soal pecahan senilai yang disajikan dalam bentuk soal cerita berbasis HOTS maka siswa akan mengalami kesulitan dalam memahaminya, oleh karena itu pemahaman konsep peserta didik masih dikatakan dalam tingkat rendah pada materi pecahan senilai. Hal ini dibuktikan dengan nilai siswa ketika menghadapi Ujian Tengah Semester mayoritas mendapat nilai dibawah KKM yakni dibawah 75.

Salah satu alternatif penyelesaian yang digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dan cocok digunakan untuk pembelajaran matematika karena berfokus pada keaktifan peserta didik (Rahmawati et al., 2021). Model pembelajaran ini memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya. Seperti namanya *Teams Games Tournament* selama pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan guru menerangkan materi tetapi juga dilakukan game serta turnamen yang dilakukan secara berkelompok, sehingga setiap kelompok berlomba-lomba untuk bisa memenangkan permainan (Ma'rifat Sanusi & Widyaningsih, 2014). Karena peserta didik senang dengan bermain dan tantangan sehingga model pembelajaran dengan game dan turnamen diharapkan dapat memicu motivasi siswa untuk belajar lebih giat sehingga pemahaman konsep pecahan senilai dapat dikuasai dan dapat memenangkan game turnamen yang diadakan di dalam kelas. Oleh karena itu, saya memilih TGT untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya pemahaman konsep matematika materi pecahan senilai yang disajikan ke dalam bentuk soal cerita berbasis HOTS.

Menurut (Fauziyah & Anugraheni, 2020) langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yakni 1) penyajian kelas, 2) membentuk kelompok-kelompok heterogen, 3) melakukan permainan, 4) melakukan permainan dan turnamen, 5) memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang. Setiap tim terdiri 5-6 orang dengan tingkat kemampuan heterogen yang membuat setiap kelompok diberikan kebebasan untuk mengatur strategi bagaimana bisa memenangkan permainan turnamen mengerjakan soal untuk memperoleh skor tertinggi dari babak penyisihan sampai babak final untuk memenangkan pertandingan (Sukenda Egok, 2022).

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan tentang pemahaman konsep matematis diteliti oleh (Hikmatulfaiziyah & Unaenah, 2023) diperoleh hasil tingkat pemahaman konsep matematika secara general peserta didik kelas IV sudah cukup baik, hal ini dibuktikan dengan siswa dapat menjawab lima indikator dari tujuh indikator yang diberikan. Penelitian lain mengenai pemahaman konsep pecahan di sekolah dasar dilakukan oleh (Khairunnisa et al., 2024) dengan hasil pemahaman konsep perkalian peserta didik tingkat sekolah dasar meningkat dengan metode menghafal dengan persentase 75% siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan. Penelitian lainnya dilakukan oleh (Al Ghozali &

Fatmawati, 2021) dengan hasil terjadi peningkatan pemahaman konsep matematika secara general dengan hasil rata-rata responden peserta didik sebesar 71% sudah memahami konsep dan 26% siswa masih kurang memahami konsep.

Penelitian sebelumnya sudah membahas cara meningkatkan pemahaman konsep matematika materi pecahan di tingkat sekolah dasar, tetapi belum ada yang membahas materi secara spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika materi pecahan senilai siswa kelas IV B SD Muhammadiyah 3 Surakarta.

2. Metode

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bersifat ilmiah dan dilakukan di dalam kelas oleh pendidik/peneliti dengan memanfaatkan sumber daya yang ada guna mencapai suatu tujuan meningkatkan pembelajaran di kelas dengan rangkaian kegiatan dalam beberapa siklus. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 3 Surakarta dengan jumlah 28 peserta didik dengan 15 Perempuan dan 13 laki-laki. Penelitian ini dilakukan sebanyak II siklus, dengan menggunakan teknik tes yang berbasis pada permasalahan. Teknik pengumpulan data menggunakan empat teknik yaitu 1) tes, guna mengukur kemampuan kognitif siswa pada akhir siklus, 2) observasi, guna bahan untuk melakukan refleksi, 3) dokumentasi, guna informasi pendukung (hasil ulangan, hasil Ujian Tengah Semester, hasil tes pra dan akhir siklus, 4) wawancara, guna memperoleh informasi pendukung hasil observasi. Penelitian ini menggunakan model siklus Kemmis dan Mc Taggart dengan empat komponen yakni 1) perencanaan (*planning*), 2) Tindakan (*action*), 3) pengamatan (*observation*), dan 4) refleksi (*reflection*).

Teknik analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal (Kb):

$$KB = \frac{\text{jumlah peserta didik mencapai KKM}}{\text{jumlah peserta didik seluruhnya}} \times 100\%$$

Hasil observasi dari aktivitas peserta didik serta pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru diinterpretasikan berdasarkan rumus berikut :

$$PA \text{ (Prosentase Aktivitas)} = \frac{\text{jumlah skor hasil observasi}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Indikator ketuntasan sekolah yaitu 70%

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

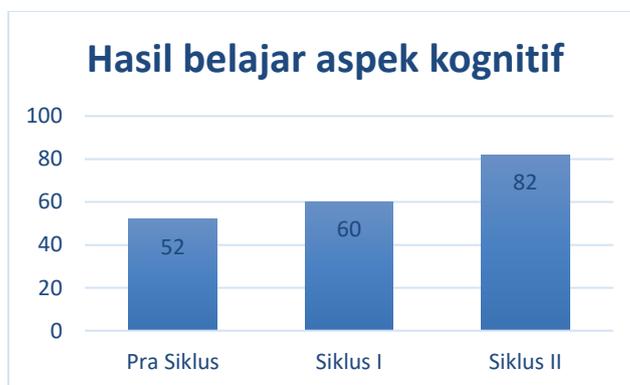
Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan tahapan dalam setiap siklusnya yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahap pertama yakni perencanaan, menggunakan data hasil observasi awal yakni, 1) merumuskan permasalahan dan cara yang akan dilakukan untuk melakukan tindakan bersama dengan guru kelas, 2) memilih mata pelajaran dan materi pembelajaran yang akan digunakan, 3) melakukan penyusunan Modul ajar, 4) menyiapkan strategi untuk bermain game dan turnamen, 5) menyiapkan soal-soal untuk game dan turnamen, 6) menyiapkan lembar observasi dan pengelolaan pembelajaran.

Tahap kedua yakni tindakan, melaksanakan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat. Pada siklus pertama, guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama, mengecek kehadiran siswa, menyanyikan lagu Indonesia raya, menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi, melakukan apersepsi pembelajaran, dan menyampaikan materi “Dasar-dasar perhitungan pecahan senilai”. Kegiatan selanjutnya guru membentuk kelompok dan memberikan selebaran petunjuk yang berisi tatacara permainan kepada setiap kelompok dan menjelaskan tatacara permainan pecahan senilai race sampai semua peserta didik paham. Setiap kelompok harus menyelesaikan serangkaian pertanyaan

mengenai pecahan senilai untuk bisa maju ke garis finish. Empat meja disiapkan untuk melakukan turnamen, setiap perwakilan kelompok dengan tingkat kemampuan yang relatif sama mengisi satu meja untuk menyelesaikan pertanyaan pada papan pecahan senilai race sampai ke garis finish. Namun jika peserta salah menjawab soal, maka peserta pada urutan berikutnya memiliki hak untuk menjawab soal yang salah. Kelompok dengan skor terbanyak akan keluar menjadi pemenang dan memperoleh penghargaan. Kegiatan pembelajaran diakiri dengan tes individu setiap peserta didik dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan.

Siklus kedua, langkah-langkah pada siklus pertama dilakukan kembali pada siklus kedua, dengan materi “mengolah pecahan senilai agar menjadi penyebut yang sama dengan perkalian dan pembagian”. Turnamen yang dilakukan oleh peserta didik adalah domino pecahan senilai, dengan guru memberikan lembar petunjuk perisi tatacara bermain domino pecahan kepada setiap kelompok dan menerangkan sampai peserta didik paham. Soal-soal yang terdapat dalam domino pecahan senilai dikerjakan oleh setiap anggota kelompok. Peserta didik yang kurang paham dalam permainan maka teman lainnya yang sudah paham membantu agar semua dapat dimainkan. Empat meja disiapkan untuk melakukan turnamen, setiap perwakilan kelompok dengan tingkat kemampuan yang relatif sama mengisi satu meja untuk memasang kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban dengan benar akan mendapatkan skor. Namun jika peserta salah menjawab soal, maka peserta pada urutan berikutnya memiliki hak untuk menjawab soal yang salah. Pada akhir permainan turnamen selesai skor setiap kelompok dijumlahkan dan kelompok dengan perolehan skor terbanyak akan keluar menjadi pemenang dan berhak memperoleh penghargaan. Selanjutnya peserta didik mengerjakan tes secara individu dan refleksi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran ditutup.

Tahap yang ketiga adalah observasi, dilakukan bersama dengan tahap kedua yaitu tahap tindakan. Data yang didapatkan dalam tahap ketiga ini adalah hasil tes aspek kognitif, data observasi aktivitas peserta didik. Hasil tes aspek kognitif dan persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Belajar Aspek Kognitif



Gambar 2. Persentase Ketuntasan

Pada gambar diagram hasil belajar aspek kognitif dan persentase ketuntasan menunjukkan peningkatan. Pada diagram hasil belajar aspek kognitif terjadi peningkatan dengan data awal sebelum diberikan tindakan 52, setelah diberikan tindakan pada siklus I menjadi 60, dan pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 82. Sedangkan pada diagram persentase ketuntasan belajar siswa pada data awal sebelum diberikan tindakan 36%, setelah diberikan tindakan pada siklus I menjadi 54%, dan pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 82%.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah dilakukan terhadap aktivitas peserta didik serta pengelolaan pembelajaran disajikan dalam data sebagai berikut:



Gambar 3. Aktivitas Positif Siswa



Gambar 4. Pengelolaan Pembelajaran

Pada gambar diagram 3 yakni aktivitas positif siswa menunjukkan persentase kenaikan dari 75% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Aktivitas positif peserta didik yang diamati yaitu: 1) kehadiran peserta didik, 2) peserta didik yang duduk berdasarkan kelompok 3) peserta didik yang memperhatikan guru, 4) peserta didik yang bertanya, 5) peserta didik meminta bimbingan pada guru, 6) peserta didik meminta bimbingan kepada teman, 7) peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu. Sedangkan diagram 4 mengenai pengelolaan pembelajaran mengalami kenaikan persentase pada siklus I 79% menjadi 88% pada siklus II.

Tahap refleksi, peneliti dengan guru melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran secara bersama-sama. Pada siklus I diperoleh hasil evaluasi pembelajaran keseluruhan berjalan dengan baik, namun terjadi kendala saat turnamen seperti peserta didik yang belum terlalu paham mengenai sistematika turnamen. Pada siklus II pergantian game menjadi domino pecahan membuat peserta didik lebih semangat dan sudah menguasai sistematika alur game dan turnamen, tetapi kendala pada siklus II ini

pada alokasi waktu pembelajaran. Kendala pada siklus I diperbaiki pada siklus II sehingga terjadi peningkatan persentase aktivitas positif peserta didik dan pengelolaan pembelajaran peserta didik.

3.2. Diskusi

Penelitian mengenai pemahaman konsep pecahan senilai dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini menggunakan menggunakan model siklus Kemmis dan Mc Taggart dengan empat komponen yakni 1) perencanaan (*planning*), 2) Tindakan (*action*), 3) pengamatan (*observation*), dan 4) refleksi (*reflection*). Tahap perencanaan (*planning*) menggunakan data hasil observasi awal sebelum memulai penelitian yakni, 1) merumuskan permasalahan dan cara yang akan dilakukan untuk melakukan tindakan bersama dengan guru kelas IV B, 2) memilih mata pelajaran dan materi pembelajaran yang akan digunakan untuk melakukan penelitian, 3) melakukan penyusunan Modul ajar yang sesuai dengan materi yang akan digunakan untuk melakukan penelitian, 4) menyiapkan strategi untuk bermain game dan turnamen agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan terjadi peningkatan pemahaman konsep, 5) menyiapkan soal-soal yang akan digunakan untuk melakukan game dan turnamen, 6) menyiapkan lembar observasi dan lembar pengelolaan pembelajaran untuk melakukan observasi dan refleksi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat (Marwati et al., 2023) yang menyatakan bahwa tahap perencanaan menentukan perumusan permasalahan mata pelajaran serta materi yang terdapat di kelas yang akan diteliti serta menentukan cara penyelesaian yang sesuai dengan permasalahan.

Tahap Tindakan (*action*), dilakukan pembelajaran dengan kegiatan pembukaan, inti, dan penutup dengan menerapkan model *Teams Game Tournament* (TGT) sehingga terdapat pembagian kelompok game dan turnamen yang akan dilakukan peserta didik. Model pembelajaran kooperatif learning *Teams Game Tournament* (TGT) memberikan game dan turnamen saat melakukan pembelajaran dengan peserta didik dibagi kelompok, yang setiap kelompoknya terdiri dari 5-6 peserta didik dengan tingkat kemampuan heterogen agar masing-masing kelompok dapat mengatur strategi untuk mendapat skor (Fauziah & Anugraheni, 2020). Pada siklus pertama guru mengawali pembelajaran dengan salam dan doa bersama, mengecek kehadiran siswa, menyanyikan lagu Indonesia raya, menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi, melakukan apersepsi pembelajaran, dan menyampaikan pembelajaran materi dasar-dasar pecahan senilai. Kegiatan selanjutnya guru membentuk kelompok dan memberikan selebaran petunjuk yang berisi tatacara permainan kepada setiap kelompok dan menjelaskan tatacara permainan pecahan senilai race sampai semua peserta didik paham. Setiap kelompok harus menyelesaikan serangkaian pertanyaan mengenai pecahan senilai untuk bisa maju ke garis finish. Empat meja disiapkan untuk melakukan turnamen, setiap perwakilan kelompok dengan tingkat kemampuan yang relatif sama mengisi satu meja untuk menyelesaikan pertanyaan pada papan pecahan senilai race sampai ke garis finish. Namun jika peserta salah menjawab soal, maka peserta pada urutan berikutnya memiliki hak untuk menjawab soal yang salah. Kelompok dengan skor terbanyak akan keluar menjadi pemenang dan memperoleh penghargaan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan tes individu setiap peserta didik dan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan.

Siklus kedua, langkah-langkah pada siklus pertama dilakukan kembali pada siklus kedua, dengan materi mengolah pecahan senilai agar menjadi penyebut yang sama. Turnamen yang dilakukan oleh peserta didik adalah domino pecahan senilai, dengan guru memberikan lembar petunjuk perisi tatacara bermain domino pecahan kepada setiap kelompok dan menerangkan sampai peserta didik paham. Soal-soal yang terdapat dalam domino pecahan senilai dikerjakan oleh setiap anggota kelompok. Peserta didik yang kurang paham dalam permainan maka teman lainnya yang sudah paham membantu agar semua dapat dimainkan. Empat meja disiapkan untuk melakukan turnamen, setiap perwakilan kelompok dengan tingkat kemampuan yang relatif sama mengisi satu meja untuk memasang kartu berisi pertanyaan dan kartu berisi jawaban dengan benar akan mendapatkan skor. Namun jika peserta salah menjawab soal, maka peserta pada urutan berikutnya memiliki hak untuk menjawab soal yang salah. Pada akhir permainan turnamen selesai skor setiap kelompok dijumlahkan dan kelompok dengan perolehan skor terbanyak akan keluar menjadi pemenang dan berhak memperoleh penghargaan. Selanjutnya peserta didik mengerjakan tes secara individu dan refleksi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran ditutup.

Perbedaan tindakan pada siklus I dan siklus II terletak pada tindakan game dan aturan dalam turnamen yakni pada siklus I menggunakan game papan pecahan senilai race dan dalam aturan turnamen jika peserta salah menjawab soal, maka peserta pada urutan berikutnya memiliki hak untuk menjawab soal yang salah. Sedangkan pada siklus II menggunakan game domino pecahan dan aturan turnamen jika peserta salah menjawab soal, maka peserta pada urutan berikutnya memiliki hak untuk menjawab soal yang salah. Perbedaan tindakan dalam penelitian menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam penelitian PTK terletak pada pemberian tindakan game turnamen dalam pembelajaran untuk diperoleh hasil sesuai yang diinginkan (Setianingsih et al., 2001).

Tahap yang ketiga adalah observasi, dilakukan bersama dengan tahap kedua yaitu tahap tindakan. Data yang didapatkan dalam tahap ketiga ini adalah hasil tes aspek kognitif, data observasi aktivitas peserta didik. Pada gambar diagram hasil belajar aspek kognitif dan persentase ketuntasan menunjukkan peningkatan. Tahap observasi peningkatan pemahaman konsep menggunakan diagram hasil belajar rata-rata pra siklus, siklus I, dan siklus II serta mencari ketuntasan belajar ketiga tahapan yakni pra siklus, siklus I, dan siklus II (Sutaryo et al., 2023). Pada diagram hasil belajar aspek kognitif terjadi peningkatan dengan data awal sebelum diberikan tindakan 52, setelah diberikan tindakan pada siklus I menjadi 60, dan pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 82. Sedangkan pada diagram persentase ketuntasan belajar siswa pada data awal sebelum diberikan tindakan 36%, setelah diberikan tindakan pada siklus I menjadi 54%, dan pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 82%.

Pada gambar diagram 3 yakni aktivitas positif siswa menunjukkan persentase kenaikan dari 75% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Aktivitas positif peserta didik yang diamati yaitu: 1) kehadiran peserta didik, 2) peserta didik yang duduk berdasarkan kelompok 3) peserta didik yang memperhatikan guru, 4) peserta didik yang bertanya, 5) peserta didik meminta bimbingan pada guru, 6) peserta didik meminta bimbingan kepada teman, 7) peserta didik mengumpulkan tugas tepat waktu. Sedangkan diagram 4 mengenai pengelolaan pembelajaran mengalami kenaikan persentase pada siklus I 79% menjadi 88% pada siklus II. Kegiatan pengamatan aktivitas positif peserta didik dan refleksi pengelolaan pembelajaran oleh guru merupakan tahap penting untuk meningkatkan konsep pemahaman materi pada peserta didik (Suningsih, 2022).

Tahap refleksi, peneliti dengan guru melakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran secara bersama-sama. Pada siklus I diperoleh hasil evaluasi pembelajaran keseluruhan berjalan dengan baik, namun terjadi kendala saat turnamen seperti peserta didik yang belum terlalu paham mengenai sistematika turnamen. Peserta didik pada saat melakukan turnamen model pembelajaran TGT masih cenderung bingung mengenai sistematika kegiatan turnamen yang dilakukan (Laia, 2024). Pada siklus II pergantian game menjadi domino pecahan membuat peserta didik lebih semangat dan sudah menguasai sistematika alur game dan turnamen, tetapi kendala pada siklus II ini pada alokasi waktu pembelajaran. Kendala yang sering dialami dalam pembelajaran TGT adalah mengalokasikan waktu karena peserta didik yang terlalu antusias atau masih bingung mengenai proses game atau turnamen (Setianingsih et al., 2001). Kendala pada siklus I diperbaiki pada siklus II sehingga terjadi peningkatan persentase aktivitas positif peserta didik dan pengelolaan pembelajaran peserta didik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika materi pecahan senilai dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) siswakesel IV mengalami peningkatan di SD Muhammadiyah 3 Surakarta. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak II siklus menggunakan model siklus Kemmis dan Mc Taggart dengan empat komponen yakni 1) perencanaan (*planning*), 2) Tindakan (*action*), 3) pengamatan (*observation*), dan 4) refleksi (*reflection*). Dengan persentase kenaikan peningkatan yakni Pada diagram hasil belajar aspek kognitif terjadi peningkatan dengan data awal sebelum diberikan tindakan 52, setelah diberikan tindakan pada siklus I menjadi 60, dan pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 82. Sedangkan pada diagram persentase ketuntasan belajar siswa pada data awal sebelum diberikan tindakan 36%, setelah diberikan tindakan pada siklus I menjadi 54%, dan pada siklus II mengalami kenaikan sebanyak 82%. Pada gambar diagram 3 yakni aktivitas positif siswa menunjukkan persentase kenaikan dari 75% pada siklus

I menjadi 85% pada siklus II. Sedangkan diagram 4 mengenai pengelolaan pembelajaran mengalami kenaikan persentase pada siklus I 79% menjadi 88% pada siklus II.

5. Referensi

- Al Ghozali, M. I., & Fatmawati, S. (2021). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SD dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT). *EduBase : Journal of Basic Education*, 2(2), 60. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.427>
- Budiyanto, S. A. P., & Abduh, M. (2023). Pola Kesalahan Pengerjaan Soal Cerita Matematika Siswa Sekolah Dasar Berbasis Gender. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3000. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.7626>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Hikmatulfazriyah, S., & Unaenah, E. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri Kampung Bayur Kabupaten Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober, 09(20)*, 670–679. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8437388>
- Indriani, A. (2018). Penggunaan Blok Pecahan pada Materi Pecahan Sekolah Dasar. *JIPMat*, 3(1), 11–16. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i1.2418>
- Khairunnisa, S., Siregar, A. H., & Wandini, R. R. (2024). Menguasai Konsep Matematika Mengenai Pengoperasian Hitung Perkalian Menggunakan Metode Realistics Methamatics Education (RME). *Wahana Didaktika : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 22(1), 95–102. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v22i1.14167>
- Labibah, N., Damayani, A. T., & Sary, R. M. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Berdasarkan Teori Newman dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Materi Pecahan Kelas V Madrasah Ibtidaiyah. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 208–216. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.33265>
- Laia, O. (2024). Penerapan Metode Kooperatif Model TGT (Team Games Tournamaent) Sebagai Alternatif Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMK Negeri 2 Sidua'ori Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 08(01), 5382–5396.
- Lubis, N. L. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Kelas IV SDN 168060 Kota Tebing Tinggi. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 8(4), 252–259. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i4.11879>
- Ma'rifat Sanusi, N., & Widyaningsih, F. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Pokok Bahasan Pecahan. *JKPM*, 1(2). <http://jurnal.unimus.ac.id>
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Prastyo, H. (2020). Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Berdasarkan TIMSS. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 111–117. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2367>
- Rahmawati, E., Nur Ferianto, A., Damarratih, R., & Matematika, J. (2021). Potensi Alat Peraga Fun Fraction Set dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Bagi Siswa Tunagrahita. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 160–166. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Setianingsih, D., Dian Ayu Afiani, K., Binti Mirnawati Pendidikan Guru Sekolah Dasar, L., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2001). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamen (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 5, Issue 1).

- Sukenda Egok, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Suningsih, N. R. (2022). Kooperatif Model TGT Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(2), 246–254. <https://doi.org/10.51878/language.v1i2.871>
- Sutaryo, J. B. K. P., Dewi, R. P., & Natalia, A. D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Rasa Ingin Tahu Belajar Siswa Materi Pegukuran Sudut melalui Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IVB SD Kanisius Sengkan. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3(3), 141–149. <https://doi.org/10.51878/teacher.v3i3.2495>