

# KEEFEKTIFAN MODEL TGT BERBANTU MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PECAHAN SISWA KELAS IV SD N 04 TAMBAKREJO

**Rizka Yuni Yusrina**, Universitas PGRI Semarang

E-mail : [riskayuni16@gmail.com](mailto:riskayuni16@gmail.com)

**Ryky Mandar Sary**, Universitas PGRI Semarang

E-mail : [rykymandarsary@upgris.ac.id](mailto:rykymandarsary@upgris.ac.id)

**Suyitno**, Universitas PGRI Semarang

E-mail : [suyitno@upgris.ac.id](mailto:suyitno@upgris.ac.id)

## Abstrak

*Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya inovasi model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam belajar. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang minim dalam proses belajar, yang menyebabkan pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, mengidentifikasi efektif atau tidaknya model Team Games Tournament (TGT) berbantu media puzzle terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas IV SD N 04 Tambakrejo. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Sekolah Dasar Negeri Tambakrejo, Kecamatan Pemalang, Kabupaten Pemalang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 38. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu pre-experimental design dengan bentuk one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan cara : (1) observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi, dan (4) tes. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil penelitian, yaitu model Team Games Tournament berbantu media puzzle efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika kelas IV ditandai dengan perolehan hasil belajar ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik peserta didik > 75.*

**Kata Kunci** : Team Games Tournament , media puzzle, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi kegiatan terencana yang menghasilkan perubahan perilaku positif dalam jangka panjang (Djamaluddin & Wardana, 2019 : 15).

Belajar merupakan segala proses aktivitas yang dilakukan secara sadar, sengaja, aktif dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sutianah, 2022 : 15).

Kunci dalam pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep yang baik. Dengan kurangnya

## Keefektifan Model TGT Berbantu Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo

pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan menyebabkan hasil belajar tidak maksimal dan tidak mencapai ketuntasan belajar (Noviana & Alpusari, 2018). Melihat masalah ini, diperlukan perbaikan dalam meningkatkan proses pembelajaran menjadi semakin optimal. Perancangan pembelajaran adalah suatu hal yang penting dan harus diperhatikan dengan baik. Guru harus membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik saat mengikuti proses belajar. Seperti pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memudahkan siswa pembelajaran.

Model pembelajaran menjadi aspek penting dalam proses pendidikan yang bertujuan untuk mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Seperti yang dijelaskan oleh (Bastian & Reswita, 2022 : 21), bahwa model pembelajaran mencakup seluruh rangkaian proses awal hingga akhir dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model yang sesuai sangat penting karena matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk sebagian siswa. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis tentang pencapaian pembelajaran dalam membantu proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Simeru, 2023 : 2). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan adalah model

*Team Games Tournament* (TGT). Model *Team Games Tournament* (TGT) melatih siswa dalam bekerja sama dan keterlibatan belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Lestari & Sary, 2024).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran dalam matematika yang kooperatif, dimana menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe model *Team Games Tournament* ini, siswa saling bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil. Setelah dibentuk kelompok, siswa akan diberikan penjelasan dari guru. Diakhir permainan, kelompok yang dapat mengumpulkan poin lebih banyak akan diberikan penghargaan atas hasil kerjanya secara berkelompok (Silaban, 2024 : 86). Dengan model pembelajaran kooperatif tipe model *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa dapat bekerja sama dalam kelompoknya agar semua siswa dapat aktif didalam kelas. Karena keaktifan siswa dalam kelas akan membuat siswa lebih paham akan pembelajaran yang diterangkan oleh guru didepan kelas (Seran & Ladyawati, 2018).

Sistem sosial antara peserta didik yang dibangun dari model *Team Games Tournament* (TGT) adalah membentuk kemampuan sosial yaitu kemampuan

kerjasama, toleransi, saling berinteraksi dalam tim, saling berkompetisi, dan saling membantu (Prihatmojo & Rohmani, 2020 : 46). Sistem pendukung model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pelaksanaannya memerlukan sarana, bahan dan alat tersebut meliputi buku siswa, rencana pembelajaran, dan media pembelajaran yang menyangkut materi dipelajari (Utomo, 2020 : 67). Dampak instruksional model *Team Games Tournament* (TGT) adalah hasil belajar yang dicapai dengan cara mengarahkan para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran menurut (Prihatmojo & Rohmani, 2020 : 49), (1) kemampuan konstruksi pengetahuan (2) penguasaan bahan ajar, (3) literasi. Adapun dampak pengiring yang didapatkan siswa melalui model *Team Games Tournament* (TGT) (1) kemandirian belajar, (2) keterampilan kerja sama (Prihatmojo & Rohmani, 2020 : 50). Prinsip reaksi dalam model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka dan melakukan partisipasi secara aktif dikelas (Prihatmojo & Rohmani, 2020 : 47).

Adapun sintak dari model *Team Games Tournament* (TGT) menurut (Shoimin, 2021 : 205), yaitu (1) penyajian kelas (*class presentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*games*), (4) pertandingan

(*tournament*), (5) penghargaan kelompok (*team recognition*). Kelebihan model *Team Games Tournament* (TGT) (Zanuarifah, 2023) yaitu, suasana pembelajaran dikelas tidak monoton dan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, siswa akan bertanggung jawab atas kelompoknya dengan belajar lebih giat agar dapat memenangkan turnamen. Model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki kekurangan, menurut (Susanna, 2017) kekurangan model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga guru dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran model *Team Games Tournament* (TGT) dengan baik.

Materi pecahan dikelas IV dapat diajarkan dengan media pembelajaran yang menarik, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam materi pecahan adalah media *puzzle*. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran (Fadilah & Kanya, 2023). Media *puzzle* pecahan efektif digunakan dalam menciptakan suasana belajar karena disukai siswa dapat lebih tertarik untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal (Saryanti, 2022). Manfaat media *puzzle* yaitu melatih konsentrasi anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar,

## Keefektifan Model TGT Berbantu Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo

memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan, dengan memilih gambar atau bentuk dapat melatih anak untuk berpikir matematis (Noviati, 2017).

Pembelajaran yang baik, dilaksanakan dikelas dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang diharapkan efektif. Secara umum pengertian efektivitas dalam pembelajaran umumnya menunjukkan pada sejauh mana tujuan yang telah ditentukan telah tercapai. Maka efektivitas pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang menunjukkan sejauh mana rencana pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran dikatakan efektif jika memenuhi aspek, yaitu hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan klaksikal, yakni siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yang bersangkutan. Kurikulum merdeka belajar, maka istilah kriteria ketuntasan minimal (KKM) berubah menjadi (KKTP) kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (Syafaruddin, 2016).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik terjadi setelah mengikuti suatu pembelajaran (Ulfah & Arifudin, 2021). Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat menerangi tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran (Fernando et al., 2024). Hasil belajar

merupakan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021).

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti, menjelaskan bahwa guru saat melakukan proses pembelajaran di kelas sudah mengaitkan materi dengan hal-hal yang menjadi kebiasaan siswa, memberikan pertanyaan pemantik dan guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Akan tetapi, saat pembelajaran guru menggunakan media atau alat peraga yang minim, sehingga pembelajaran terasa monoton, tidak menarik, membosankan bagi siswa dan kurang aktifnya siswa saat pembelajaran. kemudian hasil wawancara terhadap salah satu guru kelas IV SD N 04 Tambakrejo bahwa pembelajaran pada materi pecahan guru menggunakan media menggambar pecahan dipapan tulis. Permasalahan pembelajaran pada materi pecahan berdampak pada hasil belajar matematika pada materi pecahan masih tergolong rendah. Hal diatas sejalan dengan hasil penelitian (Mayaratih et al., 2022) menyampaikan bahwa keterbatasan pengetahuan yang dimiliki siswa dalam materi pecahan, jaranganya penggunaan media atau alat peraga pada saat menjelaskan materi.

Selain hasil wawancara peneliti juga mendokumentasikan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan. Hasil belajar siswa kelas IV dari ulangan harian matematika materi pecahan.

Data hasil belajar menyatakan bahwa sebagian besar masih cenderung dibawah rata-rata. Hal tersebut ditandai dengan tidak tercapainya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dimana KKTP pada mata pelajaran matematika 75.

**Gambar 1. Persentase hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV**

Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
>75	Tuntas	12	32%
<75	Belum Tuntas	26	68%
Jumlah		38	100%

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil ulangan harian matematika pada materi pecahan di kelas IV, diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan siswa adalah 38 siswa, sebanyak 26 siswa masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif. Sementara itu, hanya 12 siswa yang telah berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang menunjukan bahwa sebageian kecil siswa sudah mampu menguasai materi dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Amir et al., 2022) yang menyatakan bahwa dari hasil evaluasi sebanyak 61,9 % siswa

diantaranya memperoleh nilai yang sangat rendah. Hasil ini memberikan gambaran bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa, seperti pembelajaran berupa model *Team Games Tournament*.

(Amri et al., 2021) menyatakan bahwa dalam pelaksanaan model *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan aktifitas guru, aktifitas siswa dan *collaborative* siswa yang berdampak pada hasil belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan model *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar pecahan siswa kelas IV”

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan yaitu *pre-experimental design* dalam bentuk *one group pretest-posttest*. (Arikunto, 2020), menjelaskan bahwa *one group pretest-posttest design* akan memberikan informasi perlakuan yang dapat diketahui lebih akurat, karena peneliti dapat membandingkan kondisi sebelum dan sesudah merima perlakuan.

Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas (*independent*) yaitu model *Team Games Tournament (TGT)* berbantu media *puzzle* sedangkan variabel terikat (*dependent*)

## Keefektifan Model TGT Berbantu Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo

yaitu hasil belajar pecahan peserta didik kelas IV. Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Desa Tambakrejo, Kecamatan Pemalang, Kabupaten Pemalang. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik IV yang berjumlah 38 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian adalah teknis tes dan teknik non tes. Teknik tes meliputi tes tertulis yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Teknik non tes meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu, (1) ranah afektif dengan aspek beriman, mandiri dan bergotong-royong, (2) ranah kognitif yang berupa nilai *pretest-posttest*. (3) ranah psikomotorik dengan aspek kerja sama tim dan kemampuan menjawab pertanyaan. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji ketuntasan belajar, dan uji N-gain.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Data penelitian hasil belajar ranah afektif didapat dari observasi atau melaksanakan pengamatan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Ranah afektif yakni sikap peserta didik selama proses pembelajaran. Data ini dikumpulkan selama enam kali pertemuan yang meliputi tiga aspek pengamatan, yaitu beriman, mandiri dan gotong-royong. Berikut tabel rekapitulasi hasil

belajar pada ranah afektif peserta didik selama enam pertemuan.

**Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Afektif**

Pertemuan	Jumlah Peserta Didik Sesuai Interval				Rata-rata
	91-100	81-90	71-80	<70	
Pertemuan I	11	10	7	10	81,58
Pertemuan II	14	13	6	5	82,68
Pertemuan III	12	17	8	1	86,63
Pertemuan IV	21	10	7	0	88,38
Pertemuan V	25	11	2	0	90,79
Pertemuan VI	29	8	1	0	93,21

Gambar 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai afektif pada pertemuan 1 sebesar 81,58, rata-rata pertemuan 2 sebesar 82,68, rata-rata pertemuan 3 sebesar 86,63, rata-rata pertemuan 4 sebesar 88,38, rata-rata pertemuan 5 sebesar 90,79, dan rata-rata pertemuan 6 sebesar 93,21. Dengan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *puzzle* pada proses pembelajaran karena rata-rata hasil belajar peserta didik selama enam pertemuan mengalami peningkatan.

Data penelitian hasil belajar ranah kognitif didapat dari melaksanakan *pretest-posttest* pada peserta didik. Penelitian yang sudah dilakukan peneliti mendapatkan data hasil belajar

peserta didik berupa nilai *pretest-posttest* yang menunjukkan adanya perubahan. *Pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan, sedangkan *posttest* setelah diberi perlakuan oleh peneliti. Berikut tabel rekapitulasi hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik selama enam pertemuan.

**Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Nilai Ranah Kognitif**

Jenis Tes	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata
Nilai <i>Pretest</i>	45	85	64,47
Nilai <i>Posttest</i>	60	100	83,29

Gambar 3 menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan nilai tertinggi 80, sedangkan nilai terendah 45 yang menghasilkan rata-rata 64,47. Setelah diberi perlakuan nilai tertinggi 100 sedangkan nilai terendah 60 dengan rata-rata 83,29. Dengan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan model Team Games Tournament (TGT) berbantu media *puzzle* pada proses pembelajaran.

Data penelitian hasil belajar ranah psikomotorik didapat dari observasi atau melaksanakan pengamatan kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Ranah psikomotorik yakni nilai keterampilan peserta didik selama proses pembelajaran.

Data ini dikumpulkan selama enam kali pertemuan yang meliputi dua aspek pengamatan, yaitu kerja sama

tim dan kemampuan menjawab pertanyaan. Berikut tabel rekapitulasi hasil belajar pada ranah psikomotorik peserta didik selama enam pertemuan.

**Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Ranah Psikomotorik**

Pertemuan	Jumlah Peserta Didik Sesuai Interval				Rata-rata
	91-100	81-90	71-80	<70	
Pertemuan I	0	20	16	2	80,99
Pertemuan II	3	19	15	1	82,90
Pertemuan III	5	18	15	1	84,22
Pertemuan IV	6	23	9	0	86,52
Pertemuan V	11	23	4	0	89,81
Pertemuan VI	21	15	2	0	93,75

Gambar 4 menunjukkan bahwa rata-rata nilai psikomotorik pada pertemuan 1 sebesar 80,99, rata-rata pertemuan 2 sebesar 82,90, rata-rata pertemuan 3 sebesar 84,22, rata-rata pertemuan 4 sebesar 86,52, rata-rata pertemuan 5 sebesar 89,81, dan rata-rata pertemuan 6 sebesar 93,75. Dengan data tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *puzzle* pada proses pembelajaran karena rata-rata hasil belajar peserta didik selama enam pertemuan mengalami peningkatan.

**Keefektifan Model TGT Berbantu Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo**

Pada penelitian ini, uji persyaratan analisis data menggunakan uji normalitas. Data yang digunakan untuk uji normalitas yakni hasil belajar ranah kognitif yang meliputi nilai *pretest* dan *posttest*. Setelah data hasil belajar ranah kognitif didapatkan, selanjutnya dilakukan uji normalitas terlebih dahulu sebelum uji hipotesis. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *liliefors* (Lo) dengan melihat nilai signifikansi 0,05 pada kolom *shapiro wilk* yang diolah dengan bantuan program SPSS versi 23.

**Gambar 5. Hasil Uji Normalitas**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.136	38	.074	.947	38	.071
posttest	.125	38	.142	.956	38	.145

Berdasarkan gambar 5 diketahui nilai signifikansi *pretest* hasil belajar pada kolom *Shapiro wilk* sebesar 0,071 (>0,05), sedangkan nilai *posttest* hasil belajar pada kolom *shapiro wilk* 0,145 (>0,05). Sehingga, didapatkan data *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik dinyatakan berdistribusi normal. Maka persyaratan normalitas terpenuhi, selanjutnya dapat dilakukan analisis

statistik paramerid menggunakan uji *paired samples t-test*.

Uji *paired samples t-test* adalah metode pengujian untuk melihat efektivitas suatu perlakuan yang ditandai dengan perbedaan nilai rata-rata 2 sampel yang berpasangan (Nuryadi et al., 2017). Dua sampel yang dimaksud yakni sampel yang sama, namun memiliki dua data (*pretest* dan *posttest*).

**Gambar 6. Hasil Uji Paired Samples T-Test**

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 hasil pretest - hasil posttest	-18.816	7.207	1.169	-21.185	-16.447	-16.094	37	.000

Berdasarkan output uji *paired samples t-test* menunjukkan  $t_{hitung}$  bernilai negatif sebesar -16,094.  $t_{hitung}$  bernilai negatif disebabkan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* lebih rendah dari pada nilai *posttest*. Pada konteks ini nilai  $t_{hitung}$  negatif dapat bermakna positif maka  $t_{hitung}$  menjadi 16,094. Selanjutnya tahap,  $t_{tabel}$  dicari dari df (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ( $\alpha/2$ ). Diketahui nilai df sebesar 37 dan nilai 0,025. Nilai inilah yang digunakan untuk mencari nilai  $t_{tabel}$  pada kolom distribusi nilai  $t_{tabel}$  statistik. Maka diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,026. Dengan demikian, diperoleh  $t_{hitung}$  16,094 >  $t_{tabel}$  2,026, dapat disimpulkan

bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan mengenai penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik kelas IV SD 04 Tambakrejo.

Analisis data selanjutnya uji N-gain. Uji N-gain untuk melihat kategori peningkatan hasil belajar peserta didik yang mana kaitanya dengan nilai *pretest* dan *posttest*. Kategori peningkatan yaitu rendah, sedang dan tinggi. Uji N-gain merupakan ukuran kasar yang berkaitan dengan keefektifan penggunaan suatu metode, model atau perlakuan pada penilaian (Ramadhani & Izzati, 2023)

**Gambar 7. Hasil Uji N-gain**

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	38	.20	1.00	.5664	.22414
Valid N (listwise)	38				

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 5664. Berdasarkan hasil uji *paired samples t-test* dan nilai N-gain score termasuk kategori sedang yaitu 0,5-0,7. Sehingga menunjukkan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *puzzle* efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi pecahan di kelas IV SD.

## PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijabarkan sebagai berikut :

### 1) Penyajian Kelas

Pada langkah ini, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta memberikan penjelasan terkait materi pecahan. Pada penyajian kelas beberapa peserta didik sudah menunjukkan usaha untuk menjawab pertanyaan dan menyampaikan opini saat peneliti memberikan sesi tanya jawab dan diskusi kelas. Akan tetapi, lebih banyak peserta didik yang masih asik dengan kesibukan sendiri seperti berbicara dengan teman sebangku dan bermain alat tulis.

Hal tersebut, bisa disebabkan karena materi kurang merangsang rasa ingin tau peserta didik, sehingga peserta didik tidak tertarik untuk belajar. Peneliti memberikan perhatian dan motivasi lebih kepada peserta didik. Peserta didik yang tidak berani menyampaikan opini bisa dikarenakan merasa malu dan tidak terbiasa berbicara di depan orang banyak. Sebagaimana pendapat (Astuti & Appriyana, 2025) yang menyatakan sikap malu menunjukkan kurang percaya diri. Oleh karena itu, peneliti menyiasati dengan langsung menunjuk peserta didik untuk menyampaikan pendapat, menjawab, dan bertanya.

Hal ini sesuai dengan peran peneliti sebagai motivator dan fasilitator dalam proses pembelajaran

## Keefektifan Model TGT Berbantu Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo

kooperatif yaitu peserta didik mampu belajar dengan suasana menyenangkan, gembira, semangat, tidak cemas serta berani menyampaikan opini (Amrillah et al., 2020)

### 2) Belajar dalam tim

Pada langkah belajar dalam tim, peneliti sudah membentuk tim yang mempunyai akademis tinggi, sedang, dan rendah. 1 tim beragotan 8 peserta didik, maka dalam 1 kelas terdiri dari 5 tim. Setiap tim berdiskusi mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diberikan oleh peneliti untuk mempersiapkan games dan tournament. Awalnya masih terdapat beberapa peserta didik yang belum ikut serta diskusi dalam tim. Berdasarkan pemantauan peneliti, hal tersebut disebabkan peserta didik yang mempunyai akademis tinggi lebih dominan sehingga peserta didik yang mempunyai akademis rendah kurang terlibat berdiskusi dalam tim.

Akhirnya peneliti memberikan peraturan pada saat berdiskusi dalam tim mereka harus saling bergantian menyampaikan opininya. Selain itu peneliti juga memberikan pengertian mengapa sebuah tim harus bekerja sama. Hal ini sejalan dengan penelitian (Verina et al., 2024) menyatakan setiap tim harus bergiliran menyampaikan opininya agar semua tim ikut berkolaborasi. Peneliti juga menjumpai kelompok yang lambat dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Peneliti menyiasati dengan memberikan tambahan skor

pada tim yang mampu menyelesaikan LKPD tepat waktu.

Terlihat adanya perubahan pada peserta didik lebih bekerja sama, saling membantu dan tim berhasil mengerjakan tepat waktu. Yang diperlukan pada sintak ini keterampilan membimbing kelompok kecil dan mengembangkan peran organisator dalam pembelajaran kooperatif (Fadly, 2022 : 186)

### 3) Permainan

Pada langkah ini, peneliti telah menyiapkan media *puzzle* dan 20 kartu soal. Setiap 1 ronde menjawab 10 kartu soal. Soal yang dijawab benar skor yang diperoleh 10, dan soal yang dijawab salah skor yang diperoleh 0. Permainan terdiri dari 3 ronde yaitu, ronde 1 diperuntukan tim 1 melawan tim 2, ronde 2 diperuntukan tim 3 melawan tim 4, ronde 3 diperuntukan tim 5 melawan tim hasil dari ronde 1.

Permainan ini, dilakukan dengan meminta 2 tim untuk maju ke depan kelas. Setiap tim mengambil kartu soal secara bergantian kemudian dilanjutkan dengan membandingkan dan mengurutkan pecahan dalam media *puzzle*. Permainan dilakukan 2 kali pada pertemuan 2 mengenai pecahan pembilang satu dan pertemuan 4 mengenai pecahan dengan penyebut sama.

Pada saat permainan, peserta didik menunjukkan sikap yang sangat antusias sehingga terjadi sedikit keributan. Hal ini dikarenakan peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang

tinggi. Peneliti menyiasati dengan memberikan aturan yang tegas dan tim yang belum mendapatkan giliran maju diberi kegiatan diskusi untuk mempersiapkan tim sebelum maju sehingga lebih kondusif. Hal ini serupa dengan pendapat (Sukmawati et al., 2025) tim sebelum tampil ke depan, tim berdiskusi untuk berpartisipasi aktif dalam menyampaikan ide.

#### 4) Tournament

Dua tim yang mendapatkan skor tertinggi pada permainan diminta untuk bertanding. Peneliti telah menyiapkan 10 kartu soal khusus untuk tournament. Kartu soal yang disediakan pada tournament memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dibandingkan dengan permainan. Seperti, dipertandingan jika peserta didik menjawab dengan benar mendapatkan skor 10, dan menjawab dengan salah mendapatkan skor 0. Tournament dilakukan 2 kali pada pertemuan 3 mengenai pecahan pembilang satu dan pertemuan 6 mengenai pecahan dengan penyebut sama. Tim yang berhasil memperoleh skor tertinggi akan diberikan penghargaan.

Peserta didik menunjukkan sikap antusias, karena pada langkah tournament mereka berkompetensi dengan teman yang memiliki kemampuan akademis secara setara (Suardin et al., 2023). Peserta didik yang tidak bertanding pada tournament ikut antusias dan membangun suasana yang semangat pada tournament. Kerja sama dalam tim sudah terlihat lebih

baik dari langkah permainan. Serta peserta didik sudah seluruhnya aktif dalam proses pembelajaran.

#### 5) Penghargaan

Peneliti memberikan penghargaan bagi peserta didik yang mencapai skor tertinggi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Tidak hanya tim yang mendapatkan juara I dan II yang diberikan penghargaan, akan tetapi peneliti juga memberikan motivasi kepada seluruh peserta didik bahwasanya ketika belajar dalam tim kerja sama sangat dibutuhkan, dan berbagi ilmu pengetahuan pada teman juga sangat penting.

Peneliti memberikan motivasi dengan tujuan agar keaktifan peserta didik akan lebih baik kedepannya. Peneliti memberikan penghargaan pada tim juara I dan juara II, serta pujian kepada seluruh peserta didik. Terlihat seluruh peserta lebih antusias dan semangat, yang mana membangun rasa kompetisi pada peserta didik. Selaras dengan pandangan (Suardin et al., 2023) pemberian penghargaan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk terus meningkatkan kemampuan diri.

#### SIMPULAN

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *puzzle* efektif terhadap hasil belajar peserta didik ditandai dengan perolehan ketiga ranah

## Keefektifan Model TGT Berbantu Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo

yakni ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik peserta didik > 75.

### DAFTAR RUJUKAN

- Amir, N. F., Andong, A., Matematika, P., Buru, U. I., Matematika, P., & Buru, U. I. (2022). *Kesulitan Siswa dalam Memahami Konsep Pecahan Students ' Difficulties in Understanding the Concept of Fractions*. 2(1), 1–12.
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2021). *Analisis Penerapan Model TGT ( Teams , Games And Tournament ) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar*. 1(1), 47–56.
- Amrillah, D., Fatmasari, R., & Santoso, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 4(1), 66–81. <https://doi.org/10.29408/jpek.v4i1.2195>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT RINEKA CIPTA, Jakarta.
- Astuti, A. D., & Appriyana, Y. (2025). *Analisis Minat Belajar Matematika Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 39 Lubuk Linggau*. 3, 172–179.
- Bastian, A., & Reswita. (2022). *MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN*. CV. Adanu Abimata.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*. Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi%0AKurikulum Merdeka
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 2(3), 61–68.
- Lestari, M., & Sary, R. M. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBANTU JAM SUDUT DI SEKOLAH DASAR*. 10(April), 195–211.
- Mayaratih, Saputro, B. A., & Sary, R. M. (2022). *ANALISIS LEARNING OBSTACLE PADA MATERI PECAHAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR*. 2(1), 52–64.
- Noviana, E., & Alpusari, M. (2018). *APPLICATION OF LEARNING PROBLEM LEARNING MODEL TO IMPROVE STUDENT LEARNING RESULTS STUDENTS CLASS IV SD NEGRI 001 SINABOI DISTRICT LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGRI 001 KECAMATAN SINABOI*. 1–12.
- Noviati, P. R. (2017). *Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil*

- Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang Application of Puzzle Media in Improving Learning Outcomes of IPS in Students Class III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten S. 1(1), 47–57.*
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.
- Prihatmojo, A., & Rohmani. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I."* Diterbitkan oleh Universitas Muhammdiyah Kotabumi
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. November, 289–302.*
- Ramadhani, R., & Izzati, N. (2023). *KEEFEKTIFAN DAN KEPRAKTISAN MODUL DASAR PEMROGRAMAN. c.*
- Saryanti, E. (2022). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Seran, E. B., & Ladyawati, E. (2018). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT ( TEAMS GAMES TOURNAMENT ) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA. 8, 115–120.*
- Shoimin, A. (2021). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Silaban, W. (2024). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Simeru, A. (2023). *Model-model Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research, 3(4), 4437–4446.*
- Sukmawati, H., Rohana, S., Hasnawati, & Handika, I. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. 7(1).*
- Susanna. (2017). *PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA KARTU DOMINO PADA MATERI MINYAK BUMI SISWA KELAS XI MAN 4 ACEH BESAR. 5(2), 93–105.*
- Sutianah, D. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=b0BgEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=belajar+dan+pembelajaran&ots=B7AYk7Yqdm&sig=mpr6J7mj2kkJmp3p9khAURBe7Qg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=belajar+dan+pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=b0BgEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=belajar+dan+pembelajaran&ots=B7AYk7Yqdm&sig=mpr6J7mj2kkJmp3p9khAURBe7Qg&redir_esc=y#v=onepage&q=belajar+dan+pembelajaran&f=false)
- Syafaruddin. (2016). *EFEKTIVITAS*

**Keefektifan Model TGT Berbantu Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo**

PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MELALUI PENERAPAN  
PENDEKATAN STUDENT  
FACILITATOR AND EXPLAINING  
SETTING KOOPERATIF. *Suara  
Intelektual Gaya Matematika*, 8,  
35–49.

Ulfah, & Arifudin, O. (2021). *Pengaruh aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap hasil belajar peserta didik*. 2(1), 1–9.

Utomo, D. P. (2020). *MENGEMBANGKAN MODEL PEMBELAJARAN*. Penerbit BILDUNG.

Verina, H. T., Mustikarani, N., Maghfiroh, S. M. N., Segara, N. B., & Wuliono. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Bantuan Media Bamboozle Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(0), 1–23.

Zanuarifah, A. (2023). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENAKSIRAN DAN PEMBULATAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DI MI DARUL HIDAYAH SUDIMORO*. 3(4), 239–248.