

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 03 ALAI TIMUR

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:

ANGGUN SRIWAHYUNI
NPM. 2210013411131



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Anggun Sriwahyuni
NPM : 2210013411131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*
(TGT) Berbantuan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil
Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd

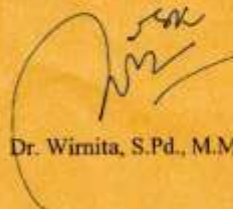
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Selasa** Tanggal **Tiga** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** Bagi :

Nama Mahasiswa : Anggun Sriwahyuni
NPM : 2210013411131
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur

Tim Penguji:

No. Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd	: 
2. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd	: 
3. Dr. Daswarman, S.T., M.Pd	: 

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi


Dr. Wimita, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggun Sriwahyuni
NPM : 2210013411131
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur” adalah karya sendiri. Karya tulis ini murni gagasan penilaian dan rumusan saya sendiri dan arahan tim pembimbing. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis oleh orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan nama pengarang dan dicantumkan pada daftar pustaka.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab.

Padang, 27 Februari 2026

Yang Menyatakan



Anggun Sriwahyuni
NPM. 2110013411131

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA RODA PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 03 ALAI TIMUR

Anggun Sriwahyuni¹, Syafni Gustina Sari¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: anggunsriwahyuni66@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *Posttest-Only Control Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur yang terdiri dari empat kelas dengan jumlah 115 siswa. Penentuan kelas sampel dengan menggunakan Teknik *simple random sampling*. Sampel yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV A dan sampel yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas IV B. Teknik pengumpulan data melalui tes hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan uji t tidak berpasangan (*independent sample t-test*). Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata akhir yaitu 82,45, sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata akhir 72,79. Dari hasil uji t yang telah dilakukan diperoleh bahwasanya nilai sig.(2-tailed) $0,002 < 0,05$. Maknanya, terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur dan disarankan agar guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media roda pecahan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Roda Pecahan, Hasil Belajar Matematika

KATA PENGANTAR

حَمْدُ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur” guna meraih gelar S1 Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Sholawat beserta salam dimohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tercurah pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, Allahumma Shalli, Ala Muhammad Wa’ala Ali Muhammad.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan arahan bimbingan sehingga peneliti mampu untuk menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd., selaku dosen penguji 1 dan Bapak Dr. Daswarman, S.T., M.Pd., selaku dosen penguji 2 yang telah bersedia memberikan kritik dan saran terbaik demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Bung Hatta.

4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta
6. Bapak Anri, S.Pd.I., M.A selaku Kepala Sekolah SDN 03 Alai Timur
7. Ibu Nuselina Rosa S.Pd., Ibu Reni Gustiwati Z, S.Pd., M.Pd., Ibu Desmawati M, S.Pd., dan Bapak Denny Sishendriono, S.Pd., selaku wali kelas IV SDN 03 Alai Timur.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta yakni Bapak Januardi dan Ibu Asnida, terimakasih banyak peneliti sembahkan atas segala do'a, cinta, dukungan serta tetes keringat dalam setiap langkah pengorbanan dan kerja keras yang telah dilakukan untuk memberikan yang terbaik kepada peneliti. Terimakasih sudah selalu berada di sisi peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terimakasih yang tak terhingga peneliti persembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tua. Semoga selalu diberkahi, diberikan kesehatan, dilancarkan rezekinya, panjang umur dan bahagia selalu.
9. Kepada saudara kandung Apis Putra Nando, S.E., dan Davit Iravanda, S.Stp. Terimakasih sudah memberikan semangat dan inspirasinya dalam bertindak dan bertingkah laku. Tak ada yang paling mengharukan selain berkumpul bersama mereka. Semoga hal-hal baik, kemudahan dan keberkahan selalu mengiringi setiap langkah. Semoga Allah selalu memberkahi setiap apa yang mereka kerjakan dan mengabulkan segala niat baik yang telah didoakan. Aamiin ya robbal alamin.

10. Kepada sahabat terbaik peneliti, Sindy Cintia Dewi yang telah peneliti anggap seperti kakak sendiri. Terimakasih telah menjadi pendengar yang siap mendengarkan segala keluh kesah tanpa menghakimi, selalu memberikan saran atau masukan dan motivasi yang membangun untuk segala permasalahan yang peneliti hadapi. Terimakasih telah selalu menjadi garda terdepan di masa-masa sulit peneliti. Terimakasih sudah mau direpotkan dalam proses penyusunan skripsi dan tak pernah henti menyemangati, terimakasih atas suka duka yang telah kita lalui bersama.
11. Terakhir untuk diri sendiri, Anggun Sriwahyuni atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini, terimakasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin walaupun berbagai tekanan diluar keadaan, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Terimakasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Anggun Sriwahyuni. Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Semoga Allah merahmati kita semua dan memberikan kebahagiaan di dunia dan di akhirat dan semoga segala bantuan dan pertolongan yang diberikan dapat menjadi amal ibadah dari Allah SWT dan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin Ya Rabbal'Alamiin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu peneliti berharap masukan dan kritikaan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua.

Padang, Februari 2026



Anggun Sriwahyuni
Npm. 2210013411131

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	11
2. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournamen</i> (TGT).....	16
3. Media Pembelajaran Roda Pecahan.....	25
4. Pembelajaran dengan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan Media Roda Pecahan.....	29
5. Pembelajaran Konvensional.....	32
6. Hasil Belajar.....	35
B. Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Konseptual	42
D. Hipotesis Penelitian	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis Penelitian	45

B. Populasi dan Sampel.....	46
1. Populasi.....	46
2. Sampel.....	46
C. Jenis Data.....	52
1. Data primer	52
2. Data Sekunder.....	52
D. Teknik Pengambilan Data.....	52
E. Instrumen Penelitian	53
1. Membuat Tes.....	54
2. Uji Validitas	55
3. Uji Reliabilitas	57
4. Tingkat Kesukaran	58
5. Daya Beda Soal.....	59
6. Kriteria Kualitas Butir Soal	60
F. Teknik Analisis Data.....	62
1. Uji Normalitas.....	62
2. Uji Homogenitas	63
3. Uji Hipotesis	64
G. Jadwal Penelitian	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian.....	66
1. Deskripsi Data.....	66
2. Analisis Data.....	79
B. Pembahasan	82
BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah dan Persentase Nilai Matematika Siswa Pada Penilaian Tengah Semester (PTS) Kelas IV SDN 03 Alai Timur Tahun Pelajaran 2025/2026.	4
2. Rancangan Pembelajaran dengan Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Roda Pecahan	30
3. Langkah-langkah Pembelajaran Konvensional.....	34
4. Desain Penelitian.....	45
5. Jumlah Populasi Penelitian	46
6. Hasil Uji Normalitas Nilai PTS Matematika Siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur.....	49
7. Hasil Uji Homogenitas Nilai PTS Matematika Siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur.....	50
8. Hasil Uji Analisis Rata-Rata Populasi	51
9. Kriteria Validitas Instrument	56
10. Kriteria Reliabilitas Instrumen.....	57
11. Kriteria Indeks Kesukaran	59
12. Kriteria Daya Pembeda	60
13. Kriteria Kualitas Butir Soal.....	61
14. Rata-Rata Nilai Tes Akhir Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol.....	79
15. Hasil Uji Normalitas Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
16. Hasil Uji Homogenitas Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
17. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Rekap Nilai PTS Siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur	94
II. Hasil uji normalitas data hasil belajar populasi.	102
III. Hasil uji homogenitas data hasil belajar populasi.	102
IV. Hasil uji analisis rata-rata data hasil belajar populasi.	102
V. Modul ajar	103
VI. Bahan Ajar.....	152
VII. Kisi-Kisi Soal Uji Coba	156
VIII. Naskah Soal Uji Coba	158
IX. Lembar Validasi	161
X. Hasil Kerja Siswa.....	165
XI. Nilai Uji Coba Soal	168
XII. Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba.....	169
XIII. Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	163
XIV. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	164
XV. Hasil Uji Daya Pembeda Soal Uji Coba	165
XVI. Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	166
XVII. Kisi-Kisi Tes Akhir.....	176
XVIII. Soal Tes Akhir	178
XIX. Jawaban Siswa	181
XX. Nilai Akhir Matematika Siswa Kelas Eksperimen.....	187
XXI. Nilai Akhir Matematika Siswa Kelas Kontrol	188
XXII. Uji Rata-Rata Nilai Tes Akhir Siswa.....	189
XXIII. Uji Normalitas Nilai Tes Akhir Siswa.....	189
XXIV. Uji Homogenitas Nilai Tes Akhir Siswa	190
XXV. Uji Hipotesis Nilai Tes Akhir Siswa	190
XXVI. Surat-Surat Penelitian.....	191
XXVII. Dokumentasi Uji Coba Instrumen Tes	194
XXVIII. Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	195
XXIX. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	199
XXX. Dokumentasi Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	202

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses penting untuk membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan setiap individu, sekaligus menjadi dasar pembangunan sumber daya manusia. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan, tugas dari pendidikan nasional ialah membangun kepribadian dan peradaban masyarakat serta mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat yang nantinya dapat di ekspor. Dengan adanya pendidikan peserta didik akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang nantinya akan menjadi bekal baginya di masa depan. Sejalan dengan hal tersebut, diperlukan upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara optimal dan merata di seluruh lapisan masyarakat.

Upaya peningkatan mutu pendidikan diwujudkan melalui berbagai kebijakan dan inovasi pendidikan, termasuk pembaharuan kurikulum, model pembelajaran baru, perubahan sistem penilaian, media pembelajaran yang digunakan, dan lainya. Model yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah salah satu komponen yang sering dikaji terkait dengan hasil belajar siswa. Kegiatan pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah harus di atur untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, materi pembelajaran diatur sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam kurikulum, matematika adalah salah satu mata pembelajaran yang harus di pelajari di sekolah dasar.

Menurut Sari, dkk. (2024:17), pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakter siswa. Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu mengaitkan permasalahan yang dekat dengan siswa dan mengemasnya dalam bentuk matematika. Menurut Tarigan, dkk. (2024:235), pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa. Namun, pada kenyataannya banyak siswa memandang matematika sebagai bidang studi yang kompleks sehingga masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Kondisi tersebut umumnya dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru, terbatasnya kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif, serta kurang optimalnya penggunaan model dan media pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep. Sejalan dengan pendapat Syalsabila, dkk. (2025:12) bahwa strategi pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai peserta aktif dalam proses belajar memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika, karena keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran mampu mendorong aktivitas berpikir serta keterlibatan emosional yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat pasif. Oleh sebab itu, hasil belajar siswa perlu mendapat perhatian khusus sebagai cerminan dari kualitas proses pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 04 sampai 05 Desember 2025 dengan guru kelas IV SDN 03 Alai Timur serta yang peneliti lihat selama peneliti PLP di SDN 03 Alai Timur, dapat di katakan bawah proses

pembelajaran matematika di kelas belum sepenuhnya mendorong keaktifan siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap materi masih tergolong rendah. Guru umumnya telah menggunakan berbagai model pembelajaran, seperti tanya jawab, dan penugasan, serta mulai menerapkan model *pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL). Namun, meskipun kedua model tersebut sudah diterapkan, pelaksanaannya di kelas belum sepenuhnya sesuai dengan sintak atau tahapan pembelajaran yang seharusnya. Dalam praktiknya, guru cenderung hanya menerapkan sebagian langkah, sehingga proses pembelajaran belum berjalan secara sistematis dan optimal. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain perbedaan tingkat kemampuan siswa, kesiapan siswa dalam bekerja secara mandiri, terstruktur, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas berbasis masalah maupun proyek masih relatif rendah. Hal ini menyebabkan kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan presentasi hasil belajar belum berjalan secara efektif sebagaimana yang diharapkan. Akibatnya, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran belum merata, karena hanya sebagian siswa yang terlibat secara aktif, sementara siswa lainnya cenderung pasif dan bergantung pada teman yang memiliki kemampuan lebih tinggi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa secara keseluruhan, sehingga hasil belajar belum mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan alternatif model pembelajaran yang lebih praktis diterapkan di kelas, mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif, serta menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, salah satunya melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) yang memadukan kerja sama kelompok dengan unsur permainan dan pertandingan sehingga lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika serta motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari persentase siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur yang mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) tahun pelajaran 2025/2026, seperti di tunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Jumlah dan Persentase Nilai Matematika Siswa Pada Penilaian Tengah Semester (PTS) Kelas IV SDN 03 Alai Timur Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Tidak Tuntas	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
IV A	29	7	24,14%	22	75,86%
IV B	29	8	27,59%	21	72,41%
IV C	28	8	28,57%	20	71,43%
IV D	29	9	31,03%	20	68,97%

Sumber: Guru kelas IV SDN 03 Alai Timur

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai KKTP. Nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) pembelajaran matematika yang ditetapkan oleh SDN 03 Alai Timur yaitu 80. Untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada **lampiran I halaman 94**.

Dari data di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai KKTP yang artinya pembelajaran belum sepenuhnya efektif. Meskipun

guru telah menjelaskan materi dengan baik, beberapa siswa masih kurang memahami konsep yang diajarkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dan melibatkan media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran aktif, yang melibatkan siswa secara fisik dan mental dalam proses belajar, dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran untuk membuat materi lebih mudah dipahami dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang di bantu dengan media Roda Pecahan untuk mempermudah siswa memahami konsep secara interaktif dan menyenangkan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok yang beragam untuk saling bekerja sama memahami materi melalui permainan akademik dan kegiatan turnamen bernuansa kompetisi. Menurut Fatmawati, dkk. (2024:26), model pembelajaran TGT mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sekaligus memfasilitasi mereka untuk menemukan dan mengembangkan gagasan dari materi yang disampaikan guru. Selain itu, model ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran mereka berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan kemampuan dasar siswa, rasa percaya diri, hasil belajar, serta interaksi positif antar peserta didik tanpa memandang perbedaan status. Melalui penyampaian yang lebih menarik dan menyenangkan,

TGT diharapkan dapat membuat peserta didik lebih antusias, aktif, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Isrok'atun & Rosmala, 2018:142).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) telah menjadi fokus beberapa penelitian sebelumnya, salah satunya dilakukan oleh Yengsi Anita Putri pada tahun 2024 mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Bung Hatta, yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan beberapa penyesuaian yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Salah satu perbedaan paling menonjol terletak pada penggunaan media, karena penelitian sebelumnya tidak memanfaatkan media tambahan dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan membantu siswa lebih memahami materi, peneliti menawarkan salah satu solusi berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode yang relatif mudah diterapkan dalam kelas. Model ini melibatkan seluruh siswa secara aktif tanpa membedakan status sosial, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan sebagai tutor sebaya, serta mengintegrasikan unsur permainan dan penguatan dalam proses belajar. Penerapan TGT dalam pembelajaran matematika memungkinkan siswa untuk lebih berpartisipasi, belajar dengan suasana yang lebih santai, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab,

kemampuan bekerja sama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan dalam pembelajaran.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga merupakan cara yang efektif untuk menyelesaikan masalah ini. Nurhaliza, dkk. (2025:103) menyatakan bahwa selama proses pembelajaran, media pembelajaran membantu guru menyampaikan informasi dan materi ajar kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat memberi siswa pemahaman yang lebih baik tentang konsep yang dipelajari, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret. Media roda pecahan yang berbentuk lingkaran, dapat diputar seperti roda, membantu siswa memahami konsep pecahan. Media roda pecahan digunakan untuk menyajikan materi pecahan secara konkret sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pecahan. Nanda, dkk. (2024:13460), mengemukakan bahwa media roda pecahan adalah media yang berbentuk lingkaran dan dibagi menjadi bagian-bagian yang berisi gambar dan pertanyaan tertentu. Media ini dapat menarik perhatian siswa, menarik minat mereka, mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam proses belajar, dan membuat mereka aktif. Siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dengan media roda pecahan. Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Sebagian siswa masih pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang kurang menarik.
4. Sebagian besar siswa memiliki hasil belajar matematika yang masih rendah, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai penilaian tengah semester yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini memiliki cakupan yang sangat luas dan dengan keterbatasan waktu, peneliti harus membatasi permasalahan dalam penelitian ini dengan batasan masalah yaitu, pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Roda Pecahan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Roda Pecahan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Roda Pecahan terhadap hasil belajar Matematika siswa Kelas IV SDN 03 Alai Timur.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan dapat menambah wawasan khususnya di bidang pendidikan dalam mengimplementasikan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media roda pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 03 Alai Timur.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan contoh ataupun pedoman untuk meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media roda pecahan.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan perannya sebagai pendidik dalam proses pembelajaran serta menjadi inovasi baru bagi guru untuk menambah semangat siswa dalam pembelajaran.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan media roda pecahan.

- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman dalam mengimplementasikan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan materi ajar pada saat proses pembelajaran.

