CADIKA Journal: Master Journal of Future Education.
Volume 3, Issue 1, pp. 16-22, (2026): Oktober

Efektivitas Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Papan Pecahan Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Biasa Siswa Sekolah Dasar

Putri Armianti [1], Zulqoidi R. Habibie [2], Dedek Helida Pitra [3]
[1,2,3] *Universitas Muhammadiyah Muara Bungo*

*(e-mail): putriarmianti16@gmail.com

Abstract **–** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa pada siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes uraian yang telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Selain itu, rata-rata nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,59 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,22 berada pada kategori rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan efektif meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa pada siswa sekolah dasar.

Keywords **–** *Teams Games Tournament*, media papan pecahan, pemahaman konsep, pecahan biasa, sekolah dasar.

DOI: https://doi.org/10.63461/3j6eq296

Corresponding author: Putri Armianti
Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

E-mail: *putriarmianti16@gmail.com*

Received : July 04, 2026
Revised : Agustus 11, 2026
Accepted : September 24, 2026
Published : Oktober 31, 2026

The article is published with Open Access at https://journals.literaindo.com/cadika

ISSN 3110-8385

How to cite:
Armianti, Putri. (2026). Efektivitas Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Pecahan Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Biasa Siswa Sekolah Dasar . *Master Journal of Future Education*. Muara Bungo: Universitas Muhammadiyah Muara Bungo.

©2025 Muhammad Habibi; published by CV. Master Literasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License

I. Introduction

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan lingkungan serta menghadapi perkembangan zaman. Melalui proses pembelajaran, peserta didik diharapkan memperoleh perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga mampu berperan dalam kehidupan bermasyarakat. Proses pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa yang memerlukan strategi pembelajaran yang tepat agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal (Tabrani dkk., 2024). Sejalan dengan perkembangan sistem pendidikan di Indonesia, implementasi Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk menyesuaikan strategi, media, dan kegiatan pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (Anggraita dkk., 2024).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Selain itu, matematika juga berperan dalam membantu peserta didik menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Yoga, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran matematika pada Kurikulum Merdeka tidak hanya menekankan penguasaan prosedur, tetapi juga pemahaman konsep sehingga peserta didik mampu

membangun pengetahuannya secara mandiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik sebelum mempelajari materi matematika yang lebih kompleks. Peserta didik yang memahami konsep dengan baik akan lebih mudah menyelesaikan berbagai permasalahan matematika, sedangkan peserta didik yang belum menguasai konsep akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Arham dan Adirakasiwi (2022) menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan dasar dari setiap indikator pencapaian pembelajaran matematika. Salah satu materi yang memerlukan pemahaman konsep yang baik adalah penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa karena materi ini menjadi dasar dalam mempelajari konsep bilangan rasional dan operasi hitung pada jenjang berikutnya. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Amaliah dan Sudihartinih (2019) yang menjelaskan bahwa kemampuan pada konsep bilangan dan operasi bilangan merupakan fondasi penting dalam pembelajaran matematika.

Meskipun demikian, kemampuan pemahaman konsep matematika siswa di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa skor matematika Indonesia mengalami penurunan dari 379 pada tahun 2018 menjadi 366 pada tahun 2022, atau masih berada di bawah rata-rata global (OECD, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematika siswa masih memerlukan perhatian dan perbaikan.

Rendahnya pemahaman konsep pada materi pecahan juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Rosyada dan Zainil (2020) melaporkan bahwa hanya sekitar 22% siswa yang mencapai ketuntasan pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa. Syafrudin (2020) juga menemukan bahwa hanya 42% siswa mampu menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut berbeda dengan benar. Selain itu, Usman dkk. (2024) menunjukkan bahwa hanya sekitar 33% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal pada materi pecahan. Rendahnya hasil tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 101/II Muara Bungo menunjukkan bahwa siswa kelas IV masih mengalami kesulitan memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa. Kesulitan tersebut disebabkan oleh terbatasnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami konsep dasar pecahan. Hasil latihan yang diberikan juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menyelesaikan soal dengan benar karena belum memahami konsep maupun langkah penyelesaiannya. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan sekaligus membantu siswa memahami konsep secara konkret.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini mendorong siswa untuk belajar melalui kerja sama tim, diskusi, permainan akademik, dan turnamen sehingga mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa (Badriyah dkk., 2025). Keunggulan tersebut didukung oleh penelitian Hartanto dan Mediatati (2023) yang menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman matematika siswa, serta penelitian Umami dan Saraswati (2025) yang menyatakan bahwa unsur permainan dalam TGT menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga materi lebih mudah dipahami. Namun demikian, penerapan model TGT akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang mampu mengonkretkan konsep matematika (Nilasari dkk., 2024; Ratnawati dkk., 2025).

Media papan pecahan merupakan salah satu media konkret yang dapat membantu siswa memvisualisasikan hubungan antarpecahan sehingga konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan lebih mudah dipahami. Taufikurrahman dan Nurhaswinda (2021) menjelaskan bahwa papan pecahan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pecahan karena siswa dapat melihat hubungan antarbagian pecahan secara nyata. Temuan tersebut diperkuat oleh Suryani dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan papan pecahan dalam pembelajaran kontekstual mempermudah siswa memahami konsep pecahan. Oleh karena itu, penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media papan pecahan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi pecahan (Budiyanti & Wantoro, 2025; Sari dkk., 2024; Yusrina dkk., 2025). Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh dan efektivitas model T*eams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo.

II. Methodology Section

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2021), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui

pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan pecahan, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101/II Muara Bungo pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, kelas IV.1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IV.3 sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan pecahan, sedangkan variabel terikat adalah pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa siswa sekolah dasar.

Instrumen penelitian berupa tes esai yang disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai instrumen penelitian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui perubahan pemahaman konsep siswa setelah memperoleh perlakuan.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan *IBM SPSS Statistics*. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran data penelitian, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data memenuhi persyaratan analisis, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan terhadap pemahaman konsep siswa. Selanjutnya, efektivitas model pembelajaran dianalisis menggunakan *N-Gain* untuk mengetahui kategori peningkatan pemahaman konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran.

III. Results

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101/II Muara Bungo pada tanggal 4–9 Mei 2026 dengan menggunakan desain *pre-test* dan *post-test*. Sampel penelitian terdiri atas 34 siswa kelas IV.1 sebagai kelas eksperimen dan 29 siswa kelas IV.3 sebagai kelas kontrol. Sebelum pelaksanaan penelitian, instrumen berupa 15 soal uraian telah diuji cobakan kepada 27 siswa kelas V yang telah mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa soal telah memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

3.1 Hasil *Pre-test*

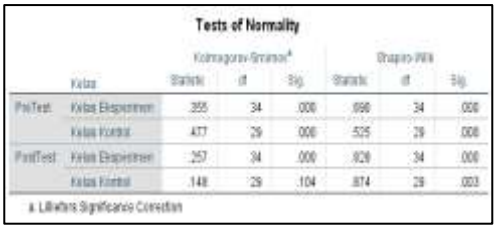
Pelaksanaan *pre-test* dilakukan sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 4,82, sedangkan kelas kontrol sebesar 1,14. Nilai median dan modus pada kedua kelas sama-sama sebesar 0,00. Standar deviasi kelas eksperimen sebesar 7,59, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 2,37. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 25,00, sedangkan kelas kontrol sebesar 7,00. Adapun nilai terendah pada kedua kelas adalah 0,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas masih tergolong rendah sebelum diberikan perlakuan.

3.2 Hasil *Post-test*

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui pemahaman konsep setelah memperoleh perlakuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat menjadi 60,15, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 23,24. Nilai median kelas eksperimen sebesar 77,00 dan kelas kontrol sebesar 25,00, sedangkan nilai modus masing-masing sebesar 86,00 dan 39,00. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 100,00, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 39,00. Dibandingkan dengan hasil pre-test, peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep setelah penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media papan pecahan.

3.3 Hasil Uji Prasyarat

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol kurang dari 0,05, sehingga data tidak berdistribusi normal.


Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a] Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk Statistic	df	Sig.
PreTest	Kelas Eksperimen	.355	34	.000	.696	34	.000
	Kelas Kontrol	.477	29	.000	.525	29	.000
PostTest	Kelas Eksperimen	.257	34	.000	.828	34	.000
	Kelas Kontrol	.148	29	.104	.874	29	.003

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 1. Output Uji Normalitas

Karena data tidak berdistribusi normal, analisis hipotesis dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik, yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* dan *Mann–Whitney U Test.*

3.4 Hasil Uji Pengaruh

Test Statistics[a,b]

	PostTest - PreTest
Z	-5.023[c]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Kelas = Kelas Eksperimen
b. Wilcoxon Signed Ranks Test
c. Based on negative ranks.

Gambar 2. Output Uji Wilcoxon

Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (p < 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 4,82 sebelum perlakuan menjadi 60,15 setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan.

3.5 Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas model pembelajaran dianalisis melalui ketuntasan belajar, uji Mann–Whitney, dan N-Gain.

Tabel 1. Rekapitulasi Ketuntasan Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Tidak Tuntas (TT)		%	Tuntas (T)		%
		Pre-Tes	*Post-test*		*Pre-test*	*Post-test*	
Eksperimen	34	34	14	41,2 %	0	20	58, 8%
Kontrol	29	29	29	100%	0	0	0%

Hasil analisis ketuntasan menunjukkan bahwa sebanyak 20 dari 34 siswa (58,8%) pada kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar setelah perlakuan, sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat siswa yang mencapai ketuntasan.

Test Statistics[a]

	PostTest
Mann-Whitney U	221.500
Wilcoxon W	656.500
Z	-3.767
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Gambar 3. Output Uji *Mann-Whitney*

Berdasarkan gambar di atas, hasil uji *Mann–Whitney* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (p < 0,05), sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 60,15, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 23,24.

Tabel 2. Hasil Uji N-Gain

Kelas	Nilai *N-gain*	Persentase (%)	Tafsiran
Eksperimen	0,59 (sedang)	59	Cukup Efektif
Kontrol	0,22 (rendah)	22	Tidak Efektif

Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori sedang sehingga model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan dinyatakan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa. Sebaliknya, kelas kontrol berada pada kategori rendah sehingga pembelajaran konvensional dinilai kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

IV. Discussion

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan pecahan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa siswa sekolah dasar. Berdasarkan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00 (< 0,05), sehingga terdapat peningkatan pemahaman konsep yang signifikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media papan pecahan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Aini (2023), Amalia (2024), dan Surya (2025) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Sebelum perlakuan diberikan, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa. Hal tersebut ditunjukkan oleh rendahnya hasil *pre-test*, di mana banyak siswa belum mampu menyelesaikan soal sesuai konsep yang benar. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi penjelasan guru menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif sehingga pemahaman konsep belum berkembang secara optimal. Setelah diterapkan model TGT berbantuan media papan pecahan, siswa belajar dalam kelompok heterogen, berdiskusi, saling membantu memahami materi, serta mengikuti permainan akademik yang mendorong partisipasi aktif. Penggunaan media papan pecahan juga membantu siswa memvisualisasikan

konsep pecahan secara konkret sehingga proses memahami penjumlahan dan pengurangan pecahan menjadi lebih mudah.

Peningkatan aktivitas dan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen sejalan dengan hasil penelitian Hartanto dan Mediatati (2023) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan belajar sekaligus memperkuat pemahaman matematika melalui kegiatan turnamen yang melibatkan seluruh anggota kelompok. Selain itu, Badriyah dkk. (2025) menjelaskan bahwa suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya penghargaan bagi kelompok dengan skor terbaik menjadikan siswa lebih antusias mengikuti setiap tahapan pembelajaran sehingga proses belajar berlangsung lebih aktif dan tidak monoton.

Keberhasilan model TGT dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh penggunaan media papan pecahan sebagai media konkret. Nilasari dkk. (2024) menyatakan bahwa penerapan model TGT akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ratnawati dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa media konkret berbasis pecahan membantu siswa memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan melalui pengalaman belajar secara langsung. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Suryani dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa papan pecahan mampu mempermudah siswa memahami konsep pecahan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Efektivitas model TGT berbantuan media papan pecahan dianalisis melalui ketuntasan belajar, perbandingan hasil belajar antarkelas, dan peningkatan kemampuan menggunakan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 20 dari 34 siswa (58,8%) pada kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, hasil uji Mann–Whitney menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Surya (2025) yang menyatakan bahwa model TGT lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keaktifan siswa selama pembelajaran.

Hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 0,59 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 0,22 dengan kategori rendah. Berdasarkan persentase tingkat keefektifan, pembelajaran pada kelas eksperimen termasuk kategori cukup efektif, sedangkan kelas kontrol termasuk kategori tidak efektif. Hasil tersebut didukung oleh Sukarelawan dkk. (2024) yang menyatakan bahwa analisis *N-Gain* dapat digunakan untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Selama proses pembelajaran, siswa pada kelas eksperimen juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, aktif berdiskusi, serta lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi papan pecahan sebelum mengikuti permainan dan turnamen. Hasil ini didukung oleh Hartanto dan Mediatati (2023), Umami dan Saraswati (2025), Suryani dkk(2023), serta Kania (2018) yang menyatakan bahwa perpaduan model TGT dan media konkret mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo.

V. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media papan pecahan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa siswa kelas IV SD Negeri 101/II Muara Bungo. Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Wilcoxon* yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan.

Selain memberikan pengaruh yang signifikan, model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan juga terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,59 yang berada pada kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media papan pecahan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan biasa pada siswa sekolah dasar.

VI. References

Aini, E. N. (2023). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di SDN Karangharjo 02 Jember* [Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember]. https://digilib.uinkhas.ac.id/27505/1/Ervi Nur Aini_T20167024.pdf

Amalia, M. (2024). *Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil*

Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 1 Ringinpitu [Universitas Islam Sultan Agung]. https://repository.unissula.ac.id/34496

Amaliah, I., & Sudihartinih, E. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Pecahan Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan*, *4*(2), 6–10. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/article/view/5163

Anggraita, R. L., Rahmawati, F. P., & Ghufron, A. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *24*(1), 25–36. https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16731

Arham, H. R., & Adirakasiwi, A. G. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Dasar. *Jurnal Didactical Mathematics*, *4*(2), 314–322. https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm

Badriyah, F., Fuat, F., Afifah, A., Kholifah, I., & Toyiba, N. (2025). Penerapan Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *9*(2), 21404–21411. https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29948

Budiyanti, S. A. P., & Wantoro, J. (2025). Peningkatan pemahaman konsep matematika materi pecahan senilai melalui model TGT kelas IV siswa sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, *08*(03), 637–645. https://doi.org/10.22460/collase.v8i3.22821

Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(3), 3224–3252. https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928

Kania, N. (2018). Alat Peraga untuk Memahami Konsep Pecahan. *Jurnal Theorems*, *2*(2), 1–12. https://www.neliti.com/publications/301771/

Nilasari, A. E. C., Ferryka, P. Z., & Yuliana, Y. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran TGT Dalam Pembelajaran Matematika Kelas 2 SDN 1 Karangduren Tahun Ajaran 2023 / 2024 Universitas Widya Dharma Klaten , Indonesia. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa Volume.*, *2*(4), 86–103. https://doi.org/10.59024/simpati.v2i4.942

OECD. (2022). PISA 2022 Results Factsheets Indonesia. *Factsheets*, *I*, 2. https://www.oecd-ilibrary.org/educstion/pisa-2022-results-volume-i_53f23881-en

Ratnawati, Asmara, D. N., & Suryanti, D. (2025). The Effect of Fraction Board Learning Media on Students ' Learning Outcomes in Mathematics at SDN 08 Tiumang. *TOFEDU : The Future of Education Journal*, *4*(7), 3323–3330. https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i7.783

Rosyada, S., & Zainil, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(22), 3105–3112. https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.817

Sari, N. L. I., Sutriyani, W., & Zomruton, E. (2024). Efektifitas Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Smart Wheel (Roda Pintar) Terhadap Pemahaman Konsep Materi Pecahan Campuran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(1), 35–46. https://doi.org/10.18592/jpm.v11i1.10526

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Suryacahya.

Surya, N. S. (2025). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Travel Snake- Ladder Game Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan Desimal Siswa Kelas Iv Mis Jam ' Iyyatul Khair Ciputat* [Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/86126

Suryani, D. I., Wahyudi, W., & Rokhmaniyah, R. (2023). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan Media Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan pada Siswa Kelas III SDN 2 Kalibagor Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *11*(2), 750–756. https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.73192

Syafrudin. (2020). Penerapan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menjumlahkan dan Mengurangkan Bentuk Pecahan Biasa Yang Berpenyebut Tidak Sama di Kelas V SDN Kalianget Barat IV Kec. Kalianget Kab. Sumenep. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, *1*(2), 111–129. https://doi.org/10.19105/mubtadi.v1i2.3019

Tabrani, Afendi, A., Baitullah, Zamzami, & Maspan. (2024). Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *7*(4), 14713–14720. https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.35868

Taufikurrahman, & Nurhaswinda. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika

Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *3*(1), 1–6. https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1335

Umami, N. R., & Saraswati, S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kahoot pada Materi Operasi Aljabar. *Jurnal Konstruktivisme*, *17*(2), 379–388. https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.4665

Usman, M., Ilham, A., Rivai, S., & Nurfadliah. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Arias Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Biasa Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Kota Barat Kota Gorontalo. *Student Journal of Elementary Education*, *3*(1), 47–62. https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/SJEE/article/view/3292

Yoga, M. R. P. (2025). *Peran Konsep Matematika dalam Berbagai Aspek Kehidupan*. *3*(12), 364–372. http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index

Yusrina, R. Y., Sary, R. M., & Suyitno. (2025). Keefektifan Model TGT Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, *12*(2), 117–130. https://doi.org/10.69896/brt4rd85