

**PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)**

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 8 No. 3 (2025) | 887-893

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v8i3.887-893>**UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL TGT DENGAN MEDIA KACA {KARTU PECAHAN} PADA KELAS 4 MI DARUL ULUM**

Abdul Wahab, Eko Agustiawan*, Erika Putri Nuriyandini, Fathira Varach Kamila, Fairuz Mariana Fadhilah

Fakultas Pendidikan, STKIP PGRI Sumenep, Indonesia.

*e-mail: ekoagustiawan@stkipgrisumenep.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan kartu pecahan (KaCa). Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian siswa kelas IV MI Darul Ulum. Penelitian ini terdiri dari dua kali pertemuan dengan perlombaan, yaitu pra-lomba dan pasca lomba. Pada pra lomba, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan menunjukkan keaktifan belajar siswa masih rendah khususnya pada pelajaran matematika materi pecahan. Pada pasca lomba, peneliti meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperbaiki proses pembelajaran melalui model TGT dalam materi pecahan berbantuan media kartu pecahan (KaCa). Hasil penelitian pada pasca lomba menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa meningkat secara signifikan berupa menjadi lebih aktif dan semangat pada proses pembelajaran dengan model game perlombaan yang inovatif dan interaktif. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dan peneliti untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar sederajat.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika, Model TGT, Media Kartu Pecahan.

Abstract. This study aims to increase student learning activity in learning fractional mathematics by using the Team Games Tournament (TGT) learning model with fractional cards (KaCa). This study uses the Classroom Action Research (PTK) method with the research subject of grade IV students of MI Darul Ulum. This research consisted of two meetings with the competition, namely pre-race and post-race. In the pre-competition, the researcher conducted interviews with class teachers and showed that students' learning activity was still low, especially in fractional material mathematics lessons. In the post-competition, the researcher improved the quality of learning by improving the learning process through the TGT model in fractional materials assisted by fraction card media (KaCa). The results of the post-competition study showed that students' learning activity increased significantly in the form of becoming more active and enthusiastic in the learning process with an innovative and interactive competition game model. The results of this study can be used as a reference for teachers and researchers to improve the quality of mathematics learning in elementary schools at the same level.

Keywords: Mathematics Learning, TGT Model, Fractional Card Media.



PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses aktif di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, perspektif, dan pemahaman baru melalui interaksi dengan informasi, lingkungan, atau orang lain (Wahab, 2023a). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Suardi, 2018).

Pembelajaran membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang konsep dan penerapan mereka dalam berbagai situasi (Wahab, 2018). Metode pembelajaran yang efektif memungkinkan orang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemandirian, dan kreativitas, yang penting untuk kesuksesan di era yang terus berubah dan kompleks ini (Uno, 2022; Wahab, 2023b).

Pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah (Gusteti & Neviyarni, 2022). Dalam berbagai bidang, matematika dapat diterapkan sebagai dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Agustiawan & Faradiba, 2023). Secara luas, matematika mencakup bidang seperti aritmatika, geometri, aljabar, kalkulus, statistika, dan banyak lagi. Ini tidak hanya merupakan alat untuk mengukur, menghitung, atau memodelkan fenomena dunia nyata, tetapi juga merupakan bahasa universal yang digunakan untuk menciptakan teknologi canggih, memecahkan masalah kompleks, dan menggambarkan pola alam (Mainali, 2021; Wahab, 2020).

Di dalam mata pelajaran matematika terdapat banyak materi salah satunya materi pecahan. Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh yang dapat dilambangkan, a dinamakan pembilang dan b dinamakan penyebut di mana a dan b bilangan bulat dan $b \neq 0$ (Amallia & Unaenah, 2018). Pecahan terdiri dari dua bagian: pembilang, yang menunjukkan jumlah bagian yang diambil atau dihitung, dan penyebut, yang menunjukkan jumlah total bagian yang ada dalam keseluruhan. Dalam banyak bidang, seperti matematika, keuangan, dan ilmu fisika, pecahan digunakan untuk menyatakan sebagian dari keseluruhan atau ukuran relatif suatu objek atau konsep (Hartiningrum & Wahab, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 MI Darul Ulum, mengatakan bahwa siswa kelas 4 kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan mereka merasa kesulitan dan merasa bosan dalam pembelajaran matematika khususnya di materi pecahan (Wahab et al., 2025).

Dari permasalahan di atas, disarankan memberikan sebuah tindakan menggunakan metode dan media yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 4 MI Darul Ulum. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode TGT (Team Games Tournament) dengan menggunakan media KACA (kartu pecahan).

Pemilihan metode yang tepat dapat membantu guru dalam proses pembelajaran (Wahab et al., 2024). Guru seharusnya bisa memilih metode pembelajaran yang kreatif agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang

mengacu pada pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal (Aini et al., 2025; Herawati, 2022).

Guru juga dapat membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Fatma & Ichsan, 2022). Media yang dapat digunakan dalam materi pecahan salah satunya adalah media KACA (kartu pecahan). Yang dimana media ini dapat membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Tujuan dari penggunaan metode TGT (Team Games Tournament) dan media KACA (kartu pecahan) adalah sebagai salah satu upaya yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 4 MI Darul Ulum.

METODE

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK karena PTK dilakukan dalam kelas atau sekolah tertentu, sehingga hasilnya relevan dan dapat langsung diterapkan. Setiap kelas memiliki ciri-cirinya sendiri, dan PTK memungkinkan penyesuaian strategi pengajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa. Penelitian PTK ini merupakan tindakan yang penerapannya dapat dilihat, dirasakan dan dihayati kemudian akan menimbulkan pertanyaan apakah pembelajaran yang sudah dilakukan selama ini memiliki efektifitas yang tinggi atau tidak (Ramadhan & Nadhira, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di MI Darul Ulum, Jl. Toghur Billah Mantre, Desa Batuputih Kenek, Kec. Batuputih, Kab Sumenep. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2024 terhadap siswa kelas 4 sebanyak 16 siswa dengan 10 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki pada mata pelajaran Matematika semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan (planning), pelaksanaan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection) (Sri Astutik et al., 2021).

Untuk melihat peningkatan keaktifan belajar siswa, berikut disajikan tabel pengkategorian keaktifan belajar siswa (Sugiyono, 2016).

Tabel 1. Kategori Penentu Keaktifan Siswa

No	Kategori keaktifan	Presentase keaktifan (%)
1.	Sangat aktif	$80 \leq x \leq 100$
2.	Aktif	$60 \leq x < 80$
3.	Cukup	$40 \leq x < 60$
4.	Kurang aktif	$20 \leq x < 40$
5.	Tidak aktif	$0 \leq x < 20$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dapat dilihat dari empat tahap pelaksanaan tindakan kelas yang dilaksanakan dengan perlombaan sebanyak dua kali untuk mengetahui keaktifan belajar siswa di dalam kelas dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rencana tindakan yang terdiri dari dua kali pertemuan yakni wawancara dengan guru kelas 4 di MI Darul Ulum dan pelaksanaan penerapan model TGT dengan Media Kartu Pecahan (KACA) pada siswa kelas 4.

Pada pertemuan pertama peneliti melakukan wawancara pada tanggal 7 Mei 2024 di MI Darul Ulum dengan guru kelas 4. Kemudian dilanjutkan dengan rencana tindakan yang kedua yaitu melakukan penerapan model TGT dengan Media Kartu Pecahan (KACA) pada siswa kelas 4. Peneliti menyiapkan kartu pecahan (KACA) dan 2 papan untuk permainan dan juga soal beserta jawabannya.

Pelaksanaan ini dilakukan sesuai dengan yang telah direncanakan. Dimulai dari wawancara kemudian pelaksanaan tindakan penerapan model TGT dengan Media Kartu Pecahan (KACA) pada siswa kelas 4. Pada saat pelaksanaan kegiatan dibuka dengan salam, membaca doa, dan perkenalan peneliti. Selanjutnya pada kegiatan inti peneliti menjelaskan tentang materi pecahan dengan menggunakan media kartu pecahan (KACA).

Setelah menyimak penjelasan dari peneliti siswa dibentuk menjadi 2 kelompok heterogen yang akan dilombakan. Siswa diminta untuk berbaris kebelakang sesuai dengan kelompoknya. Siswa yang berada di urutan pertama nantinya harus memilih kartu yang berisi gambar dan berisi angka pecahan yang kemudian

siswa mencari pasangan dari gambar dan angka pecahan yang telah disediakan yang menurut siswa sudah sesuai satu sama lain, kemudian siswa menempelkan gambar dan angka tersebut kedalam papan yang sudah disediakan secara bergantian dengan kelompoknya. Setelah itu, peneliti memeriksa jawaban dari 2 kelompok yang hasil akhirnya seri.

Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melakukan perlombaan ke-2. Sebelum melakukan perlombaan ke-2 tersebut, peneliti melakukan ice breaking bersama siswa untuk memancing semangat keaktifan siswa. Pada perlombaan yang ke-2 ini, siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan lomba tersebut karena siswa sudah memiliki semangat untuk memenangkan lomba dan menyelesaikan permainan yang diberikan. Dengan hasil akhir dimenangkan oleh kelompok 2.

Tindakan yang dilakukan peneliti sebagai bagian dari kegiatan observasi, menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan siswa. Dibuktikan pada saat perlombaan ke-2, siswa merasa tertantang dan bersemangat untuk menjadi pemenang dan menyelesaikan tantangan yang diberikan peneliti. Dari hasil observasi maka dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan model TGT dan media kartu pecahan (KACA).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, keaktifan belajar siswa meningkat ketika diberikan perlombaan. Pada awalnya, saat penjelasan materi siswa yang aktif hanya 5 orang, dan setelah dilaksanakan perlombaan seluruh siswa menjadi aktif dalam pembelajaran bahkan siswa meminta peneliti untuk melakukan perlombaan kembali karena siswa merasa pembelajaran yang dilakukan

tidak membosankan dan mudah memahami materi pecahan.

Dari kegiatan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan model TGT berbantuan

media KACA (Kartu Pecahan) pada siswa kelas 4 MI Darul Ulum maka didapatkan persentase perbandingan pra lomba dan pasca lomba keaktifan belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 1. Persentase Keaktifan Siswa

SIMPULAN

Model pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) yang diterapkan dengan media kartu pecahan terbukti berhasil meningkatkan pemahaman siswa di MI Darul Ulum tentang konsep pecahan. Model TGT menggunakan pendekatan kompetisi dan kerja sama yang sehat untuk membuat belajar menyenangkan dan interaktif. Permainan edukatif yang menggunakan kartu pecahan sebagai alat bantu visual dan praktis melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti kerja sama dan berkomunikasi. Secara keseluruhan, kombinasi model TGT dan media kartu pecahan meningkatkan keaktifan siswa dan memungkinkan pembelajaran yang bermakna dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiawan, E., & Faradiba, S. S. (2023). Hambatan Belajar Mahasiswa Pada Materi Himpunan di Masa Pandemi. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1).

<https://doi.org/10.31100/histogram.v7i1.2468>

Aini, K., Wahab, A., Misbahudholam AR, M., & Asmoni, A. (2025). Numeracy Literacy Skills and Pancasila Student Profiles through the Implementation of Ethnomathematics-Based STEAM. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 535–545. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6048>

Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Siswa. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 123–133.

Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>

Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*,

- Matematika Dan Statistika, 3(3), 636–646.
<https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- Hartiningrum, E. S. N., & Wahab, A. (2024). Kajian Teori: Pandangan Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Problem Posing Di Kurikulum Merdeka.
<https://doi.org/10.25139/smj.v12i2.7822>
- Herawati, E. L. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 3(2), 117–125.
<https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.7092>
- Mainali, B. (2021). Representation in teaching and learning mathematics. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 9(1).
<https://doi.org/10.46328/ijemst.1111>
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128.
<https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>
- Sri Astutik, Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62.
<https://doi.org/10.53621/jipmm.as.v1i1.5>
- Suardi, M. (2018). Belajar & Pembelajaran. Deepublish.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2022). Landasan pendidikan. Bumi Aksara.
- Wahab, A. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan Tahapan Polya Di Luar Kelas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1.
- Wahab, A. (2020). Proses Pemecahan Masalah Dan Representasi Matematika Peserta Didik Pada Setting Model Probing-Prompting.
- Wahab, A. (2023a). Pelatihan Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Dengan Metode Banding Selesaian Pada Guru Madrasah Aliyah : Indonesia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2 SE-Article), 75–82.
<http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jdimas/article/view/9720>
- Wahab, A. (2023b). Penilaian Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Konteks Materi Bangun Ruang Sisi Datar pada Siswa SMP. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 5(4 SE-Articles), 282–288.
<https://doi.org/10.21067/jtst.v5i4.9721>
- Wahab, A., Andini, N., Assholehah, A. S., & Ibliyah, K. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Materi Operasi Hitung Perkalian Dengan Metode Jarimatika. *RAINSTEK: Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 6(4), 311–318.

Wahab, A., Angriani, W., Putri, A.,
Author, C., & Keguruan, S. T.
(2025). CJPE: Cokroaminoto
Juornal of Primary Education
Penerapan PAPINKA (Papan

Pintar Perkalian) untuk
Meningkatkan Kemampuan
Siswa pada Operasi Hitung
Perkalian.