

Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Domino Pecahan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Matematika

Salsabila Pratama Putri Ardinika^{1*}, Sri Sami Asih²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*salsabilaardinika@students.unnes.ac.id

Submit
27 Februari 2026

Review
10 Maret 2026

Publish
14 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji, mendeskripsikan, serta mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 28 siswa kelas IV yang terdiri dari kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan wawancara, dokumentasi, serta tes hasil belajar yang terdiri atas *pretest* dan *post-test*. Analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk menguji kebenaran hipotesis dan uji statistik berupa *Independent Sample t-Test* serta *N-Gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar. Hasil uji-*t* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (3,125) > t_{tabel} (2,004)$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata nilai *post-test* pada kelas eksperimen mencapai 80,1786, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 71,2069. Selain itu, hasil observasi aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa tingkat keaktifan kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata skor 76%, sementara kelas kontrol memperoleh rata-rata 57% yang termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan penghitungan *N-Gain*, ditemukan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berdasarkan nilai *pretest* dan *post-test* yang diperoleh. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Domino Pecahan, Hasil Belajar, Matematika.

Abstract

This study aims to examine, describe, and determine the extent to which the implementation of the *Team Games Tournament* learning model assisted by fraction domino media influences the improvement of Mathematics learning outcomes among fourth-grade students of SD Negeri Donorejo 1, Demak City. The research employed a quantitative approach. This study employed a quantitative approach. The research subjects consisted of 28 students in the experimental class and 29 students in the control class. Data were collected through interviews, documentation, and learning achievement tests consisting of pretests and posttests. Data analysis was conducted using quantitative analysis techniques to test the research hypothesis, applying the *Independent Sample t-Test* and *N-Gain* analysis to measure the improvement in students' learning outcomes. The results of the *t*-test showed that the value of $t_{count} (3.125) > t_{table} (2.004)$, indicating a significant difference in the mean scores between the control class and the experimental class. The average posttest score of the experimental class was 80.1786, while the control class obtained an average score of 71.2069. Furthermore, the observation results of students' learning activities revealed that the level of activeness in the experimental class was categorized as very good, with an average score of 76%, whereas the control class achieved an average of 57%, which falls into the good category. Based on the *N-Gain* calculation, the improvement in learning outcomes in the experimental class was higher than that of the control class, as seen from the pretest and posttest scores obtained. Therefore, the *Team Games Tournament* learning model assisted by fraction domino media is proven to be effective

in improving Mathematics learning outcomes on fraction material for fourth-grade students of SD Negeri Donorejo 1, Demak City.

Keywords: *Team Games Tournament, Domino Fractions, Learning Outcomes, Mathematics.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk individu yang kompeten serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Kurikulum yang diterapkan pada setiap jenjang pendidikan dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif. Melalui Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 47 Tahun 2023 ditegaskan pentingnya perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara sistematis dalam penyelenggaraan pendidikan. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya mengembangkan kemampuan berpikir dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Matematika merupakan mata pelajaran dasar yang diberikan pada seluruh jenjang pendidikan formal dan memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan (Masitoh & Prabawanto, 2022). Meskipun demikian, materi pecahan sering kali menjadi hambatan bagi siswa. Hal ini karena konsep pecahan tidak sepenuhnya dapat digambarkan seperti bilangan bulat, sehingga siswa dituntut untuk memahami makna bagian dari keseluruhan serta hubungan perbandingan antarbilangan. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam membandingkan nilai pecahan, mengubah pecahan ke bentuk desimal, serta menyelesaikan operasi hitung pecahan secara benar. Keadaan tersebut semakin diperburuk oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru melalui ceramah dan latihan soal secara individual. Pendekatan yang kurang variatif dan minim interaksi ini cenderung membuat siswa cepat merasa bosan. Permasalahan tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, antara lain belum optimalnya penggunaan metode pembelajaran yang interaktif, minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat konkret, serta rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran adalah rangkaian prosedur yang tersusun secara sistematis dan berurutan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Tabrani et al., 2024). Sementara itu pendapat lain menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu desain atau kerangka konseptual yang dijadikan acuan dalam merancang kurikulum, baik untuk perencanaan pembelajaran jangka panjang, pengembangan materi ajar, maupun sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dan berbagai situasi pembelajaran lainnya (Khoerunnisa et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif, seperti *Team Games Tournament*, dapat membantu siswa dalam memahami konsep pecahan dengan lebih mudah melalui kerja sama tim, diskusi kelompok, dan permainan akademik. *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang memadukan unsur turnamen akademik, sehingga seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif tanpa membedakan kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang suku dan ras (Sururi & B S, 2022). Model pembelajaran *Team Games Tournament* menekankan pada keaktifan serta kolaborasi seluruh anggota kelompok, disertai unsur permainan yang mampu menumbuhkan nilai karakter gotong royong melalui pembelajaran berbasis tim (Mahardi et al., 2019).

Permainan domino matematika dapat mendukung perkembangan kemampuan berpikir anak dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi (Muryaningsih & Irianto, 2015). Sejalan dengan pendapat (Dahlan, 2018) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media kartu domino dalam proses pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif, menumbuhkan kemandirian, melatih kerja sama, serta meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka. Selain itu, penelitian lain oleh (Ajizah et al., 2023) juga membuktikan bahwa penerapan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Alhasil, permainan kartu domino dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang efektif dan menyenangkan (Maula et al., 2023).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* maupun media permainan kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji penggunaan model pembelajaran dan media permainan secara terpisah. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model *Team*

Games Tournament yang dipadukan dengan media domino pecahan pada materi pecahan di sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, kombinasi antara model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan media konkret yang menarik berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak pada materi pecahan. Dalam penerapannya, siswa dikelompokkan secara heterogen untuk bekerja sama memahami materi, kemudian mengikuti turnamen akademik berupa permainan atau kuis sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Setiap kelompok bekerja sama dalam memahami materi, kemudian mengikuti turnamen akademik berupa kuis atau permainan sebagai bentuk evaluasi pemahaman antaranggota. Menurut Slavina dalam (Fauziyah & Anugraheni, 2020), *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, mendorong kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan kerja sama, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan. Penerapan model ini mampu menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan positif, terutama ketika dipadukan dengan media permainan yang menarik minat siswa, sehingga mereka tidak mudah merasa bosan dan lebih mudah memahami materi pembelajaran (Palupi & Suaedi, 2025).

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* dengan media permainan domino pecahan dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan di sekolah dasar. Kombinasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar matematika secara lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji populasi atau sampel tertentu melalui teknik *simple random sampling* atau pengambilan sampel secara acak, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sugiyono 2016). metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan. Penelitian eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan tertentu kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol dalam kondisi yang relatif terkontrol.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok tanpa proses randomisasi secara penuh. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar setelah perlakuan.

Data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang diperoleh melalui hasil *pretest* dan *post-test* hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 pada materi pecahan. Data ini digunakan untuk dapat mengetahui pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* yang dibantu dengan media domino pecahan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Donorejo 1 yang berjumlah 28 siswa dari kelas eksperimen dan 29 siswa kelas kontrol sebagai sumber yang memberikan informasi langsung terkait tingkat hasil belajar dalam memahami konsep pecahan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup teknik non-tes dan teknik tes. Teknik non-tes dilakukan dengan cara wawancara dan mengumpulkan berkas-berkas, sedangkan teknik tes digunakan untuk mengetahui sekaligus mengukur hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 pada mata pelajaran Matematika, yang terdiri atas *pretest* dan *post-test*. *Pretest* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan kondisi sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan.

Data yang diperoleh sebagai hasil penelitian ini akan diproses dengan menggunakan: 1) uji validitas menggunakan rumus korelasi *Point Biserial* terhadap data uji coba instrumen yang

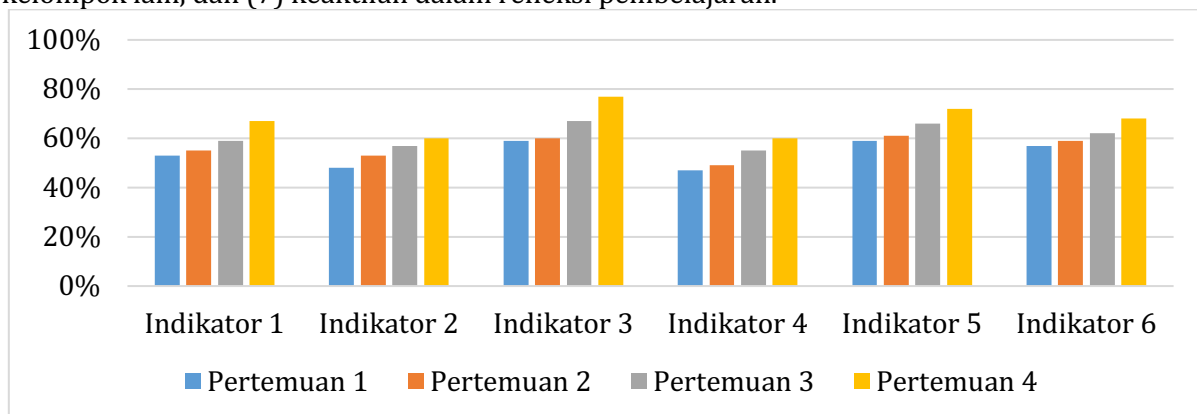
telah diberikan kepada subjek uji coba (di luar sampel penelitian) menggunakan rumus *Point Biserial* (Arikunto, 2012); 2) uji reliabilitas untuk mengetahui instrumen soal *pretest* dan *post-test* reabel atau tidak, diuji dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson 20 (K-R 20)*, yang umum berupa soal pilihan ganda; 3) uji kesukaran untuk menilai kualitas butir soal *pretest* dan *post-test*; dan 4) uji daya beda untuk mengetahui kualitas masing-masing butir soal pada instrumen *pretest* dan *post-test* dengan analisis data deskriptif berupa persentase (Purwanto, 2013).

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif difokuskan pada upaya untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan perhitungan statistik guna memperoleh jawaban yang objektif dan terukur terhadap hipotesis penelitian. Teknik pengujian sebagai langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah; 1) uji normalitas, dilakukan dengan bantuan program SPSS menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*; 2) uji homogenitas, menggunakan aplikasi SPSS melalui uji ANOVA. Pengujian ANOVA didasarkan pada asumsi bahwa varians antar kelompok data harus sama atau homogen Priyatno, 2017:106); 3) pengujian hipotesis, dilakukan dengan rumus *Independent Sample t-test*, yang disesuaikan dengan hasil uji homogenitas data. Perhitungan ini mengacu pada rumus *Independent Sample t-test* (Sugiyono, 2010). Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa, digunakan uji *N-Gain*, yaitu dengan membandingkan rata-rata skor *pretest* dan *post-test* berdasarkan selisih nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).

HASIL

Hasil penelitian tentang pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan terhadap hasil belajar Matematika pada materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Demak meliputi beberapa komponen, yaitu: 1) persentase aktivitas siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen; 2) deskripsi pelaksanaan proses pembelajaran; 3) hasil belajar kognitif siswa; 4) hasil uji normalitas nilai *pretest* pada kedua kelas; 5) hasil uji homogenitas nilai *pretest* kelas kontrol dan eksperimen; 6) hasil uji normalitas nilai *post-test* pada kedua kelas; 7) hasil uji homogenitas nilai *post-test* kelas kontrol dan eksperimen; 8) hasil uji hipotesis untuk membandingkan kedua kelas; serta 9) hasil uji *N-Gain* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Data aktivitas siswa didapat melalui pengamatan yang dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung, dalam empat kali pertemuan dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas. Pada kelas kontrol, terdapat enam indikator aktivitas siswa meliputi, (1) menyimak penjelasan guru; (2) ketekunan dalam menyelesaikan tugas kelompok; (3) keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran; (4) ketertiban dalam berdiskusi dengan teman sebangku; (5) keberanian mempresentasikan hasil diskusi; dan (6) inisiatif menyimpulkan materi pembelajaran. Sementara itu, terdapat tujuh pada kelas eksperimen, indikator aktivitas siswa meliputi, (1) fokus menyimak materi pembelajaran; (2) keaktifan dalam tanya jawab; (3) keterlibatan dalam diskusi kelompok; (4) kerja sama dan saling membantu antar anggota kelompok; (5) kepercayaan diri dalam mempresentasikan hasil diskusi; (6) partisipasi dalam menyimak serta menanggapi presentasi kelompok lain, dan (7) keaktifan dalam refleksi pembelajaran.

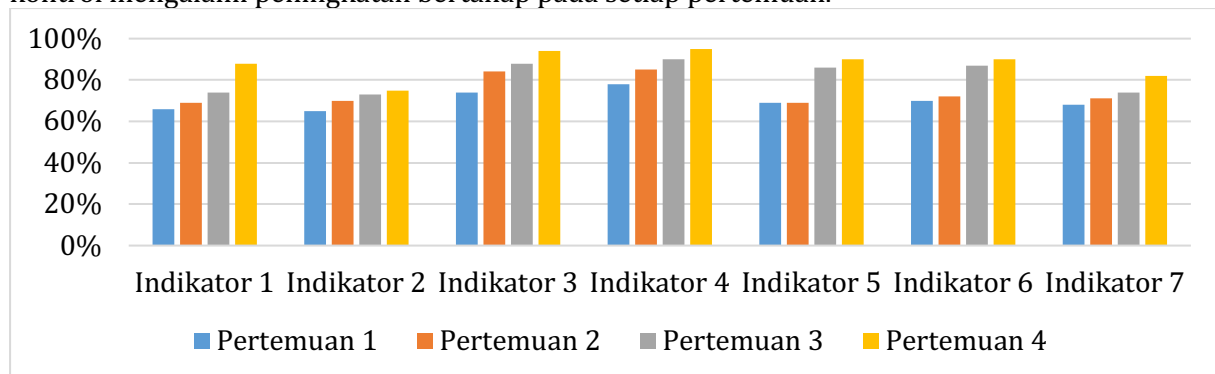


Gambar 1. Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

Perbedaan jumlah indikator antara kelas kontrol dan kelas eksperimen disebabkan oleh perbedaan karakteristik model pembelajaran yang digunakan. Model *Make A Match* pada kelas kontrol lebih menekankan aktivitas mencocokkan kartu dan diskusi sederhana, sehingga

indikator aktivitas yang diamati lebih sedikit. Sebaliknya, model *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen melibatkan lebih banyak tahapan kegiatan seperti diskusi tim, permainan akademik, turnamen, serta pemberian penghargaan kelompok, sehingga aktivitas siswa yang dapat diamati menjadi lebih beragam.

Berdasarkan diagram aktivitas siswa kelas kontrol pada pertemuan 1–4, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa meskipun belum optimal. Persentase siswa yang menyimak penjelasan guru meningkat dari 53% menjadi 67%, ketekunan dalam menyelesaikan tugas kelompok dari 48% menjadi 60%, serta keterlibatan dalam pembelajaran dari 59% menjadi 77%. Ketertiban dalam berdiskusi bersama teman sebangku meningkat dari 47% menjadi 60%, keberanian mempresentasikan hasil diskusi dari 59% menjadi 72%, dan inisiatif menyimpulkan materi pembelajaran dari 57% menjadi 68%. Secara keseluruhan, aktivitas belajar siswa kelas kontrol mengalami peningkatan bertahap pada setiap pertemuan.



Gambar 2. Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

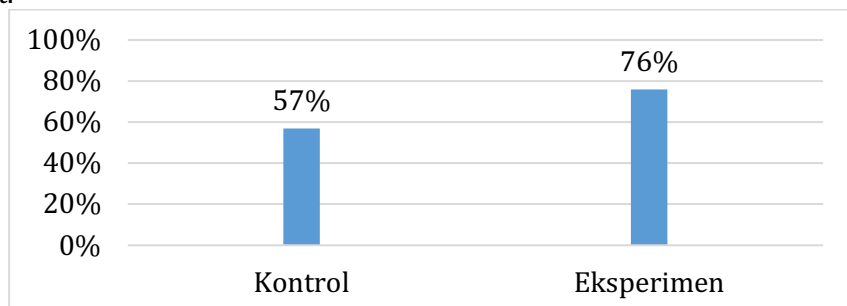
Berdasarkan diagram hasil observasi aktivitas siswa kelas eksperimen pada pertemuan 1–4, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa dalam setiap aspek pembelajaran menggunakan media domino pecahan. Persentase siswa yang fokus menyimak materi meningkat dari 66% menjadi 88%, keaktifan dalam tanya jawab dari 65% menjadi 75%, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok dari 74% menjadi 94%. Aktivitas saling membantu antaranggota kelompok juga mengalami peningkatan dari 78% menjadi 95%. Selain itu, kepercayaan diri dalam mempresentasikan hasil diskusi meningkat dari 69% menjadi 90%, partisipasi dalam menyimak dan menanggapi presentasi kelompok lain dari 70% menjadi 90%, serta keaktifan dalam refleksi pembelajaran dari 68% menjadi 86%.

Secara keseluruhan, data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan. Pembelajaran di kelas kontrol diawali dengan salam, doa, presensi, apersepsi, dan penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian dilaksanakan pembelajaran dengan materi pecahan senilai, bentuk sederhana pecahan, dan operasi hitung pecahan selama empat pertemuan. Siswa cenderung pasif saat guru menjelaskan, hanya sebagian yang aktif dalam tanya jawab, kemudian bekerja berpasangan untuk mendiskusikan dan mencocokkan kartu jawaban, mempresentasikan hasil, serta diakhiri dengan refleksi, evaluasi, dan penutup. Sementara itu, di kelas eksperimen pembelajaran juga diawali dengan salam, doa, presensi, apersepsi melalui lagu nasional, penyampaian tujuan, dan pembiasaan literasi, kemudian menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan. Kegiatan inti meliputi kuis awal (*placement test*), pembentukan kelompok heterogen, penyajian materi singkat, diskusi dan pengerjaan LKPD (*team study*), permainan menggunakan domino pecahan (*games*), turnamen antaranggota dengan kemampuan setara (*tournament*), serta pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*). Pembelajaran diakhiri dengan penyimpulan bersama, evaluasi atau tugas, informasi pertemuan berikutnya, doa, dan salam penutup.

Hasil belajar kognitif siswa digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan, yang diukur melalui nilai pretest dan posttest. Penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Kemudian diberikan perlakuan berupa kegiatan belajar sesuai dengan masing-masing kelas sebanyak 4 kali pertemuan. Kegiatan belajar pada kelas eksperimen menggunakan model *Team Games*

Tournament berbantuan media domino pecahan, sedangkan kegiatan belajar pada kelas kontrol menggunakan model *Make a Match* berbantuan domino pecahan.

Lembar observasi digunakan untuk merekam dan mengevaluasi seluruh aktivitas siswa selama proses pembelajaran di masing-masing kelas. Observasi dilaksanakan dalam empat kali pertemuan, kemudian skor yang diperoleh diolah untuk menghitung nilai rata-rata. Perhitungan rata-rata tersebut bertujuan untuk membandingkan tingkat keaktifan siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Gambar 3 menampilkan diagram rata-rata skor aktivitas siswa pada kedua kelas tersebut.



Gambar 3. Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa

Setelah 4 kali pertemuan, masing-masing kelas mengerjakan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Hasil belajar *pretest* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak

No	Keterangan	Pretest		Posttest	
		Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1.	Jumlah Siswa	29	28	29	28
2.	Rata-Rata	54.4828	57.6786	71.2069	80.1786
3.	Nilai Tertinggi	80	80	90	95
4.	Nilai Terendah	35	40	50	55
5.	Jumlah Siswa Tuntas	5	7	18	25
6.	Ketuntasan Belajar	17.24%	25%	62.06%	89.28%

Berdasarkan hasil belajar yang telah dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan sesuai data pada tabel di atas, nilai rata-rata *pretest* di kedua kelas tidak terlalu berbeda, yaitu sekitar 54,4828 untuk kelas kontrol dan 57,6786 untuk kelas eksperimen. Namun, dari hasil *posttest* terlihat perbedaan rata-rata yang cukup signifikan. Kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 71,2069, sedangkan kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 80,1786. Nilai *pretest* naik menjadi *posttest* di kelas kontrol sebesar 16,72, sedangkan di kelas eksperimen kenaikannya lebih besar, yaitu 22,50. Berdasarkan persentase ketuntasan belajar, kelas kontrol pada *pretest* mencapai 17,24%, lalu meningkat sebesar 44,82% pada *posttest*, sehingga menjadi 62,06%. Sementara itu, dalam kelas eksperimen, tingkat keberhasilan belajar pada *pretest* adalah 25%, dan naik menjadi 64,28% pada *posttest*, sehingga mencapai 89,28%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model *Team Games Tournament* dengan menggunakan media domino pecahan lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model *Make a Match* dengan media domino pecahan.

Pemberian soal *pretest* mengenai materi pecahan kepada siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dalam kegiatan belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Cara yang dilakukan untuk mengetahui data *pretest* dapat terdistribusi normal atau tidak, dilakukan pengujian normalitas dengan metode *Liliefors*. Hipotesis yang digunakan adalah H_0 yaitu data berdistribusi normal, dan H_a yaitu data tidak berdistribusi normal. Uji dilakukan dengan tingkat signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ (Priyatno, 2017:91). Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21 menggunakan metode uji *Kolmogorov Smirnov*. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol diterima, sehingga data dikatakan berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil pengujian normalitas nilai *pretest* siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai_Kontrol	Nilai_Eksperi men
N		29	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	54.4828	57.6786
	Std. Deviation	12.48891	12.28385
Most Extreme Differences	Absolute	.088	.127
	Positive	.088	.127
	Negative	-.084	-.092
Test Statistic		.088	.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

Gambar 4. Uji Normalitas Nilai *Pretest* Siswa Kelas IV SD Negeri Donorejo 1

Berdasarkan hasil uji normalitas terhadap nilai *pretest* sesuai pada gambar 1, pada kelas kontrol dengan jumlah sampel (n) = 29 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Demikian pula pada kelas eksperimen dengan (n) = 28, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,200. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar atau sama dengan 0,05 (Priyatno, 2017:91). Adanya tingkat signifikansi di kedua kelas lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak.

Cara yang dilakukan untuk membuktikan varians kedua kelas pada nilai *pretest* sama, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji ANOVA, bantuan program SPSS versi 21. Pengujian ini dilakukan dengan tingkat signifikansi 5%. Jika nilai Sig $\geq 0,05$, maka hipotesis nol diterima, artinya kedua kelompok memiliki varians yang sama. Berikut ini adalah hasil pengecekan homogenitas nilai *pretest* siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak.

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.007	1	55	.935

Gambar 5. Uji Homogenitas Nilai *Pretest* Siswa Kelas IV SD Negeri Donorejo 1

Berdasarkan hasil uji homogenitas terhadap nilai *pretest*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,935. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar atau sama dengan 0,05 (Priyatno, 2017:106). Karena nilai signifikansi yang didapat lebih besar dari 0,05 ($0,935 > 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa data ujian *pretest* pada kedua kelas memiliki tingkat variasi yang sama atau bersifat homogen.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Nilai_Kontrol	Nilai_Eksperi men
N		29	28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	71.2069	80.1786
	Std. Deviation	10.82781	10.84249
Most Extreme Differences	Absolute	.102	.136
	Positive	.096	.086
	Negative	-.102	-.136
Test Statistic		.102	.136
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.199 ^e

a. Test distribution is Normal.

Gambar 6. Uji Normalitas Nilai *Post-test* Siswa IV SD Negeri Donorejo 1

Selanjutnya, *post-test* pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri Donorejo 1 dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah menerima perlakuan selama empat kali pertemuan, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui data hasil *post-test* dapat terdistribusi dengan normal, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 21 dengan melakukan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria uji menyatakan bahwa jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (H_0) diterima. Hipotesis H_0 berarti data memiliki distribusi normal, sedangkan H_a berarti data tidak berdistribusi normal. Uji dilakukan dengan taraf signifikansi sebesar 5% (Priyatno, 2017:91). Gambar 6 menunjukkan hasil pengujian normalitas nilai *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1.

Penggunaan *post-test* juga perlu dilakukan pengujian agar dapat diketahui keterdistribusiannya. Melalui uji normalitas dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* sesuai pada gambar 3, diperoleh nilai signifikansi 0,200 untuk kelas kontrol dan 0,199 untuk kelas eksperimen. Menurut Priyatno (2017:91), data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig) lebih besar atau sama dengan 0,05. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (yaitu 0,200 dan 0,199), maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Sehingga, hasil *post-test* siswa di kedua kelas dalam materi pecahan memiliki distribusi yang normal.

Selanjutnya, untuk mengetahui apakah varians nilai *post-test* kedua kelas sama, dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji ANOVA berbantuan program SPSS versi 21. Menurut pendapat (Priyatno, 2017:106), jika tingkat signifikansinya adalah 5%, maka data dikatakan homogen apabila nilai Sig lebih besar atau sama dengan 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) diterima. Berikut ini hasil pengujian homogenitas nilai *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak.

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.009	1	55	.923

Gambar 7. Uji Homogenitas Nilai *Post-test* Siswa Kelas IV SD Negeri Donorejo 1

Sesuai dengan hasil uji homogenitas terhadap nilai *post-test* tersebut, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,923. Syarat homogenitas dianggap terpenuhi jika nilai Sig mencapai 0,05 atau lebih besar. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,923 > 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) diterima. Artinya, data hasil *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki tingkat variasi yang sama atau bersifat homogen. Pengujian terhadap nilai *post-test* siswa berdasarkan data terbukti normal dan merata. Maka, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui dampak penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan metode *Independent Sample T-Test*, dan bantuan dari program SPSS versi 21 digunakan dalam prosesnya. Menurut (Priyatno, 2017:201), dalam pengujian dengan tingkat signifikansi 0,05, kriteria yang digunakan adalah jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nol (H_0) ditolak. Nilai t_{tabel} didapatkan dari tabel distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$, yaitu $29 + 28 - 2 = 55$. Karena kedua kelas dianggap memiliki variasi yang sama, maka hasil analisis merujuk pada kolom *Equal variances assumed*. Berikut adalah hasil uji *Independent Sample t-Test* terhadap nilai *post-test* siswa SD Negeri Donorejo 1.

Tabel 2. Uji Hipotesis *Independent Sample t-test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Uper
Nilai	Equal variances assumed	.009	.923	3,125	55	.003	8,971	2,870	14,724 3,2186
	Equal variances not assumed			3,125	54,924	.003	8,971	2,870	14,725 3,2183

Berdasarkan tabel hasil perhitungan, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,125. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan tabel pada derajat kebebasan (dk) = 55, yaitu sebesar 2,004. Karena nilai hitung lebih besar dari nilai tabel ($3,125 > 2,004$), hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dengan bantuan media domino pecahan lebih efektif dibandingkan model *Make a Match* dengan media yang sama pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak.

Kemudian, untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dalam mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan, peneliti melakukan uji N-Gain. Peningkatan rata-rata nilai ujian *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan cara menghitung

indeks gain. Berikut ini adalah data mengenai peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* dari siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak.

Tabel 3. Uji *N-Gain* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-Rata <i>Pretest</i>	Rata-Rata <i>Posttest</i>	N-Gain	Kriteria
Kontrol	54.48276	71.2069	0.369162925	Sedang
Eksperimen	57.67857	80.17857	0.556204906	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai *pretest* pada kedua kelas relatif tidak berbeda jauh. Namun, setelah masing-masing kelas memperoleh perlakuan selama empat kali pertemuan, terlihat adanya perbedaan peningkatan rata-rata *post-test* yang cukup signifikan. Pada kelas kontrol, rata-rata nilai meningkat dari 54,48276 menjadi 71,2069 dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,369162925 yang termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, pada kelas eksperimen rata-rata nilai mengalami peningkatan dari 57,67857 menjadi 80,17857 dengan perolehan nilai *N-Gain* sebesar 0,556204906 yang termasuk dalam kategori sedang, namun nilainya lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan lebih besar daripada kelas kontrol, jika dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *post-test* yang diperoleh siswa.

PEMBAHASAN

Pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada pembelajaran Matematika materi pecahan sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata kedua kelas hampir sama yakni pada kelas kontrol sebesar 54.4828 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 57.6786 sehingga menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa diasumsikan sama. Pengujian normalitas dengan taraf signifikansi 5% yakni $\alpha = 0,05$ dengan kriteria apabila nilai $\text{Sig} > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima (Priyatno, 2017:91). Perhitungan menggunakan SPSS21 dengan uji *Kolmogorov Smirnov* untuk kelas kontrol adalah 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) dan nilai signifikansi kelas eksperimen adalah 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$). Dengan demikian hasil *pretest* kedua kelas menunjukkan data berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas terhadap data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan uji homogenitas menggunakan analisis uji ANNOVA dengan SPSS21. Priyatno (2017:106) kriteria homogenitas dapat terpenuhi apabila nilai $\text{Sig} > = 0,05$. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,935 lebih besar dari 0,05 ($0,935 > 0,05$). Dengan demikian kedua kelas memiliki keragaman nilai sama/homogen.

Posttest dilakukan untuk mengetahui hasil pembelajaran Matematika sesudah diberikan perlakuan pada kedua kelas. Rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol ialah 71.2069 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen ialah 80.1786. Hasil demikian menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata cukup jauh pada kedua kelas. Sebelum dilakukan uji hipotesis hasil *posttest* diuji normalitas dan homogenitas. Pendapat Priyatno (2017:91) bahwa taraf signifikansi 5% yakni $\alpha = 0,05$ dengan kriteria apabila nilai $\text{Sig} > \alpha = 0,05$ maka H_0 diterima. Perhitungan menggunakan bantuan SPSS21 dengan uji *Kolmogorov Smirnov* diperoleh nilai signifikansi kelas kontrol ialah 0,200 lebih besar dari 0,05 ($0,200 > 0,05$) dan nilai signifikansi kelas eksperimen adalah 0,199 lebih besar dari 0,05 ($0,199 > 0,05$). Nilai *posttest* kedua kelas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas terhadap nilai *posttest*. Priyatno (2017:106) mengemukakan bahwa taraf signifikansi 5% yakni $\alpha = 0,05$ dengan kriteria apabila nilai $\text{Sig} > = 0,05$ maka H_0 diterima. Hasil perhitungan menggunakan analisis SPSS21 dengan uji ANNOVA menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,923 lebih besar dari 0,05 ($0,923 > 0,05$) sehingga H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa data memiliki variasi atau keragaman nilai yang sama.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada nilai *posttest*, kedua kelas dilakukan uji hipotesis guna mengetahui perbedaan rata-rata nilai *posttest* dengan uji *independent sample t-test*. Priyatno (2017:201) mengemukakan bahwa uji hipotesis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian yakni $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak. Harga t_{hitung} yang diperoleh ialah 3,125. Harga t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk = 55$ yakni 2,004. Nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($3,125 > 2,004$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya hipotesis menyimpulkan bahwa kegiatan belajar dengan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan lebih

efektif dibanding model *Make A Match* berbantuan media domino pecahan pada materi pecahan siswa kelas IV SDN Donorejo 1 Kota Demak.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran turut menjadikan kegiatan belajar lebih bermakna. Salah satu media yang relevan untuk mendukung penerapan model *Team Games Tournament* adalah domino pecahan. Efektivitas model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan selaras dengan teori belajar kognitif (Jean Piaget, 1970), yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa telah mampu menggunakan logika dalam memecahkan masalah melalui kegiatan diskusi, namun tetap memerlukan bantuan benda konkret. Oleh karena itu, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali informasi melalui bertukar pikiran berdasarkan pengalaman mereka, dengan dukungan media konkret seperti domino pecahan untuk mempermudah pemahaman konsep.

Pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan dalam pembelajaran Matematika terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Media domino pecahan membantu siswa memahami materi pecahan karena penyajian materinya tersusun secara sistematis dan saling berkaitan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rambe & Silalahi, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna dengan penggunaan media. Hal tersebut dikarenakan media berfungsi membantu kelancaran interaksi antara siswa dan guru. Menurut (Sunarti et al., 2021) penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang menegaskan bahwa media memiliki peran penting dalam kegiatan belajar, terutama dalam menarik perhatian peserta didik karena media berfungsi sebagai penyalur informasi atau pesan pembelajaran (Miftahurizq, 2024). Melalui pemanfaatan media domino pecahan, materi Matematika dapat disajikan secara lebih jelas. Sehingga mampu membantu siswa meningkatkan pemahaman ketika mengerjakan soal kuis maupun tugas pada LKPD.

Penelitian ini didukung oleh sebuah artikel yang dituliskan oleh (Unafisah & Febrianti, 2025) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II.” Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model TGT dan kelompok yang menggunakan model konvensional, dengan perolehan $t_{hitung} 18,812 > t_{tabel} 2,040$. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa model *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar melalui pendekatan yang menyenangkan serta mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman materi matematika. Penelitian lain yang mendukung penggunaan media domino pecahan dilakukan oleh (Ayumi. et al., 2024) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Minasa UPA.” Hasil analisis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,997 > 2,021$ yang berarti penggunaan media domino pecahan memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi pecahan. Selain itu, penelitian (Nuraeni et al., 2025) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Cibungkul”, juga menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 88,3 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 60,0.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa kombinasi antara model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Integrasi model *Team Games Tournament* dengan media domino pecahan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, serta membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih efektif. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat dinyatakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan efektif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan berpengaruh secara signifikan

terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Donorejo 1 Kota Demak pada materi pecahan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji-t yang menunjukkan nilai t_{hitung} (3,125) lebih besar daripada t_{tabel} (2,004), sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen (80,18) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (71,21). Selain itu, penerapan model pembelajaran tersebut juga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang terlihat dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, model *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas pada satu sekolah serta fokus penelitian yang hanya pada materi pecahan, sehingga penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas dan mengkaji penerapan model ini pada materi matematika lainnya.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media domino pecahan dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Oleh karena itu, guru disarankan menerapkan model pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan agar dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penerapan model *Team Games Tournament* pada materi matematika lainnya, jenjang pendidikan yang berbeda, maupun dengan jumlah sampel yang lebih luas. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengkaji pengaruh model pembelajaran tersebut terhadap aspek kemampuan lain, seperti kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, motivasi belajar, dan keterampilan kolaborasi siswa, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar. Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada kedua orang tua dan adik tercinta karena doa, dukungan, serta motivasi yang selalu ada dan tidak pernah hilang. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penelitian ini berlangsung. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan para guru SD Negeri Donorejo 1 yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas IV yang telah berpartisipasi dengan semangat yang tinggi. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada para rekan yang selalu mendukung dan memberikan semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajizah, S. N., Andjariani, E. W., & Dewi, G. K. (2023). Pengembangan Kartu Domino Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10680–10686. <https://doi.org/10.54371/jljp.v6i12.3320>
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Ayumi., E., Saleh, S. F., & Wahyudi, A. A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Pecahan Matematika Siswa Kelas III SD Inpres Minasa UPA*. 1(2).
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). *Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(3), 1030–1037.
- Dahlan, D. (2018). Penggunaan Media Kartu Domino Dalam Meningkatkan Keterampilan Operasi Hitung Pada Siswa Kelas III SDN 240 Harue Kabupaten Bulukumba. *Publikasi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i2.5964>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.
- Khoerunnisa, P., Aqwal, S. M., & Tangerang, U. M. (2020). *Analisis Model-Model Pembelajaran*. 4, 1–27.
- Lestari, K.A. & Muhammad, R.Y. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikarya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98.
<https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Masitoh, I., & Prabawanto, S. (2022). *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Eksploratif*. 4, 1–11.
- Maula, S. M., Acesta, A., & Nugraha, F. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan Kuningan Kabupaten Kuningan). *Jurnal Lensa Pendas*, 8(2), 89–99. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i2.2981>
- Miftahurrizq. (2024). *Penggunaan Media Objek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik*.
- Muryaningsih, S., & Irianto, S. (2015). Math Games Domino Effect on the Results of the Learning Math Fractions in Class IV Sd Negeri 1 Kalikabong. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(2), 31–42. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/930>
- Nuraeni, I., Saleh, Y. T., & Tasikmalaya, U. M. (2025). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Cibungkul*. 6, 34–41.
- Palupi, S. R., & Suaedi, H. (2025). *Model Pembelajaran Berbasis Game-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Memfasilitasi Pembelajaran Aktif Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Jember pada Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek*. 9, 13123–13131.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 47 Tahun 2023 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Prinsi-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Rambe, S. D., & Silalahi, B. R. (2022). *Pengembangan Game Education Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Di Kelas V SD*. 4(2), 48–54.
- Setiawati, S. M. (2018). *Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar ?* 35(1), 31–46.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2021). *Pengembangan Game Petualangan “Si Bolang” Sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 58–68.
- Sururi, I., & B S, A. W. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Tabrani, Afendi, A., Baitullah, Zamzami, & Maspan. (2024). *Model-Model Pembelajaran*. 7, 14713–14720.
- Unafisah, T., & Febrianti, N. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ii*. 10(September), 343–359.