

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN APLIKASI KASTIL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

**ABSTRAK**

Oleh

**RINDIANI HAYATI**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, yang dapat mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik dan rendahnya kemampuan pemecahan masalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan aplikasi kastil terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain *quasi* eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 017 Sekejati Kota Bandung yang berjumlah 56 peserta didik. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok: kelas IVB (28 orang) sebagai kelas eksperimen dan kelas IVA (28 orang) sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, analisis menggunakan uji Mann-Whitney dengan bantuan *software SPSS versi 25* menunjukkan nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0.000 < 0.05$ . Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dianalisis menggunakan N-gain ternormalisasi, dengan hasil 0.71 untuk kelas eksperimen dan 0.32 untuk kelas kontrol. Uji *effect size* menunjukkan hasil sebesar 1.10, yang diinterpretasikan sebagai kategori sangat kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan bantuan aplikasi kastil memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Aplikasi Kastil.

**INFLUENCE TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE COOPERATIVE  
LEARNING MODEL ASSISTED WITH THE KASTILE APPLICATION  
TO INCREASE THE PROBLEM SOLVING ABILITY OF PRIMARY  
SCHOOL STUDENTS**

**ABSTRACT**

Oleh

**RINDIANI HAYATI**

*This research is motivated by the limited variety of learning models used by educators, which can lead to a lack of student motivation and low problem-solving abilities. The aim of this study is to determine the extent of the influence of the Team Games Tournament cooperative learning model assisted by the castle application on improving problem-solving skills in mathematics learning in fourth-grade elementary school students. The method used in this study is a quantitative method with a quasi-experimental design. The population of the study includes all fourth-grade students of SD Negeri 017 Sekejati Kota Bandung, totaling 56 students. The sample of the study consists of two groups: class IVB (28 students) as the experimental group and class IVA (28 students) as the control group. Data collection techniques include tests, observation, and documentation. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. The results of the data analysis show that the average post-test score of the experimental class is higher than that of the control class. Additionally, analysis using the Mann-Whitney test with the help of SPSS software version 25 shows a sig.(2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ . The improvement in problem-solving skills was analyzed using normalized N-gain, with results of 0.71 for the experimental class and 0.32 for the control class. The effect size test showed a result of 1.10, which is interpreted as a very strong category. Thus, it can be concluded that the Team Games Tournament cooperative learning model assisted by the castle application has a significant impact on problem-solving abilities.*

*Keywords: Team Games Tournament Cooperative Learning Model, Problem-Solving Skills, Castle Application.*

**PANGARUH MODÉLPANGAJARAN KOOPERATIF JENENG TEAM  
GAMES TOURNAMENT NGAWÉN APLIKASI KASTIL KA  
PAMÉNJUKAN KAMAMPUAN MECAN MASALAH DINA MURID  
SEKOLAH DASAR  
RINGKESAN**

Oleh

**RINDIANI HAYATI**

*Panalungtikan ieu dilantarankeun ku kawatesan variasi modél pangajaran anu dianggo ku pendidik, anu tiasa nyababkeun kurangna motivasi murid jeung rendahna kamampuh mecahan masalah. Tujuan panalungtikan ieu nyaeta pikeun nyaho sabaraha gedé pangaruh modél pangajaran kooperatif tipe Team Games Tournament kalayan bantosan aplikasi kastil kana ningkatkeun kamampuh mecahan masalah dina pangajaran matematika di kelas IV SD. Métode anu dianggo dina panalungtikan ieu nyaeta métode kuantitatif kalayan desain quasi-eksperimen. Populasi panalungtikan nyaeta sakumna murid kelas IV SD Negeri 017 Sekejati Kota Bandung anu jumlahna 56 murid. Sampel panalungtikan diwangun ku dua kelompok: kelas IVB (28 murid) minangka kelas eksperimen jeung kelas IVA (28 murid) minangka kelas kontrol. Téknik ngumpulkeun data ngawengku tés, observasi, jeung dokumentasi. Analisis data dilakukeun ngagunakeun uji normalitas, uji homogenitas, jeung uji hipotesis. Hasil analisis data nunjukkeun yén rata-rata posttest kelas eksperimen leuwih luhur dibandingkeun kelas kontrol. Salian ti éta, analisis ngagunakeun uji Mann-Whitney kalayan bantosan software SPSS versi 25 nunjukkeun nilai sig.(2-tailed) sabesar  $0.000 < 0.05$ . Ningkatna kamampuh mecahan masalah dianalisis ngagunakeun N-gain ternormalisasi, kalayan hasil 0.71 pikeun kelas eksperimen jeung 0.32 pikeun kelas kontrol. Uji effect size nunjukkeun hasil sabesar 1.10, anu diinterpretasikeun minangka kategori sangat kuat. Ku kituna, tiasa disimpulkeun yén modél pangajaran kooperatif tipe Team Games Tournament kalayan bantosan aplikasi kastil mibanda pangaruh anu sangat gedé kana kamampuh mecahan masalah.*

*Kecap konci: Modél Pangajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament, Kamampuh Mecaahan Masalah, Aplikasi Kastil.*