

**PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN FLASHCARD TERHADAP KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MURID SD.**

FLADILA ANASTASYA TRANSIT

225060012

ABSTRAK

Penulis ini dilatar belakangi oleh masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis murid kelas III SD, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan tersebut dengan menggunakan model dan media yang berinovasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III SDN Jatisari. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 35 siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas III B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*, observasi, serta dokumentasi. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *effect size*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada kelas eksperimen terlaksana baik sekali, ditunjukan aktivitas murid sebesar 93% kategori baik sekali, lebih tinggi dibanding kelas kontrol sebesar 90% kategori baik sekali. Aktivitas guru pada kelas eksperimen sebesar 93% kategori baik sekali, lebih tinggi dibanding kelas kontrol memperoleh persentase 90% kategori baik sekali. Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 45,66 dan kelas kontrol sebesar 39,50. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 80,37, sedangkan kelas kontrol sebesar 54,37. Hasil uji hipotesis *Independent Sample t-Test* pada data *posttest* menunjukkan nilai 0,000 yang menandakan nilai tersebut dibawah 0,005, yang berarti terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis yang signifikan antara kedua kelas. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* sebesar 2,61 menunjukkan pengaruh yang sangat besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *flashcard* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III A sekolah dasar.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *flashcard*, kemampuan pemecahan masalah matematis, pembelajaran matematika, sekolah dasar.

**THE EFFECT OF THE FLASHCARD-ASSISTED TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT) COOPERATIVE MODEL ON ELEMENTARY
SCHOOL STUDENTS' PROBLEM-SOLVING ABILITIES**

FLADILA ANASTASYA TRANSIT

225060012

ABSTRACT

This author is motivated by the still low mathematical problem-solving ability of third-grade elementary school students, so that learning efforts are needed that can improve these abilities by using innovative models and media. This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by flashcard media on the mathematical problem-solving ability of third-grade students of Jatisari Elementary School. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent control group design. The research sample consisted of 35 students of class III A as the experimental class and 30 students of class III B as the control class. Data collection techniques were carried out through tests in the form of pretests and posttests, observation, and documentation. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, hypothesis tests, and effect size tests. The results showed that the learning process in the experimental class was carried out very well, indicated by student activity of 93% in the very good category, higher than the control class of 90% in the very good category. Teacher activity in the experimental class was 93% in the very good category, higher than the control class obtained a percentage of 90% in the very good category. The average pretest score for the experimental class was 45.66 and the control class was 39.50. After treatment, the average posttest score for the experimental class increased to 80.37, while the control class's score was 54.37. The results of the Independent Sample t-Test hypothesis test on the posttest data showed a value of 0.000, indicating that the value is below 0.005, indicating a significant difference in mathematical problem-solving ability between the two classes. Furthermore, the effect size calculation of 2.61 indicates a very large effect. Thus, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) learning model with flashcards has a effect on improving the mathematical problem-solving ability of grade IIIA elementary school students.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), flashcards, mathematical problem-solving ability, mathematics learning, elementary school.

**PANGARUH MODEL KOPERASI TURNAMEN KAULINAN TIM
DIBANTU FLASHCARD (TGT) KANA KAMAMPUH NGALEUWIHAN
MASALAH SISWA SAKOLA DASAR**

FLADILA ANASTASYA TRANSIT

225060012

ABSTARK

Pangarang ieu dimotivasi ku kamampuan ngarengsekeun masalah matematis anu masih handap dina siswa kelas tilu SD, ku kituna diperyogikeun usaha diajar anu tiasa ningkatkeun kamampuan ieu ku cara ngagunakeun modél sareng média anu inovatif. Panilitian ieu ngagaduhan tujuan pikeun nangtukeun pangaruh modél pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) anu dibantuan ku média flashcard kana kamampuan ngarengsekeun masalah matematis siswa kelas tilu SD Jatisari. Panilitian ieu nganggo pendekatan kuantitatif kalayan metode kuasi-ékspériméntal sareng desain kelompok kontrol nonequivalent. Sampel panilitian diwangun ku 35 siswa kelas III A salaku kelas ékspérimén sareng 30 siswa kelas III B salaku kelas kontrol. Téhnik pangumpulan data dilaksanakeun ngalangkungan tés dina bentuk pretés sareng postés, observasi, sareng dokuméntasi. Analisis data kalebet tés normalitas, tés homogenitas, tés hipotesis, sareng tés ukuran éfék. Hasilna nunjukkeun yén prosés diajar di kelas ékspérimén dilaksanakeun kalayan saé pisan, dituduhkeun ku aktivitas siswa 93% dina kategori saé pisan, langkung luhur tibatan kelas kontrol 90% dina kategori saé pisan. Aktivitas guru di kelas ékspériméntal nyaéta 93% dina kategori alus pisan, leuwih luhur tibatan kelas kontrol anu kéngingkeun perséntase 90% dina kategori alus pisan. Rata-rata skor pretest pikeun kelas ékspériméntal nyaéta 45,66 sareng kelas kontrol nyaéta 39,50. Saatos perlakuan, rata-rata skor posttest pikeun kelas ékspériméntal ningkat janten 80,37, sedengkeun skor kelas kontrol nyaéta 54,37. Hasil uji hipotesis Independent Sample t-Test dina data posttest nunjukkeun nilai 0,000, nunjukkeun yén nilaina di handap 0,005, nunjukkeun béda anu signifikan dina kamampuan ngarengsekeun masalah matematika antara dua kelas. Salajengna, itungan ukuran éfék 2,61 nunjukkeun pangaruh anu ageung pisan. Ku kituna, tiasa disimpulkeun yén modél pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) nganggo flashcards gaduh pangaruh anu pikeun ningkatkeun kamampuan ngarengsekeun masalah matematika murid SD kelas IIIA.

Kecap pamageuh: Turnamén Kaulinan Tim (TGT), kartu flash, kamampuan ngarengsekeun masalah matematika, pembelajaran matematika, sakola dasar.