

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERAIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMEN BERBANTUAN MEDIA CLASH OF
CHAMPIONS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH KELAS V
PADA BILANGAN CACAH DI SD NEGERI GUGUS SAYAN TAHUN
AJARAN 2024/2025**

Oleh
Ni Komang Saniska Pratiwi, NIM 2111031473
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Clash of Champions terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V pada materi bilangan cacah. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa disebabkan oleh dominannya penggunaan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan kurang melibatkan keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi experiment) dan rancangan posttest-only control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Gugus Sayan Tahun Ajaran 2024/2025, dengan sampel yang ditentukan melalui teknik random sampling. Data dikumpulkan menggunakan tes uraian kemampuan pemecahan masalah yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model TGT berbantuan media Clash of Champions dan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media Clash of Champions berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V.

Kata kunci: Teams Games Tournament, Clash of Champions, Kemampuan Pemecahan Masalah, Bilangan Cacah

ABSTRACT

This study aimed to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by Clash of Champions media on fifth-grade students' mathematical problem-solving skills in whole number topics. The low level of students' problem-solving ability was influenced by the dominant use of conventional teacher-centered instruction, which limited students' active participation. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a posttest-only control group design. The population consisted of all fifth-grade students of SD Negeri Gugus Sayan in the 2024/2025 academic year, with samples selected through random sampling. Data were collected using an essay test on problem-solving skills that had been validated and tested for reliability. The data were analyzed using prerequisite tests of normality and homogeneity, followed by an independent sample t-test. The results revealed a significant difference in problem-solving skills between students taught using the TGT model assisted by Clash of Champions media and those taught using conventional learning methods. Therefore, it can be concluded that the Teams Games Tournament cooperative learning model assisted by Clash of Champions media has a significant effect on improving fifth-grade students' mathematical problem-solving skills.

Keywords: *Teams Games Tournament, Clash of Champions, Problem-Solving Skills, Whole Numbers*

