

Pengaruh model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media papan diagram (PADI) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V

Eka Endang Khaerunisah^{1a*}, Zulmi Roestika Rini^{2b}

Universitas Ngudi Waluyo, Jl. Diponegoro No. 186, Gedanganak, kec. Ungaran Timur, Kab. Semarang, Jawa Tengah 50512, Indonesia

^aekaendangkhaerunisah@gmail.com; ^bzulmiroestika@gmail.com

*Corresponding Author

Received: 09-08-2023; Revised: 12-08-2023; Accepted: 05-10-2023

Abstract: The purpose of this research was to know the effect of the TGT cooperative learning model assisted by board diagram media on the problem-solving abilities of fifth-grade students in data presentation material. This study used a quantitative method of experimental type with a nonequivalent control group design. The population in this study were fifth-grade students at SDN Gedanganak 02 and SDN Gedanganak 03. In collecting data, this research used test techniques, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques used the normality test, homogeneity test, independent sample t-test, and simple linear regression test. The results showed that there was an influence of the TGT learning model using board diagram media on students' problem-solving abilities as evidenced by $t_{count} = 5,805 > t_{table} = 2,110$ and a significance value of $0.000 < 0.05$ and influencing the problem-solving ability variable by 49.8%. So it can be concluded that the team games tournament (TGT) learning model using board diagram media can affect students' problem-solving abilities.

Keywords: Team Games Tournament; Diagram Board; Problem Solving

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media papan diagram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V pada materi penyajian data. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gedanganak 02 dan SDN Gedanganak 03. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik tes, angket serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test*, uji regresi *linear sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media papan diagram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa yang dibuktikan dengan $t_{hitung} = 5.805 > t_{tabel} = 2.110$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ serta mempengaruhi variabel kemampuan pemecahan masalah sebesar 49,8%. Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) menggunakan media papan diagram dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*; Papan diagram; Pemecahan masalah

How to Cite: Khaerunisah, E. E., & Rini, Z. R. . (2024). Pengaruh model pembelajaran team games tournament berbantuan media papan diagram (PADI) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 10(2), 109–118. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v10i2.15712>



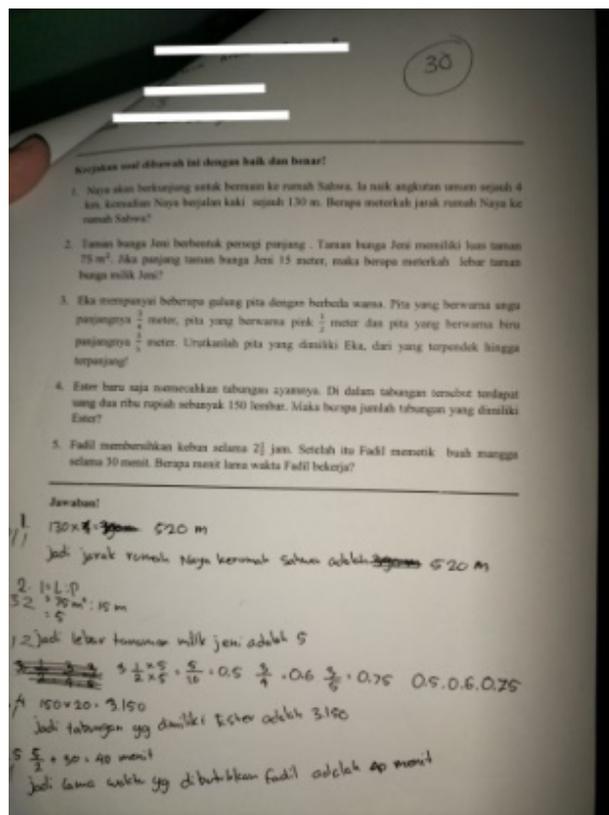
Pendahuluan

Matematika merupakan suatu ilmu yang memiliki pengaruh besar pada perkembangan (IPTEK). Setiap manusia dituntut agar memiliki kemampuan berpikir dan mempelajari matematika demi mendukung perkembangan teknologi di era modern ini, dimana matematika merupakan ilmu yang digunakan secara universal. Matematika adalah sesuatu yang melekat dari kehidupan kita sehari-hari. Waktu akan terus berjalan, perkembangan akan terus maju dan berkembang. Sehingga, manusia akan membutuhkan kemampuan untuk menghadapi perkembangan tersebut. Salah satunya yaitu kemampuan *problem solving*.

Bagi setiap orang kemampuan pemecahan masalah mempunyai peran besar untuk pembelajaran matematika, selain hanya memecahkan masalah yang perlu dipecahkan, lain daripada itu pemecahan masalah khususnya pada matematika juga dapat membantu orang untuk menemukan sebuah solusi dari suatu permasalahan. Sehingga kemampuan mereka bisa digunakan untuk menganalisis dan dapat membantu mereka memecahkan masalah dalam situasi lain (Manalu, 1980: 5).

Sepadan apa yang diungkapkan oleh Gagne (Anni, 2007: 38) yaitu belajar memecahkan masalah suatu cara yang berhasil untuk membantu dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti penalaran matematis. Pentingnya penguasaan pemecahan masalah ini menjadi suatu tujuan pemerintah, mencakup aspek pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika di sekolah. Hal-hal penting dalam kemampuan pemecahan masalah seperti menerapkan aturan pada masalah dalam situasi yang belum pernah dijumpai, menemukan pola, menggeneralisasi, dan mengkomunikasikan secara matematis semuanya dapat ditingkatkan melalui pemecahan masalah. Akibatnya, dibutuhkan banyak cara untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam menemukan solusi dari persoalan matematika karena situasi di kelas menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang masih kekurangan kemampuan ini.

Alasan peneliti memilih SDN Gedanganak 02 dan SDN Gedanganak 03 menjadi subjek dalam penelitian karena pada sebagian besar fenomena yang peneliti temukan terdapat kasus yang sama yaitu, pemecahan masalah pada siswa kurang dikuasai. Sehingga ketika siswa dihadapkan pada soal-soal yang non rutin akan kesulitan dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu, peneliti mengujikan pada kedua SD tersebut yang terdapat di Kecamatan Ungaran Timur untuk diuji kemampuannya dalam pemecahan masalah. Dan didapatkan hasil yang tidak jauh berbeda dengan fenomena yang peneliti temukan sebelumnya. Salah satu jawaban siswa diperoleh setelah melakukan study awal di SDN Gedanganak 02 dan SDN Gedanganak 03 pada kelas V, dimana mereka diminta mengerjakan soal-soal tes pemecahan masalah dengan contoh hasil jawaban sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Penyelesaian Siswa

Dilihat dari gambar 1.1 di atas, bahwa di antara beberapa siswa yang mampu menjawab soal-soal pemecahan masalah, masih ada siswa yang kurang dalam memahami konsep pemecahan masalah. Sehingga siswa mengalami keraguan bahkan kesulitan ketika dihadapkan pada persoalan mengenai pemecahan masalah. Karena terlihat pada gambar tersebut bahwa nilai yang seharusnya diperoleh setiap nomor dengan jawaban benar adalah 10, yang didapatkan dari skor pada setiap indikator untuk indikator pertama memahami masalah jika benar memperoleh skor 3, indikator kedua merencanakan masalah jika benar memperoleh skor 2, Indikator ketiga menyelesaikan pemecahan masalah jika benar memperoleh skor 3 dan indikator keempat memeriksa kembali jika benar memperoleh skor 2. Namun pada gambar tersebut siswa tersebut hanya memperoleh nilai keseluruhan 30. Untuk soal nomor 1 siswa tersebut hanya mendapatkan 2 skor. Dengan skor pada indikator pertama memperoleh skor 0 karena tidak menyebutkan apa yang diketahui dan yang ditanyakan. Pada indikator kedua siswa memperoleh skor 0 karena tidak menuliskan perencanaan masalah. Untuk indikator yang ketiga diperoleh skor 1 sebab dalam menyelesaikan pemecahan masalah kurang tepat. Dan untuk indikator yang keempat memperoleh skor 1. Karena disitu siswa kurang tepat dalam menafsirkan hasil akhir dari pertanyaan yang terdapat pada soal sehingga hasil kesimpulan kurang tepat atau pengulangan penyelesaian yang siswa lakukan kurang tepat.

Dari hasil studi pendahuluan yang sudah peneliti lakukan di SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03 dalam kemampuan masalah siswa, masih terdapat siswa yang masih kesulitan dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Dalam memahami masalah siswa masih belum sepenuhnya memahami. Jadi masih terdapat siswa yang tidak menuliskan hal apa saja yang sudah diketahui dan ditanyakan. Selain itu karena kurangnya informasi yang siswa dapat, maka siswa

dalam merencanakan pemecahan masalah kurang tepat bahkan masih terdapat siswa yang tidak menuliskan perencanaan apapun. Sehingga siswa dalam menyelesaikan soal jawabannya menjadi kurang tepat. Berdasarkan hasil analisis sebelumnya pada kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan kelas V SD Negeri Gedanganak 03 tentang kemampuan pemecahan masalah memperoleh nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai rata-rata tes kemampuan pemecahan masalah siswa

Kelas	Rata-Rata
V Gedanganak 02	65,53
V Gedanganak 03	52,08

Pada tabel 1.1 memaparkan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03, sehingga hasil menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah di kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03 masih rendah. Akan tetapi dari hasil rata-rata tersebut kelas V SD Negeri Gedanganak 03 mendapatkan rata-rata yang lebih rendah dibanding kelas V SD Negeri Gedanganak 02. Hasil rata-rata kemampuan pemecahan masalah kelas V SD Negeri Gedanganak 03 sebesar 52,08 sedangkan kelas V SD Negeri Gedanganak 02 sebesar 65,53. Penilaian tersebut dihitung dari 4 indikator menurut Polya yaitu (Memahami), (Merencanakan), (Melaksanakan), (Memeriksa) pada pemecahan masalah.

Adapun persentase hasil kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03 dalam 4 indikator yang disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Persentase indikator hasil pemecahan masalah siswa

Kelas	Indikator				Rata-rata
	Memahami Masalah	Merencanakan Pemecahan Masalah	Melaksanakan Pemecahan Masalah	Memeriksa Kembali Pemecahan Masalah	
V Gedanganak 02	88,71%	63,84%	53,07%	51,15%	64,19%
V Gedanganak 03	64,99%	47,48%	57,03%	39,71%	52,30%
Presentase	76,85%	55,66%	55,05%	45,43%	58,24%

Hasil skor kemampuan pemecahan masalah siswa dianalisis satu per satu dengan menggunakan 4 indikator KPM menurut Polya, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1.2 menunjukkan hasil poin kemampuan pemecahan masalah siswa yang dinilai satu persatu berdasarkan 4 indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya. Dari 4 analisis indikator menurut Polya diatas, indikator melaksanakan pemecahan masalah yang memiliki presentase paling rendah dibanding ketiga indikator lain, yaitu 45,43%. Akan tetapi indikator memahami masalah menjadi indikator yang memiliki nilai tinggi yaitu sebesar 76,85%, dan yang lain juga masih terhitung rendah, hasil ke 3 dari 4 indikator tersebut masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai KKM 70. Indikator pertama senilai 76,85%, indikator kedua senilai 55,66%, indikator ketiga senilai 55,05%, dan indikator keempat senilai 45,43%.

Berdasarkan fenomena dari studi pendahuluan di kelas V SDN Gedanganak 02 dan SDN

Gedanganak 03 pada kegiatan belajar perlu memilih inovasi model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa guna mengatasi hal tersebut dalam pembelajaran matematika. Karena pada hakikatnya pembelajaran adalah komunikasi dan pengutaraan pesan dari pengenalan kepada penerima. Maka, model pembelajaran mempengaruhi apakah siswa dapat dengan mudah menyerap informasi dalam pembelajaran. Siswa akan mendapat manfaat dari peningkatan kemampuan pemecahan masalah, serta lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, ketika model pembelajaran yang sesuai dan menarik digunakan untuk pembelajaran di kelas.

Dari pengamatan yang sudah dilakukan, guru di SDN Gedanganak 02 dan SDN Gedanganak 03 sudah menerapkan model pembelajaran berbasis pemecahan masalah khususnya pada mata pelajaran matematika. Model pembelajaran berbasis pemecahan masalah ini kerap kali guru terapkan kepada siswa supaya siswa dapat memecahkan masalah terhadap soal yang dihadapkan pada siswa seperti pada kegiatan diskusi yang kemudian siswa diberi soal latihan terkait pemecahan masalah khususnya pada materi yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah. Di sini masih terdapat siswa merasa kesulitan jika dihadapkan pada persoalan non rutin untuk memahaminya sehingga memicu pertanyaan siswa dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pengamatan, buku teks siswa belum memuat semua materi dan soal yang digunakan untuk mendukung model pembelajaran berbasis masalah. Sedangkan kegiatan pembelajaran lebih sering menggunakan bahan atau media ajar yang disediakan dari sekolah. Meski media yang digunakan sesuai dengan materi terhadap kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan namun penggunaan media belum sepenuhnya memberi pengaruh pada siswa dalam memecahkan masalah yang disajikan oleh guru. Hal itu terjadi karena penggunaan model maupun media masih monoton sehingga belum mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna secara maksimal. Karena berdasarkan hasil studi pendahuluan, diperoleh rata-rata pada indikator pemecahan masalah yang telah mereka selesaikan dengan pemahaman masalah sebesar 76,85%, merencanakan masalah sebesar 55,66%, dalam mengaplikasikan penyelesaian masalah sebesar 57,72%, dan penyimpulan masalah diperoleh 45,43%. Sehingga diperoleh rata-rata dalam memecahkan masalah hanya 58,91% dari data tersebut diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SDN Gedanganak 02 dan SDN Gedanganak 03 masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Padahal penting bagi siswa untuk memahami konsep dalam pemecahan masalah untuk bisa merencanakan dan menyelesaikan persoalan tidak rutin yang dihadapkan.

Berdasarkan kondisi dan keadaan ketika observasi di SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03 yang memperoleh hasil pemecahan masalah siswa kelas V 02 menunjukkan rata-rata 52,08 dan kelas V 03 menunjukkan rata-rata 65,53 tersebut masih tergolong rendah, salah satu model pembelajaran yang bisa diaplikasikan untuk mengatasi permasalahan ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Menurut Slavin (Taniredja dan Harmianto, 2011: 67-70) *Team Games Tournament* (TGT) adalah kegiatan belajar responsif yang mendorong kompetisi kelompok. Dimana dalam diri individu bertanggung jawab untuk membuat grup mereka sebaik mungkin. Penyajian materi, tim, permainan, turnamen dan penghargaan tim merupakan komponen dari TGT. Penggunaan media papan diagram pada proses pembelajaran yang dilakukan dengan model *Team Games Tournaments* merupakan inovasi baru yang akan digunakan peneliti dalam

penyampaian materi pelajaran matematika nantinya, khususnya materi penyajian data. Inovasi dalam penerapan model *Team Games Tournaments* pada pemaparan materi pelajaran lebih memudahkan guru, menambah kecepatan siswa dalam memperoleh serta mengolah informasi ketika melaksanakan langkah pemecahan masalah, dan memudahkan siswa dalam memberikan contoh dan arti yang nyata bagi siswa dalam memahami materi ajar pada proses pembelajaran.

Dalam menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournamnet* diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menunjang tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan lebih bermakna dan menarik perhatian siswa, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan kualitas belajar dan mempermudah komunikasi antara siswa dan guru (Suryani, 2021). Karena dengan penggunaan media konkrit seperti media papan diagram dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan media papan diagram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V.

Metode

Metode menurut Sugiyono (2011) adalah pendekatan yang digunakan untuk mengatasi masalah dalam penelitian. Strategi dan struktur penelitian, juga dikenal sebagai desain penelitian, dirancang agar peneliti bisa menjawab pertanyaan penelitian. Jenis penelitian yang digunakan dalam hal ini adalah penelitian kuantitatif, yang mengumpulkan data numerik dan menerapkan metode statistik serta eksperimen. Metode penelitian kuantitatif memiliki sifat sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal hingga desain penelitiannya dibuat.

Dalam penelitian ini, pendekatan penelitian kuantitatif digunakan untuk menginvestigasi dampak dari penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media papan diagram matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V di SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu siswa memahami serta mengatasi soal cerita dalam penyajian data dengan tepat melalui tahapan pemecahan masalah.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03, dengan fokus pada siswa kelas V. Dalam kelompok kelas V di SD Negeri Gedanganak 02, terdapat 26 siswa yang menjadi kelompok kontrol dan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Sementara itu, kelompok kelas V di SD Negeri Gedanganak 03 terdiri dari 36 siswa sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan media papan diagram. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah tentang penyajian data dalam pelajaran matematika.

Data tentang kegiatan pembelajaran dikumpulkan untuk menilai dampak dari model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan papan diagram terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam materi penyajian data di kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03. Beberapa teknik pengumpulan data digunakan, termasuk 1) ujian (pretest dan posttest), serta 2) non-tes seperti observasi, angket, dan dokumentasi. Proses pengumpulan data memiliki signifikansi utama dalam penelitian, karena tujuannya adalah mendapatkan data yang sah dan jelas. Menurut

Sugiyono (2014), terdapat empat jenis metode pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi, dan kombinasi.

Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk mengamati siswa selama penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media papan diagram terkait kemampuan pemecahan masalah pada materi penyajian data. Sementara itu, lembar angket digunakan untuk mengukur respons siswa terhadap apa yang mereka pelajari selama pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* dengan bantuan papan diagram. Pada halaman angket, siswa memberikan tanggapan terhadap materi yang telah dipelajari. Dokumentasi dilakukan melalui pengambilan foto-foto selama penelitian berlangsung.

Walaupun berbagai aspek utama dalam penelitian mendapatkan perhatian, observasi tetap menjadi teknik kunci untuk memperoleh informasi. Agar observasi terarah dan informasi yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian, poin-poin fokus ditentukan untuk membimbing proses ini. Observasi ini difokuskan pada guru dan terkait dengan (a) rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan bantuan papan diagram, berdasarkan kemampuan pemecahan masalah siswa, dan (b) kemampuan pemecahan masalah siswa selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati bagaimana aktivitas pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* dan papan diagram mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa dalam konteks materi penyajian data di kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk mengumpulkan dan menghitung data uji regresi linear sederhana guna memverifikasi pengaruh penggunaan model *Team Games Tournament* dengan media papan diagram terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah operasi hitung campuran. Dalam mencari data ini, peneliti mencari informasi yang sangat terperinci dan signifikan untuk memastikan validitas data. Oleh karena itu, pencatatan data harus dilakukan secara konsisten mulai dari awal penelitian hingga selesai. Tujuan utama penelitian ini adalah: 1) Menilai kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03, 2) Mengetahui dampak penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media papan diagram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03.

Dalam penelitian kuantitatif, kesimpulan diharapkan mencakup penemuan-penemuan baru yang sebelumnya belum pernah terungkap. Ini membantu memberikan wawasan lebih mendalam terhadap suatu objek yang sebelumnya kurang jelas, sehingga setelah diteliti menjadi lebih terang dan mungkin menghasilkan hubungan kausal, interaktif, atau teori yang mendukung.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil analisis regresi linear sederhana digunakan untuk menguji hubungan antara x dan y . Apakah ada korelasi atau pengaruh linier antara x dan y , Jadi uji regresi digunakan untuk mengetahui pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media Papan Diagram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Perhitungan uji regresi dengan bantuan

SPSS dengan masuk ke menu analisis, pilih regresi, lalu pilih linier, masukkan variabel posttest di kotak *independent* dan variable pemecahan masalah di kotak dependen, lalu bagian method, pilih enter, dan klik OK. Jika diperoleh hasil t hitung > t tabel, dan nilai signifikan < 0,05, maka terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* berbantuan media papan diagram terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Berikut ini, hasil studi uji regresi linier sederhana.

Tabel 3. Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57.450	4.118		13.950	.000
	Model Pembelajaran TGT	.411	.071	.706	5.805	.000

a. Dependent Variable: Kemampuan Pemecahan Masalah

Dilihat dari Tabel 4.2 memperoleh hasil nilai sig 0,000 < 0,05. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan model TGT berbantuan media papan diagram (X) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa (Y). Hasil uji regresi linear sederhana juga menunjukkan nilai R square atau $R^2 = 0,498 = 49,8\%$ yang artinya variabel model pembelajaran TGT berbantuan papan diagram mempengaruhi variabel kemampuan pemecahan masalah sebesar 49,8%.

Tabel 4. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Pembelajaran 1	79,8%	82,2%
Pembelajaran 2	80,4%	83,9%
Pembelajaran 3	84,5%	87,3%
Jumlah	244,7%	253,4%
Rata-Rata	81,56%	84,46%

Selain itu dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, untuk kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Di mana kelas eksperimen memperoleh persentase 84,46% dengan pembelajaran pertama senilai 82,25%, pembelajaran kedua 83,9%, dan pembelajaran ketiga 87,35%. Sedangkan kelas kontrol memperoleh presentasi 81.56% dengan pembelajaran pertama senilai 79,8%, pembelajaran kedua 80,4%, dan pembelajaran ketiga 84,5%. Sehingga dari hasil data tersebut disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Pembahasan

Kemampuan pemecahan masalah siswa pada penyajian data pada materi siswa kelas V SD Negeri Gedanganak 02 dan 03 ditemukan peningkatan akibat penggunaan model TGT. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa sebagai (variabel

terikat). Pembelajaran TGT dengan bantuan papan diagram meningkatkan kemampuan siswa untuk mencari jalan keluar dari masalah. Akibatnya, siswa memiliki waktu lebih mudah dengan masalah pemecahan masalah yang disediakan. Penelitian Putra (2019) mendukung gagasan bahwa strategi diperlukan untuk membantu pemahaman siswa tentang mata pelajaran dan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah.

Dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan papan diagram siswa bersaing untuk menyelesaikan soal dan menemukan solusi serta alasan terbaik dengan menggunakan tahap-tahap pemecahan masalah. Kesimpulan ini juga diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Arigiyati (2018) menyatakan bahwa dengan model pembelajaran TGT, kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik di kelas eksperimen lebih unggul dibanding siswa di kelas kontrol.

Tujuan dari model pembelajaran TGT berbantuan papan diagram ini adalah memberikan pembelajaran bermakna bagi siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran khususnya penyajian data dengan permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran TGT berbantuan papan diagram cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika SD pada kelas V materi penyajian data. Penggunaan papan diagram dalam penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran ini juga membantu siswa dalam mengingat serta mengolah informasi secara cepat dan tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang disajikan

Dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, untuk kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Di mana kelas eksperimen memperoleh persentase 84,46% dengan pembelajaran pertama senilai 82,25%, pembelajaran kedua 83,9%, dan pembelajaran ketiga 87,35%. Sedangkan kelas kontrol memperoleh presentasi 81,56% dengan pembelajaran pertama senilai 79,8%, pembelajaran kedua 80,4%, dan pembelajaran ketiga 84,5%. Sehingga dari hasil data tersebut disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media papan diagram (PADI) terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas v . Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} 5,805 > t_{tabel} = 2,110$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil uji regresi linear sederhana juga menunjukkan nilai R square atau $R^2 = 0,498 = 49,8\%$ yang artinya variabel model pembelajaran TGT berbantuan papan diagram mempengaruhi variabel kemampuan pemecahan masalah sebesar 49,8%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut: (1) Bagi guru yang ingin meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa disarankan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan papan diagram. (2) Bagi siswa disarankan agar lebih aktif dan berani dalam mengungkapkan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung agar mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah baik di dalam kelas maupun di luar kelas. (3) Bagi peneliti lain apabila ingin melakukan

penelitian tentang model pembelajaran TGT berbantuan papan diagram sebaiknya disiapkan secara matang agar mendapatkan hasil yang maksimal.

Ucapan Terimakasih

Pada akhir penelitian ini, peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu khususnya kepada SD Negeri Gedanganak 02 dan SD Negeri Gedanganak 03, Universitas Ngudi Waluyo, dan seluruh pihak yang terkait dalam penyusunan penelitian ini

Daftar Pustaka

- Anni, Catharina Tri. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT Unnes press
- Manalu, P. (1980). *Strategi Belajar dengan Pemecahan Masalah*. Jakarta: Depdikbud.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice (2ndEd)*. Boston: Allyn&Bacon.
- Taulany, H., Putra, L. V., & Wibisono, I. S. (2020). Media Tangram Geometri "Let's Be Healthy" Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 676.
- Putra, L. V., Mujiyono, S., & Suryani, E. (2021). Pelatihan Ultanum Sebagai Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira) Vol, 1(2)*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Sugiyono.(2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, D. L., & Arigiyati, T. A. (2018). Efektivitas TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*