

## ***ABSTRACT***

**Harja, Silvia Ibni.** 2019. Improving Mathematics Problem Solving Skill through *Team Game Tournament* (TGT) Model Assisted by Question Card Drawer for Fourth Graders of SD 6 Jekulo. Primary School Teacher Education Department. Teacher Training and Education Faculty. Universitas Muria Kudus. Advisors (1) Henry Suryo Bintoro, M.Pd (2) Himmatul Ulya, M.Pd.

**Keywords:** Problem Solving, *Team Game Tournament*, Question Card Drawer

The background of this research was poor innovation of mathematics learning model and media implementation. It led to boring learning process so the students were not interested in learning mathematics. Then, it caused poor problem solving ability. It was found in pre-cycle results of the fourth graders of SD 6 Jekulo. This research aims to describe problem solving skill improvement, students' learning activities, and teacher teaching skill in learning process through *TGT* model assisted by question card drawer on perimeter and area materials.

This classroom action research was done at SD 6 Jekulo with 35 students as the subjects. It lasted in two cycles, each of them consisting of three meetings. Each cycle there are 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The independent variable in this study is the Teams Games Tournament (TGT) model aided by the question card drawer, while the dependent variable is the mathematical problem solving ability. The techniques of collecting data were interview, observation, test, and documentation. The data was analyzed quantitatively and qualitatively.

The findings showed problem solving skill in cycle I had not achieved successful indicators with percentage of passing grade 54.29%. In cycle II, it improved into 77.14% so it could achieve the indicators. The student activity in cycle I needed guidance with score 60.5. Then, it improved in cycle II into 84, sufficient. The teacher skill was categorized well in cycle I with successful achievement 81.43%. It improved in cycle II into 87.85%. Based on the findings, it is concluded that *TGT* model assisted by question card drawer could improve mathematics problem solving skill, student learning activity, and teacher teaching skill. Thus, in improving problem solving skill, teacher could use *Team Game Tournament* model. But, its implementation should consider proper time allocation and ensure conducive situation while playing the game.

## ABSTRAK

**Harja, Silvia Ibni.** 2019. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Laci Kartu Soal Pada Siswa Kelas IV SD 6 Jekulo. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Henry Suryo Bintoro, M. Pd. (2) Himmatul Ulya, M. Pd

**Kata kunci:** Pemecahan Masalah, *Teams Games Tournament*, Laci Kartu Soal.

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya inovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran matematika menjadikan proses pembelajaran yang membosankan. Sehingga siswa kurang tertarik dengan pembelajaran matematika yang kemudian menyebabkan rendahnya tingkat kemampuan pemecahan masalah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil prasiklus di kelas IV SD 6 Jekulo. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran menggunakan Model *TGT* berbantuan media Laci Kartu Soal materi Keliling dan Luas Bangun Datar siswa kelas IV.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SD 6 Jekulo dengan subjek penelitian 35 siswa. Penelitian dilakukan melalui 2 siklus masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Setiap siklus terdapat 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan laci kartu soal, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah matematis, aktivitas belajar siswa dan keterampilan mengajar guru. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I kemampuan pemecahan masalah belum mampu mencapai indikator keberhasilan dengan persentase ketuntasan sebesar 54,29%, kemudian meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan sebesar 77,14% sehingga mampu mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus I aktivitas siswa masih perlu bimbingan dengan nilai 60,5 kemudian meningkat pada siklus II dengan nilai 84 predikat cukup. Keterampilan guru mendapatkan predikat baik pada siklus I dengan pencapaian keberhasilan mencapai 81,43% dan meningkat menjadi sangat baik pada siklus II dengan pencapaian keberhasilan 87,85%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan penerapan model *TGT* berbantuan media laci kartu soal dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan mengajar guru. Sehingga dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah guru dapat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Namun dalam penerapan model *TGT* guru hendaknya mampu memperhatikan alokasi waktu dengan baik dan mengkondisikan siswa saat permainan agar suasana kelas lebih kondusif.