

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
APLIKASI *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS
IV SD NEGERI 01 ULAK KARANG SELATAN**

Oleh:

DIAH APRILIA

NPM. 2110013411156



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

EXECUTIVE SUMMARY

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN
APLIKASI *EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS
IV SD NEGERI 01 ULAK KARANG SELATAN**

Disusun Oleh:

DIAH APRILIA

NPM. 2110013411210

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Educaplay Terhadap Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV SDN 01 Ulak Karang” untuk persyaratan wisuda 2025.

Padang, 21 Maret 2025

Disetujui oleh,

Pembimbing



Dr. Rieke Alyusfitri, M.Si.

Executive Summary

Diah Aprilia. 2025. “Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Educaplay Terhadap Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV SDN 01 Ulak Karang”

Pembimbing: Dr. Rieke Alyusfitri, M. Si.

Matematika dalam pendidikan sekolah dasar memiliki banyak manfaat penting bagi siswa, salah satunya matematika dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari (asba, 2019 :9). Dalam pembelajaran matematika kemampuan pemecahan merupakan sebuah keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa, terutama dalam pembelajaran matematika, Namun pada penerapannya kemampuan pemecahan siswa masih rendah. Rendahnya kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika di sekolah dasar disebabkan oleh kurangnya konsep yang diberikan, selain itu banyak diantara siswa yang dalam menyelesaikan pemecahan masalah matematika tidak menjalankan proses pemecahan masalah dengan benar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan menggunakan data kuantitatif. Penelitian Eksperimen merupakan, sebuah metode penelitian yang menfokuskan pada meneliti hubungan sebab – akibat suatu perlakuan yang lebih teliti dan akurat, serta memiliki kontrol yang tepat sebagai subjek yang diteliti. Hal ini sejalan dengan penelitian yang peneliti lakukan karena ada dua perlakuan yang peneliti terapkan yaitu Pengaruh Model *Teams Games Tournament* berbantuan Aplikasi *Educaplay* dan Pengaruh model kelompok terbimbing terhadap hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dapat dilihat dari nilai signifikansi $< 0,05$ dengan taraf signifikansi sebesar 0,003. Selain itu juga terdapat perbedaan hasil rata – rata yang signifikan antara kelas eksperimen dengan rata – rata 72,21 dan kelas kontrol dengan rata – rata 52,69. Maka diperoleh hasil analisis terdapat pengaruh hasil kemampuan pemecahan masalah kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan aplikasi *Educaplay* dibandingkan kelas yang tidak diberi perlakuan.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Educaplay, Kemampuan Pemecahan Masalah.*

Executive Summary

Diah Aprilia. 2025. "The Effect of Teams Games Tournament Model Assisted by Educaplay Application on the Results of Mathematical Problem Solving Ability of Grade IV Students of SDN 01 Ulak Karang"

Pembimbing: Dr. Rieke Alyusfitri, M. Si.

Mathematics in elementary school education has many important benefits for students, one of which is that mathematics can help students solve problems in everyday life. In learning mathematics, problem-solving ability is a skill that must be possessed by students, especially in learning mathematics. However, in its application, students' problem-solving ability is still low. The low ability of students to solve mathematical problems in elementary school is caused by the lack of concepts given, in addition, many students who solve mathematical problems do not carry out the problem-solving process correctly.

This study aims to determine whether there is an effect of implementing the Teams Games Tournament model on students' mathematical problem-solving abilities. This type of research is experimental research, using quantitative data. Experimental research is a research method that focuses on examining the cause-and-effect relationship of a more thorough and accurate treatment, and has proper control as the subject of the study. This is in line with the research conducted by the researcher because there are two treatments that the researcher applies, namely the Effect of the Teams Games Tournament Model assisted by the Educaplay Application and the Effect of the guided group model on the results of students' mathematical problem-solving abilities.

The results of the study showed that there was an influence of the Teams Games Tournament learning model assisted by the Educaplay application to improve students' mathematical problem-solving abilities which can be seen from the significance value <0.05 with a significance level of 0.003. In addition, there was also a significant difference in the average results between the experimental class with an average of 72.21 and the control class with an average of 52.69. So the results of the analysis showed that there was an influence of the results of the problem-solving abilities of the class that was given the Teams Games Tournament learning model assisted by the Educaplay application compared to the class that was not given the treatment.

Keywords: Teams Games Tournament, Educaplay, Problem Solving Ability

DAFTAR PUSTAKA

- Asba. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar di SD Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Jurnal Ideas Publishing*, V.