

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA ULTRAMEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN 4 TIGA TAHUN AJARAN 2024/2025

Oleh

Anak Agung Ayu Purnami, NIM 21186206058
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 4 Tiga, serta terbatasnya penggunaan model dan media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Ular Tangga Menyenangkan (ULTRAMEN). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 14 siswa kelas II. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada pra siklus, rata-rata nilai siswa hanya 62,3 dengan tingkat ketuntasan 28,6%. Setelah diterapkan model TGT berbantuan media ULTRAMEN pada siklus I dengan materi penjumlahan, rata-rata nilai meningkat menjadi 73,6 dengan ketuntasan 57,1%. Pada siklus II dengan materi pengurangan, rata-rata nilai siswa meningkat lebih lanjut menjadi 86,9, dan seluruh siswa (100%) mencapai ketuntasan. Selain peningkatan nilai, suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model TGT berbantuan media ULTRAMEN efektif digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa di kelas rendah sekolah dasar.

Kata kunci: model TGT, media ULTRAMEN, Matematika, hasil belajar.

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF THE TGT COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY ULTRAMEN MEDIA TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF SECOND GRADE STUDENTS AT SDN 4 TIGA IN THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR

By

Anak Agung Ayu Purnami, NIM. 21186206058
Department of Primary School Teacher Education

This classroom action research was motivated by the low mathematics learning outcomes of second-grade students at SDN 4 Tiga and the limited use of engaging and interactive instructional methods. The aim of this study was to improve student learning outcomes through the application of the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT), supported by a fun and educational board game media called Ular Tangga Menyenangkan (ULTRAMEN). The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The study involved 14 second-grade students as research subjects. Data were collected using learning outcome tests and documentation.

The findings revealed a significant improvement in student achievement. In the pre-cycle stage, the average score was only 62.3 with 28.6% of students meeting the minimum mastery criteria (KKM). After implementing the TGT model with ULTRAMEN media, the average score increased to 73.6 in Cycle I (addition material) with 57.1% mastery. In Cycle II (subtraction material), the average score reached 86.9 with 100% of students achieving mastery. Besides academic improvement, the learning atmosphere became more active, enjoyable, and student-centered. Therefore, the implementation of the TGT model assisted by ULTRAMEN media proved effective in enhancing mathematics learning outcomes and engagement among elementary school students.

Keywords: TGT model, ULTRAMEN media, mathematics, learning outcomes.