

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DALAM MATERI PENJUMLAHAN SISWA KELAS 2 SD N 1 SULAHAN

Oleh :

Ni Kadek Lespita Devi, NIM 21186206001

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi penjumlahan pada pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan permainan tradisional di kelas II SD Negeri 1 Sulahan. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Permainan tradisional yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah congklak dan ular naga panjang yang dipilih untuk menumbuhkan semangat belajar, keterlibatan aktif, dan pemahaman yang nyata terhadap konsep penjumlahan. Hasil pelaksanaan penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada kondisi awal hanya 20% siswa yang tuntas. Setelah dilaksanakannya siklus I meningkat menjadi 62%, dan pada siklus II meningkat menjadi 93%. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif dengan bantuan permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika sekaligus memotivasi siswa.

Kata Kunci : Penerapan, Kooperatif, Permainan Tradisional, Matematika, penjumlahan.

ABSTRACT

APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY TRADITIONAL GAMES TO IMPROVE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES IN ADDITION MATERIAL OF GRADE 2 STUDENTS OF SD N 1 SULAHAH

By :

Ni Kadek Lespita Devi, NIM 21186206001

Primary School Teacher Program

This study aims to improve students' ability to understand addition material in mathematics lessons through the application of cooperative learning models combined with traditional games in class II of SD Negeri 1 Sulahan. This study is a type of Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, each of which includes the planning, implementation, observation, and reflection stages. The traditional games used in learning activities are congklak and ular naga panjang which are chosen to foster a spirit of learning, active involvement, and real understanding of the concept of addition. The results of the implementation of the study showed an increase in student learning outcomes. In the initial conditions, only 20% of students completed. After the implementation of cycle I, it increased to 62%, and in cycle II it increased to 93%. This proves that the cooperative learning model with the help of traditional games can be an effective alternative in improving mathematics learning outcomes while motivating students.

Keywords: Implementation, cooperative, traditional games, mathematics, summation