

Fahrizal Ananda Putra, 2025. *Pengaruh Model Tgt Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I di SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan minimnya media interaktif. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IB sebagai kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan setelah diterapkan model TGT berbantuan media konkret. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep bilangan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa model TGT dengan media konkret dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I dan layak digunakan sebagai strategi pembelajaran alternatif di sekolah dasar.

Kata-kata kunci: *Teams Games Tournament*, Media konkret, Hasil belajar.

Fahrizal Ananda Putra. (2025). *The Effect of the TGT Model Assisted by the "Play With Dyno" Snakes and Ladders Game on the Mathematics Learning Outcomes of First Grade Students. Undergraduate Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor: Dr. Agung Setyawan, S.Pd., M.Pd.*

ABSTACT

This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by concrete media on the mathematics learning outcomes of first-grade students at SDN Barurambat Kota 1 Pamekasan. The background of this study is the low student learning outcomes due to conventional learning methods that are less interesting and the lack of interactive media. The method used is quantitative with a quasi-experimental design of Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes, namely class IA as the experimental group and class IB as the control group. The instrument used was a multiple-choice test. The results of the study showed a significant effect on student learning outcomes after the TGT model assisted by concrete media was applied. This approach has been proven to be able to increase student involvement, facilitate understanding of number concepts, and create a fun and meaningful learning atmosphere. The conclusion of this study is that the TGT model with concrete media can improve the mathematics learning outcomes of first-grade students and is worthy of being used as an alternative learning strategy in elementary schools.

Keyword: *Teams Games Tournament, Concrete Media s, Learning outcomes.*