

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)

Ristika
STKIP PGRI Bandar Lampung
ristikaefendi@gmail.com

Abstract: *The problem behind this research is the low learning outcomes of students in mathematics in class V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung and the lack of activeness of students in the learning process. These problems arise due to several factors, including learning that has not fully activated students. In connection with the above problems, this study aims to improve the mathematics learning outcomes of fifth grade students by applying the TGT (Teams Games Tournament) learning model. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR). This Classroom Action Research consists of four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. This research was conducted at SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung with the research subject being class V with a total of 35 students. The results showed that the application of the TGT (Teams Games Tournament) type of cooperative learning model could improve students' mathematics learning outcomes. This is indicated by the increase in the percentage of student learning completeness, namely at the time of pre-action by 31%, increasing to 57% in the first cycle, then increasing again in the second cycle to 80%. This result exceeds the established research success indicator, which is 75%. In addition, from the observation data obtained before the action was given, the students looked less active in learning activities and learning activities were not yet centered on students. After being given the action, the students looked active both during question and answer activities and during group activities. Thus, in each cycle there is an increase and it can be concluded that the TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning model can improve the learning outcomes of fifth grade students at SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung for the 2021/2022 school year.*

Keywords: *improving learning outcomes, TGT (Teams Games Tournament).*

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika sebagai salah satu bidang dalam pendidikan, memegang peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pembelajaran matematika tidak semata-mata hanya menanamkan pengetahuan saja, akan tetapi dapat membentuk sikap positif, keterampilan cermat, dan kritis. Standar kompetensi dan kompetensi dasar matematika disusun sebagai landasan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar matematika yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran selesai. Besar kemungkinan hasil belajar matematika dipengaruhi oleh kemampuan akademis siswa dan tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran. Seorang siswa diharapkan untuk lebih giat dalam belajar agar dapat mencapai nilai standar yang ditetapkan oleh pemerintah untuk melanjutkan pendidikan. Nilai minimal tertentu untuk mata

pelajaran matematika yang ditentukan oleh pemerintah menunjukkan hasil belajar matematika siswa di sekolah.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan adalah rendahnya hasil belajar matematika yang dicapai siswa. Rendahnya hasil belajar ditandai oleh pencapaian prestasi belajar siswa yang tidak dapat memenuhi standar kompetensi seperti tuntutan kurikulum. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang dapat memenuhi standar kompetensi seperti tuntutan kurikulum diperlukan suatu pembelajaran yang berbasis aktivitas dimana siswa berperan secara aktif sehingga siswa mengalami perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2008) hasil belajar merupakan hasil dari interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar dari sisi guru, yang kemudian dengan proses evaluasi belajar siswa. Soedijarto dalam Purwanto (2011: 46) menyatakan “hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan”. Selain itu, Sudjana (2001:22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Slameto (2008: 7) mendeskripsikan bahwa hasil belajar adalah suatu proses usaha setelah melakukan kegiatan belajar yang dapat di ukur dengan menggunakan tes guna melihat kemajuan siswa. Lebih lanjut Slameto (2008:8) mengemukakan bahwa hasil belajar di ukur dengan rata-rata hasil tes yang diberikan dan tes hasil belajar itu sendiri adalah sekelompok pertanyaan atau tugas-tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa dengan tujuan mengukur kemajuan belajar siswa. Suprijono (2014:5) menambahkan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Fakta empiris melalui observasi di kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung juga diperoleh gambaran hasil belajar siswa rendah. Rendahnya hasil belajar siswa ditunjukkan dengan capaian ketuntasan klasikal siswa pada mata pelajaran ini yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah. Hasil dari data ujian semester untuk mata pelajaran matematika kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung menunjukkan bahwa hasil belajar matematika masih rendah. Data hasil ujian siswa kelas V pada pelajaran matematika semester genap tahun ajaran 2021/2022 menunjukkan persentase ketuntasan belajar sebesar 31 % (11 siswa), nilai terendah 43 dan nilai tertinggi 88 dengan nilai rata-rata sebesar 62 di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung pada mata pelajaran matematika yaitu 75. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan sulitnya siswa memahami materi matematika di kelas V. Siswa menganggap bahwa materi matematika mulai kompleks. Kondisi ini menjadikan siswa belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran. Kondisi pembelajaran masih bersifat satu arah. Pada saat guru memberikan pertanyaan dan siswa disuruh menjawab pertanyaan, siswa cenderung diam. Siswa mau menjawab pertanyaan apabila ditunjuk oleh guru untuk menjawab. Apabila diberi kesempatan untuk bertanya, hanya sebagian kecil siswa yang mau bertanya. Siswa enggan untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Aktivitas pembelajaran hanya didominasi oleh satu atau dua orang siswa, sementara siswa yang lain hanya diam, tidak mengajukan

pertanyaan, dan tidak berusaha menjawab pertanyaan. Siswa lebih suka bermain di dalam kelas dibandingkan mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran matematika yang terjadi di kelas V selama ini masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana pembelajaran belum berpusat pada siswa, guru berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan siswa hanya perlu duduk diam mendengarkan dan mencatat hal-hal apa yang telah disampaikan oleh guru, tanpa adanya suatu tindakan atau kegiatan sebagai pengalaman dalam belajar membuat siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran seperti ini terkesan monoton dan membosankan, sehingga mengakibatkan menurunnya semangat belajar dalam mengikuti pembelajaran. Dampak dari penggunaan model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru dapat terlihat dari kurang minatnya beberapa siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berdampak buruk terhadap hasil belajar yang dicapai. Dapat dikatakan bahwa belum berhasilnya pembelajaran tersebut diduga karena belum diterapkannya model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat membangkitkan kreativitas dan minat siswa belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar.

Guru selalu dihadapkan dengan siswa yang beranekaragam baik dari tingkat kecerdasannya, kecepatan belajar, bakatnya, kepribadianya, perhatiannya, dan lain-lain. Ada sebagian siswa yang cepat menguasai bahan pelajaran, ada yang mempunyai kemampuan sedang dan ada juga yang mempunyai kemampuan rendah. Tingkat kemampuan yang bervariasi pada siswa membuat terjadi perbedaan terhadap hasil belajar siswa. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar yang didapat. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memanfaatkan model pembelajaran inovatif yang salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan penggunaan model belajar yang tepat siswa tidak merasa jenuh dan lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan dalam bentuk *Turnament* yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa mempunyai sikap keberanian dalam bersaing, dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan demikian siswa termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Shoimin (2014) menuturkan bahwa pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis.

Slavin dalam Huda (2014:197) menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen

untuk mencapai ketuntasan belajar. Al-Tabany (2014:131) menambahkan pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Penerapan model pembelajaran TGT diharapkan menjadikan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi kesan yang kuat kepada siswa, sehingga siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam mengembangkan potensi dan kreativitasnya dalam mengikuti proses belajar mengajar dan berdampak bagi peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, PTK ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa Kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung semester genap dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang siswa, sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan hasil belajar siswa.. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka dalam penelitian ini diadakan 2 siklus. Model penelitian yang digunakan dalam PTK ini adalah model Kemmit dan Taggart (1988). Menurut Kemmit dan Taggart, dalam PTK terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi refleksi.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan kuantitatif. Analisis kualitatif yaitu menggambarkan data dengan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Teknik analisis data ini diperoleh dengan cara merefleksikan hasil observasi. Perhitungan data kuantitatif adalah dengan menghitung skor akhir berdasarkan skor yang diperoleh dari lembar observasi atau lembar penilaian diri yang telah disusun sebelumnya. Begitu juga untuk tes hasil belajar siswa setelah tes diberikan pada setiap siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

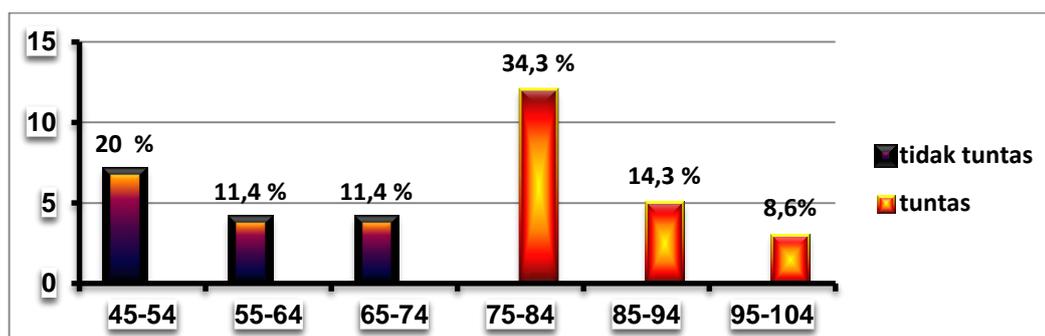
Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I aktivitas pembelajaran menggunakan model TGT belum optimal. Ada beberapa poin yang belum maksimal diantaranya kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan tanya jawab, saat *games*, maupun saat turnamen diadakan. Sebagian besar siswa masih lambat merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru saat pembelajaran maupun kegiatan permainan dilaksanakan. Selain itu dalam kegiatan pembimbingan kelompok, kurang menyeluruh sehingga beberapa siswa cenderung pasif dalam berpartisipasi pada kegiatan kelompok *tournament*. Beberapa siswa kelas V SD IT Khairul Ummah terlihat belum terbiasa untuk berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil yang ditentukan oleh guru. Tentu hal ini menjadikan peningkatan hasil belajar siswa pada I belum signifikan dibandingkan pra siklus. Presentase keaktifan siswa pada siklus I seperti tersaji pada Tabel 1:

Tabel 1
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa siklus I

No.	KEGIATAN SISWA	PRESENTASE SISWA YANG AKTIF	KRITERIA KEAKTIFAN
1	Memperhatikan Penjelasan Guru	56%	Baik
2	Keaktifan dalam Belajar Kelompok	52%	Baik
3	Kemampuan Berkomunikasi	46%	Cukup
4	Keaktifan Menjawab Soal <i>Turnament</i>	45%	Cukup
PRESENTASE KESELURUHAN		49%	CUKUP

Hasil di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih belum mencapai indikator yang ditetapkan. Selanjutnya dari hasil *post test* siklus I dengan soal essay sejumlah 10 soal juga menunjukkan hasil belajar matematika siswa yang juga belum maksimal. Hasil tergambar pada diagram 1.

Diagram 1
Nilai *Postest* Siklus I Kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung Tahun 2021/2022



Terlihat dari diagram hasil *post-tes* di atas, ternyata setelah tindakan siklus I, terindikasi bahwa nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 100, rata-rata hasil belajar siswa 72, siswa yang tuntas sebanyak 20 dari 35 orang dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 57 %. Dari hasil ini, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi aktivitas dan hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I. Refleksi didasarkan pada nilai tes dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Dari hasil refleksi diketahui bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) belum menampakkan hasil yang baik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan dan keterampilan guru juga masih perlu ditingkatkan. Pada tahap ini peneliti bersama dengan guru membahas kendala-kendala yang muncul pada saat siklus I yaitu interaksi tanya jawab antara guru dan siswa masih sangat kurang dan beberapa siswa cenderung pasif dalam kelompok. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk perbaikan dalam merencanakan siklus II. Adapun perbaikan-perbaikan tersebut antara lain guru harus membimbing siswa secara menyeluruh dalam kegiatan kelompok dan guru harus memancing siswa agar aktif sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Berdasarkan nilai tes, rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 72 dengan nilai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 57%. Presentase

keberhasilan yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi indikator yang ditetapkan yaitu minimal sudah mencapai 75 %. Oleh karena hasil belajar dan aktivitas siswa perlu ditingkatkan maka peneliti berupaya untuk melaksanakan siklus II dengan mempertimbangkan kendala-kendala yang muncul pada siklus I.

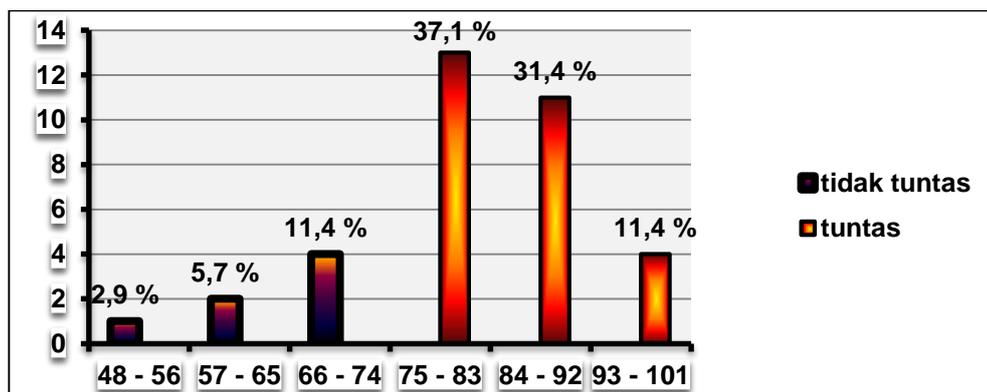
Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan hasil yang merupakan tindakan lanjutan dari siklus I. Pada siklus II siswa tampak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa sudah mulai terlihat semua siswa yang merespon pertanyaan yang dilontarkan oleh guru dengan cepat dan saling berebut untuk mendapatkan poin dan melakukan tanya jawab terhadap guru. Hal ini tergambar dalam kegiatan games dan turnamen yang diadakan pada siklus II. Semua anggota kelompok turut andil dan bertanggungjawab dalam persaingan turnamen kegiatan kelompoknya. Presentase keaktifan siswa pada siklus II seperti berikut:

Tabel 2
Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No.	KEGIATAN SISWA	PRESENTASE SISWA YANG AKTIF	KRETERIA KEAKTIFAN
1	Memperhatikan Penjelasan Guru	66%	Baik
2	keaktifan dalam Belajar Kelompok	60%	Baik
3	Kemampuan Berkomunikasi	59%	Baik
4	Keaktifan Menjawab Soal Turnament	61%	Baik
PRESENTASE KESELURUHAN		62%	BAIK

Setelah dilaksanakan dua kali pertemuan, dilakukan evaluasi berupa *post test* siklus II. *Post test* bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar yang diperoleh selama siklus II berlangsung. Soal *post test* yang diberikan berupa essay sejumlah 10 soal. Kegiatan *post test* II berlangsung secara tertib. Rekapitulasi hasil evaluasi pembelajaran siklus kedua sebagai berikut:

Diagram 2
Nilai Postest Siklus II Kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung Tahun 2021/2022



Terlihat dari diagram hasil *post-tes* di atas, ternyata setelah tindakan siklus II, terindikasi bahwa nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100, rata-rata hasil belajar siswa 81, siswa yang tuntas sebanyak 28 dari 35 orang dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 80 %. Dari hasil tes pada siklus II ini diadakan refleksi dan dapat diketahui nilai rerata tes evaluasi pembelajaran menggunakan model

pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) sudah mencapai KKM, yaitu nilai rata-rata 81 dengan presentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80%. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kriteria keberhasilan sudah dicapai lebih dari 75% dari jumlah siswa telah mencapai kriteria ketuntasan pada mata pelajaran matematika di kelas V. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) sudah berjalan dengan baik mulai dari mengerjakan tugas pada tim studi dengan tanggungjawab dan melaksanakan *games* akademik dengan baik. Oleh karenanya dengan adanya peningkatan hasil belajar dan aktivitas belajar yang melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian dihentikan sampai dengan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa, kondisi juga terlihat mulai dari pratindakan yang dilakukan, diperoleh data nilai rata-rata kelas sebesar 62. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Kondisi pembelajaran juga belum berpusat pada siswa, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) dimana terdapat turnamen akademik, belajar tim serta penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi. Peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran melalui kegiatan pembelajaran interaktif dan menyenangkan, sehingga hasil belajar peserta didikpun dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari pratindakan sampai siklus II dapat dipresentasikan sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Pengamatan Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa
Siklus I dan Siklus II

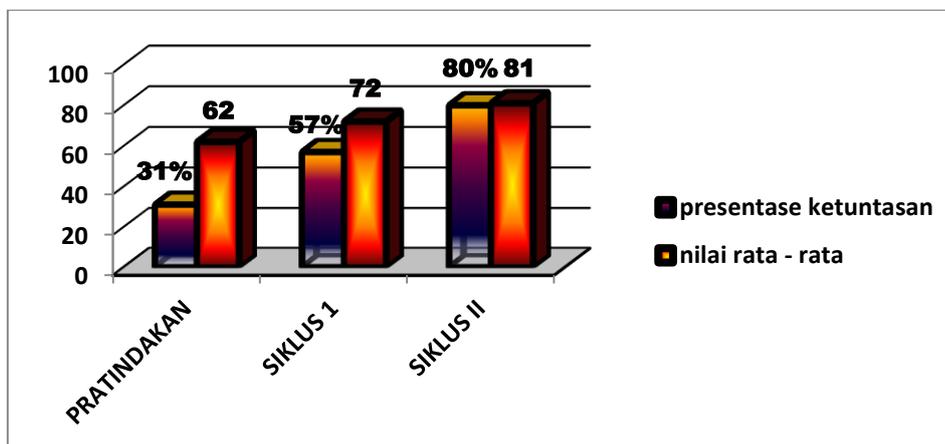
No.	KEGIATAN SISWA	PRESENTASE SIKLUS I	PRESENTASE SIKLUS I	KETERANGAN
1	Memperhatikan Penjelasan guru	56%	66%	Meningkat
2	Keaktifan dalam belajar kelompok	52%	60%	Meningkat
3	Kemampuan komunikasi	46%	59%	Meningkat
4	Keaktifan menjawab soal turnamen	45%	61%	Meningkat
PRESENTASE KESELURUHAN		49%	62%	Meningkat

Dari tabel di atas diketahui bahwa pada siklus I persentase siswa aktif yaitu 49 % dengan kriteria cukup selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 13 % yaitu dengan presentase siswa aktif sebesar 62 % dengan kriteria baik.

Selanjutnya hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan baik pada capaian ketuntasan klasikal maupun untuk rata-rata nilai pada tiap kelas. Peningkatan yang terjadi mulai dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan yang terjadi juga disebabkan karena siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami setiap materi matematika di kelas V, mengingat hasil yang telah didiskusikan selanjutnya ditanyakan dalam sebuah *games* hingga kegiatan turnamen akademik. Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif ditempatkan pada kelompok-kelompok heterogen, untuk melakukan kegiatan diskusi kelompok menggunakan lembar kerja kelompok yang disediakan. Hasil diskusi inilah sebagai bekal bagi siswa dalam kegiatan *games* hingga kegiatan turnamen akademik. Kelompok terbaik juga mendapatkan penghargaan sebagai

motivasi siswa dalam belajar. Tentu pembelajaran seperti ini, sesuai dengan hakikat siswa sekolah dasar. Peningkatan hasil belajar siswa, pada pra siklus hingga siklus II terlihat pada diagram 3 berikut.

Diagram 3
Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dan Rata-Rata Kelas Pada Pratindakan, Siklus I dan Siklus II Kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung



Data tersebut di atas menunjukkan bahwa pada penerapan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) rata-rata nilai hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 62 dengan presentase ketuntasan 31% pada saat pratindakan, meningkat menjadi 72 dengan presentase ketuntasan 57% pada siklus I, kemudian meningkat lagi menjadi 81 dengan presentase ketuntasan 80% pada siklus II. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar ini membuktikan bahwa penggunaan model TGT (*teams games tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung, dengan capaian persentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu pada saat pratindakan sebesar 31% meningkat menjadi 57% pada siklus I kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 80%. Rata-rata hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan, yaitu dari pratindakan sebesar 62, meningkat pada siklus I menjadi 72 dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 81.
2. Siswa kelas V SD IT Khairul Ummah Bandar Lampung lebih tertarik dengan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) daripada model pembelajaran konvensional, hal ini dibuktikan dengan keaktifan siswa yang juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T.I.B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2008). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, A. (2014). *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, D. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.