



Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V pada Materi Kelipatan Persekutan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di SDN 3 Sukajawa Bandar Lampung

Rohelyati

SD Negeri 3 Sukajawa, Bandarlampung
rohelyati@gmail.com

Abstract: *Based on the results of the reflections of class V teachers at SDN 3 Sukajawa, teachers more often use lecture and assignment methods. Teachers have not used innovative and creative approaches, methods, and learning models. This causes students to be less enthusiastic about learning mathematics. To improve this, the Team Games Tournamet (TGT) type cooperative learning model was chosen. This research is a classroom action research which consists of 2 cycles, each cycle consisting of 3 meetings. The research subjects were teachers (researchers) and fifth grade students of SDN 3 Sukajawa with a total of 36 students. Research colleagues were selected as observers. Data were collected using test and non-test techniques. Data analysis used quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed that the quality of learning mathematics material from KPK and FPB through the application of the Team Game Tournament (TGT) type of cooperative learning model in class V SDN 3 Sukajawa has increased. The suggestion from the researcher is that research on the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model should not stop here, but can be continued to future research to obtain more accurate results regarding the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model.*

Keywords: *Learning Outcomes, Cooperative Learning Models, Team Games Tournament (TGT), Mathematics, Small Partnership Multiples (KPK) and Big Fellowship Factors (FPB)*

Abstrak: Berdasarkan hasil refleksi guru kelas V di SDN 3 Sukajawa, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Guru belum menggunakan pendekatan, metode, maupun model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias pada pembelajaran matematika. Untuk memperbaiki hal tersebut dipilihlah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamet (TGT)*. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, tiap-

tiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Subjek penelitian adalah guru (peneliti) dan siswa kelas V SDN 3 Sukajawa dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Sebagai observer dipilih teman sejawat peneliti. Data dikumpulkan dengan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* di kelas V SDN 3 Sukajawa mengalami peningkatan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament (TGT)*, Matematika, Kelipatan Persekutuan Kecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Besar (FPB)

PENDAHULUAN

Mata pelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu program pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif. Keberhasilan pembelajaran matematika ditentukan oleh bagaimana guru merencanakan, melaksanakan dan menilai dan tujuan yang telah ditetapkan. Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi mengenal segi tiga, segi empat, dan lingkaran.

Salah satu tujuan pembelajaran matematika di SD adalah melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan-kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsisten dan inkonsisten dan mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran *divergen*, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, mencoba-coba serta kemampuan memecahkan masalah. Anak tidak bertindak dan berpikir sama seperti orang dewasa lebih-lebih dalam pembelajaran matematika di SD, suatu yang abstrak dapat saja dipandang sederhana menurut kita yang sudah formal, namun dapat saja menjadi sesuatu yang sulit dimengerti oleh anak yang belum formal.

Berdasarkan refleksi guru kelas V di SDN 3 Sukajawa guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Guru belum menggunakan pendekatan, metode, maupun model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias pada pembelajaran matematika karena mereka hanya sebagai objek pembelajaran yang pasif dan hanya mengerjakan tugas yang diberi oleh guru. Kurang optimalnya pembelajaran matematika di SDN 3 Sukajawa dapat dilihat dari data ulangan harian mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB pada

siswa kelas V semester I tahun pelajaran 2016/2017, yang secara rata-rata menunjukkan hasil di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 60, dari 36 siswa hanya 21 siswa yang tuntas dan 15 siswa yang tidak tuntas. Data hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata kelas 55,67 dan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 41,67%. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran tersebut perlu sekali diadakan peningkatan aktivitas belajar agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan hasil belajar agar siswa kelas V sekolah dasar lebih menguasai pembelajaran geometri sebagai dasar untuk pembelajaran di kelas dan jenjang yang lebih tinggi, serta bekal dalam kehidupan sehari-hari. Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di SDN 3 Sukajawa Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2017/2018".

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama (Felder, 1994: 2). Baharuddin dan Wahyuni (2015: 8) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Setyaningsih (2001: 8) mengemukakan bahwa metode pembelajaran kooperatif memusatkan aktivitas di kelas pada siswa dengan cara pengelompokan siswa untuk bekerjasama dalam proses pembelajaran. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah. Kemampuan siswa dalam setiap kelompok adalah heterogen.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Slavin, 2008: 13). Slavin dalam Miftahul Huda (2011) menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu. Dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana tournament itu, dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok –

kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih *fair* dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembeajaran tradisional pada umumnya. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamet* terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok) game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok).

Kelebihan dari pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*, seperti halnya model pembelajaran yang lain TGT mempunyai kelebihan di antaranya: 1) Keterlibatan siswa dalam belajar mengajar; 2) Siswa menjadi semangat dalam belajar; 3) Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru, tetapi; 4) juga melalui kontruksi oleh siswa itu sendiri; dan 5) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri seperti: kerjasama, toleransi, dan bisa menerima pendapat orang lain (Slavin, 2008: 17).

Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4 sampai 5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Lie, 2008). Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah – masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.

Hakikat Matematika

Secara etimologis, istilah matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang lebih menekankan pada aktivitas penalaran ratio. Matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran (James dan James, 1976). Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi

modern, memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mempromosikan kekuatan pikiran manusia (BSNP, 2006).

Berdasarkan definisi matematika, ciri-ciri khas matematika yang membedakannya dari mata pelajaran lain adalah: 1) Objek pembicaraannya adalah abstrak. Sebagai contoh, konsep lingkaran sebagai tempat kedudukan titik – titik yang berjarak sama terhadap satu titik tertentu: hanya dapat dibayangkan dalam pikiran. Untuk sampai ke pemahaman itu, biasanya dapat diberi contoh dengan cincin, roda, dan sebagainya; 2) Pembahasannya mengandalkan nalar. Informasi awal berupa pengertian atau pernyataan dibuat seminimal mungkin, kemudian di tunjukan kebenarannya dengan kata nalar yang logis; 3) Pengertian atau pernyataan dalam matematika diberikan berjenjang sangat konsisten. Contohnya jumlah besar sudut segitiga sama dengan 180° dapat terima karena menerima pernyataan bahwa besar sudut lurus 180° ; 4) Matematika melibatkan perhitungan dan pengerjaan yang aturannya disusun sesuai dengan tata nalar; 5) Matematika dapat dialihgunakan dalam berbagai aspek ilmu maupun dalam kehidupan sehari – hari sehingga disebut pelayan ilmu dan teknologi (Sumanto, dkk., 2008).

METODE

Penelitian ini berbentuk *Classroom Action Research (CAR)* atau Penelitian Tindak Kelas yang terdiri dari 3 Siklus (Arikunto, 2012). Pada setiap siklusnya terdiri dari:

1. Persiapan/perencanaan
Data tentang latar belakang atau penyebab rendahnya hasil belajar siswa digali dengan cara wawancara dengan siswa. Selain itu juga dilakukan diskusi secara terbuka dan kondusif antar guru. Data-data yang terkumpul diorganisir dan dianalisis. Hasil analisis digunakan sebagai masukan dalam menyusun program pembelajaran dan rencana tindakan yang akan diterapkan untuk pemecahan masalah.
2. Pelaksanaan tindakan
Pada tahap ini dilakukan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran Matematika
3. Pengamatan
Pengamatan atau observasi tindakan untuk setiap siklus dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.
4. Analisis dan refleksi
Pada kegiatan ini akan dilakukan suatu analisis berdasarkan hasil pengamatan / observasi. Hasil analisis berupa masukan akan digunakan untuk perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Penelitian bertempat di SDN 3 Sukajawa Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2017/2018 dan dilaksanakan pada bulan Juli – September 2017. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Sukajawa tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 36 anak terdiri dari 19 siswa laki-laki 17 siswa perempuan. Pada penelitian ini yang melaksanakan kegiatan mengajar adalah peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan guru, aktivitas siswa, nilai rata-rata siswa serta ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan.

Prasiklus

Pra siklus dilaksanakan pada hari Rabu, 29 Agustus 2017 pukul 07.30-08.40 WIB, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2x35) menit. Pada pra siklus siswa diberi soal tes formatif KPK dan FPB setelah sebelumnya guru menjelaskan materi KPK dan FPB dengan metode ceramah. Berdasarkan hasil prasiklus dapat ditemukan bahwa tingkat ketuntasan obelajar hanya sebesar 58,3 %, yang artinya hanya 21 siswa dari 36 siswa yang mendapat nilai diatas KKM ≥ 60 . Selain itu ditemukan bahwa nilai rata-rata tes formatif sebesar 56,67. Hasil prasiklus dijadikan acuan dalam pembentukan kelompok belajar. Berikut pengelompokan siswa berdasarkan nilai pre test

Siklus I

Siklus I dengan menerapkan model pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pada siklus I pertemuan 1 peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada menerangkan tujuan pembelajaran, menjelaskan penggunaan serta aturan pada metode *Team Games Tournament (TGT)*, menjelaskan materi mencari KPK dengan menggunakan kelipatan dan pohon faktor, membentuk kelompok dan melakukan game berupa kuis. Pada game berupa kuis peneliti menyiapkan 24 kartu soal, dengan 12 kartu soal utama dan 12 kartu soal cadangan. Kuis dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama kelompok 1, 2 dan 3 sebagai pelaksana kuis sedangkan kelompok 4, 5 dan 6 menjadi peserta kuis. Sedangkan pada sesi kedua kelompok 4, 5 dan 6 sebagai pelaksana dan kelompok 1, 2 dan 3 sebagai peserta kuis. Setiap soal diperebutkan oleh kelompok peserta dan anggota kelompok yang sudah maju mengerjakan soal tidak diperbolehkan maju kembali

Pada siklus I pertemuan 2, peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada kegiatan turnamen. Sebelum melaksanakan turnamen peneliti menjelaskan aturan-aturan turnamen yaitu siswa duduk di meja turnamen masing masing sesuai dengan kemampuan akademiknya. Pada turnamen I terdapat enam meja turnamen, setiap meja terdiri dari 6 orang siswa yang homogen dari kemampuan akademiknya. Soal turnamen terdiri dari 10 soal yang terdiri dari soal isian. Selanjutnya siswa mengambil satu kartu soal untuk di kerjakan saat turnamen. Satu kartu soal terdiri dari satu soal, siswa harus mengerjakannya satu soal pada lembar jawaban masing-masing. Setelah mengerjakan soal siswa harus mengembalikan kartu soal pada tempatnya.

Pada saat turnamen berlangsung siswa terlihat sungguh sungguh dalam mengerjakan soal mereka juga dituntut benar dalam mengerjakan soal, mereka juga dituntut cepat dalam mengerjakan soal sehingga mendapatkan banyak poin. Setelah waktu turnamen habis, peneliti dan semua masing-masing perwakilan turnamen mencocokkan hasil turnamennya yang telah dijawab oleh perwakilan turnamen. Apabila jawaban dapat dijawab siswa dengan benar, maka siswa akan mendapat 10 poin. Siswa yang menjawab dengan benar dan banyak akan mendapat pounyang lebih bayak pula.

Tahap selanjutnya penghitungan poin dan pengumuman tiga kelompok terbaik yang menjadi tiga juara yakni juara I, juara II dan Juara III. penghargaan untuk juara 1 mendapat lima kartu senyum dan juara II mendapat empat kartu senyum dan untuk juara III mendapat tiga kartu senyum dan dua kartu senyum untuk kelompok yang belum berhasil agar mereka lebih semangat lagi dalam turnamen selanjutnya.

Pada siklus I pertemuan 3 peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada kegiatan evaluasi. Pada tahap ini siswa bukan lagi berkelompok dan berdiskusi, melainkan mengerjakan tugas masing-masing individu, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam 2 pertemuan tersebut. Siswa akan diberi soal tes tindakan I (*post test I*) yang terdiri dari 10 soal essay dengan waktu 40 menit.

Tabel 1. Hasil penelitian pada siklus 1

Komponen	skor	rata-rata	%	Kategori
Keterampilan Guru	27	2,7	67,5	Cukup
Aktivitas Siswa	629	17,47	62,4	Baik
Hasil Belajar	2470	68,61	69,4	Cukup

Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 60 hanya sebesar 69,4% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

1. Siklus II

Siklus II dengan menerapkan model pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pada siklus II pertemuan 1 peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada menerangkan tujuan pembelajaran, menjelaskan penggunaan serta aturan pada metode *Team Games Tournament (TGT)*, menjelaskan materi mencari FPB dengan menggunakan Faktor perkalian dan pohon faktor, membentuk kelompok dan melakukan game berupa kuis. Pada game berupa kuis peneliti menyiapkan 24 kartu soal, dengan 12 kartu soal utama dan 12 kartu soal cadangan. Kuis dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama kelompok 1, 2 dan 3 sebagai pelaksana kuis sedangkan kelompok 4, 5 dan 6 menjadi peserta kuis. Sedangkan pada sesi kedua kelompok 4, 5 dan 6 sebagai pelaksana dan kelompok 1, 2 dan 3 sebagai peserta kuis. Setiap soal diperebutkan oleh kelompok peserta dan anggota kelompok yang sudah maju mengerjakan soal tidak diperbolehkan maju kembali.

Pada siklus II pertemuan 2, peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada kegiatan turnamen. Sebelum melaksanakan turnamen peneliti menjelaskan aturan-aturan turnamen yaitu siswa duduk di meja turnamen masing masing sesuai dengan kemampuan akademiknya. Pada turnamen I terdapat enam meja turnamen, setiap meja terdiri dari 6 orang siswa yang homogen dari kemampuan akademiknya. Soal turnamen terdiri dari 20 soal yang terdiri dari soal isian. Selanjutnya siswa mengambil satu kartu soal untuk di kerjakan saat turnamen. Satu kartu soal terdiri dari satu soal, siswa harus mengerjakannya satu soal pada lembar jawaban masing-masing. Setelah menngerjakan soal siswa harus mengembalikan kartu soal pada tempatnya.

Pada saat turnamen berlangsung siswa terlihat sungguh sungguh dalam mengerjakan soal mereka juga dituntut benar dalam menngerjakan soal, mereka juga dituntut cepat dalam mengerjakan soal sehingga mendapatkan banyak poin. Setelah waktu turnamen habis peneliti dan semua masing-masing perwakilan turamen mencocokkan hasil turnamennya yang telah dijawab oleh perwakilan turnamen. Apabila jawaban dapat dijawab siswa dengan benar, maka siswa akan mendapat 10 poin. Siswa yang

menjawab dengan benar dan banyak akan mendapat pounyang lebih bayak pula. Tahap selanjutnya penghitungan poin dan pengumuman tiga kelompok terbaik yang menjadi tiga juara yakni juara I, juara II dan Juara III. penghargaan untuk juara 1 mendapat lima kartu senyum dan juara II mendapat empat kartu senyum dan untuk juara III mendapat tiga kartu senyum dan dua kartu senyum untuk kelompok yang belum berhasil agar mereka lebih semangat lagi dalam turnamen selanjutnya.

Pada siklus I pertemuan 3 peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada kegiatan evaluasi. Pada tahap ini siswa bukan lagi berkelompok dan berdiskusi, melainkan mengerjakan tugas masing-masing individu, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam 2 pertemuan tersebut. Siswa akan diberi soal tes tindakan I (*post test I*) yang terdiri dari 10 soal essay dengan waktu 40 menit.

Tabel 2. Hasil penelitian pada siklus 2

Komponen	Skor	Rata-rata	%	Kategori
Keterampilan Guru	31,5	3,2	78,8	Baik
Aktivi tas Siswa	730,5	20,29	72,47	Baik
Hasil Belajar	2810	78,06	83,3	Baik

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siklus ketiga secara klasikal siswa telah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 55 sebesar 83,3% dan telah melewati presentase ketuntasan yang dikehendaki, yaitu 75%.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang menerapkan pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* kelas V SDN 3 Sukajawa dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kualitas pembelajaran matematika kelas V SDN 3 Sukajawa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Kemudian, terjadi peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika kelas V di SDN 3 Sukajawa. Selanjutnya, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matemmatika sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* ditunjukkan dengan hasil siklus I mengalami persentase ketuntasan klasikal sebesar 69,4% dan pada siklus II mengalami persentase ketuntasan klasikal sebesar 83,3%.

DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- BSNP. (2006). Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Felder, Richard M. and Rebecca Brent. 1994. Cooperative Learning in Technical Course. dalam Warsono dan Hariyanto. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. (hal.16). Bandung: Remaja Rosdakarya
- Huda, Miftahul. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- James, Glenn dan James, Robert C. (1976). *Mathematics Dictionary*. New Jersey: John Wiley and Sons
- Lie, Anita. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Grasindo
- Setyaningsih. (2001). *Model Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars.
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. (Penterjemah: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.
- Sumanto, dkk. (2008). *Gemar Matematika 5: untuk kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.