

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE TIPE TGT  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
(APPLICATION OF THE COOPERATIVE MODEL OF TGT TYPE IN  
IMPROVING STUDENT LEARNING OUTCOMES  
IN MATHEMATICAL LEARNING)

Novi Yuliyanti<sup>1</sup>, Dudu Suhandi saputra<sup>2</sup>, Muhammad Ihsan Hernawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi PGSD, Universitas Muhadi Setiabudi, Jawa Tengah, 52221, Indonesia

<sup>2,3</sup> Program Studi PGSD, Universitas Majalengka, Jawa Barat, 45418, Indonesia

email: noviyuliyanti61@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi masih rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bekerjasama dengan guru kelas V SDN Sunia Baru I, sebanyak 20 siswa terdiri dari 9 siswa laki laki dan 11 siswi perempuan. Penelitian ini berlangsung dalam 3 siklus, setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes berupa soal dan lembar observasi serta dokumentasi data yang diperoleh berupa hasil tes sebagai data primer dan hasil observasi serta dokumentasi sebagai data pendukung. Indikator keberhasilan yang ditetapkan apabila rata-rata kelas meningkat siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata kelas yaitu pada siklus I nilai rata-rata 59,72 dengan ketuntasan individu 9 siswa (45%) diatas KKM, sedangkan 11 siswa (55%) masih dibawah KKM. pada siklus II nilai rata-rata 68,25 dengan ketuntasan individu 13 siswa (65%) diatas KKM, sedangkan 7 siswa (35%) masih dibawah KKM. Pada siklus ke III nilai rata-rata 72,25 dengan ketuntasan individu 16 siswa (80%) diatas KKM, sedangkan 4 siswa (20%) masih dibawah KKM. Selain itu dari data observasi diperoleh sebelum diberikan tindakan siswa terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. Setelah diberikan tindakan siswa terlihat aktif baik pada saat kegiatan tanya jawab maupun pada saat kegiatan kelompok.

**Kata kunci :** hasil belajar siswa, teams game tournament.

ABSTRACT

*This research is motivated by the low student learning outcomes in Mathematics. This research is a class action research in collaboration with the fifth grade teacher of SDN Sunia Baru I, as many as 20 students consisting of 9 male students and 11 female students. This study took place in 3 cycles, each cycle consisting of three meetings. The tools used in data collection are tests in the form of questions and observation sheets and documentation of data obtained in the form of test results as primary data and the results of observations and documentation as supporting data. Success indicators are determined if the class average increases in cycle I, cycle II and cycle III. The results showed that the mathematics learning outcomes of students had increased. This is indicated by an increase in the class average value, namely in the first cycle the average value was 59.72 with individual completeness of 9 students (45%) above the KKM, while 11 students (55%) were still below the KKM. in the second cycle the average score was 68.25 with individual completeness of 13 students (65%) above the KKM, while 7 students (35%) were still below the KKM. In the third cycle the average score was 72.25 with individual completeness of 16 students (80%) above the KKM, while 4 students (20%) were still below the KKM. In addition, from observation data obtained before being given the action of students, they were seen to be less active in learning activities, learning activities were more dominated by teachers. After being given the action students look active both during the question and answer activities and during group activities.*

**Keywords:** student learning outcomes, teams gamse tournament.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dibutuhkan manusia dalam kehidupannya. Pendidikan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat berguna dalam membangun bangsa kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia karena pada hakikatnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya, tidak langsung dapat berdiri sendiri, dan dapat memelihara dirinya sendiri. Sehingga masyarakat semakin menyadari akan pentingnya pendidikan untuk bersaing meraih kesempatan dalam berbagai bidang, oleh karena itu melalui pendidikan sumber daya manusia dapat ditingkatkan. Sebagaimana yang tercantum dalam UU. RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut Sadulloh (2011: 5).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Secara makro pendidikan bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang memiliki kemampuan komunikasi dan kolaborasi, memiliki kemampuan menguasai teknologi informasi dan komunikasi, kemampuan berpikir kritis serta memiliki kemampuan berpikir kreatif. Secara mikro pendidikan bertujuan membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, beretika (beradab dan berwawasan budaya bangsa Indonesia), memiliki nalar (maju, cakap, cerdas, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab), berkemampuan sosial (tertib dan sadar hukum, kooperatif dan kompetitif, demokratis), dan berbadan sehat sehingga menjadi manusia mandiri.

Pendidikan merupakan unsur terpenting dalam mewujudkan kemajuan suatu bangsa, karena maju mundurnya suatu bangsa pada masa kini atau masa mendatang akan sangat ditentukan oleh pendidikan. Pendidikan yang bermutu merupakan hal yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa. Meningkatkan mutu pendidikan merupakan cara untuk menjadikan pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik dan berkualitas. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk membantu masyarakat dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dimasa sekarang. Hal ini menuntut pemerintah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan memiliki kemampuan matematika.

Salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dapat dilakukan melalui pendidikan matematika. Pendidikan matematika yang diberikan sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar mempunyai potensi yang sangat besar dan peranan yang strategis dalam menyiapkan SDM yang berkualitas untuk menghadapi era industri dan globalisasi. Pendidikan matematika sejak bangku Sekolah Dasar diharapkan dapat digunakan untuk menunjang pelajaran matematika di bangku Sekolah Menengah Pertama atau sederajat serta sebagai jembatan untuk pendidikan di bangku Sekolah Menengah Atas atau sederajat.

Pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak mudah untuk dipelajari, salah satu hambatan dalam pelajaran Matematika adalah siswa kurang tertarik pada pelajaran matematika. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika sangat rendah bila dibandingkan dengan pelajaran lain. Hal ini berarti perlu adanya variasi dalam proses pembelajaran matematika, seperti halnya dalam pemilihan model pembelajaran.

Guru harus bisa mengaplikasikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika supaya siswa dapat tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika yang diperoleh oleh siswa memuaskan.

Melalui observasi pada proses pembelajaran Matematika kelas V di SDN Sunia Baru I kecamatan banjaran, diketahui beberapa kendala dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga berdampak terhadap hasil belajar. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran di kelas berlangsung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang bersungguhsungguh dalam menerima materi pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Saat guru menyampaikan materi, aktivitas siswa masih terlihat bersenda gurau dengan temannya. Ketika siswa diberi soal latihan, sebagian siswa masih bingung dalam memecahkan masalah yang diberikan jika tidak sama persis dengan contoh yang disajikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran matematika di kelas V SDN Sunia Baru masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi dan menerangkan kembali jika ada siswa yang kurang paham. Kecenderungan guru dalam mendominasi kegiatan pembelajaran menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa pasif atau hanya menerima dari guru dan ada kecenderungan siswa cepat melupakan apa yang telah diterimanya.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengetahui betapa sulitnya pelajaran matematika, ini terbukti sebagian siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dari 20 orang siswa 5 orang yang mendapatkan nilai diatas KKM dan 15 orang mendapatkan nilai dibawah KKM. Berarti 75% atau sebanyak 15 dari 20 siswa yang

belum melampaui KKM. Adapun KKM pada pelajaran Matematika di kelas V SDN Sunia Baru I adalah 68. Berdasarkan masalah tersebut maka guru dituntut melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perlu adanya langkah perbaikan dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Dimana model pembelajaran *cooperative* dianggap paling tepat untuk diterapkan pada pelajaran matematika. Penggunaan model pembelajaran *cooperative* diharapkan dapat memperbaiki permasalahan-permasalahan yang diperoleh pada saat pembelajaran. Menurut Sanjaya (Rusman, 2011: 203), *cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok, dan individu memiliki tanggung jawab pada kelompoknya (Nuraeni, 2018:69). Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan". Belajar dengan kelompok dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dimana siswa dapat bertukar pemikiran dan pendapat yang dimana dapat memecahkan masalah-masalah yang belum terpecahkan, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai

Salah satu tipe model pembelajaran *cooperative* yang mudah diterapkan adalah *teams games tournament*. Dilihat dari salah satu tahapan *teams games tournament* yaitu permainan akan dapat membuat siswa tidak jenuh dan bosan terhadap pelajaran matematika bahkan mungkin akan menyukai pembelajaran matematika. Menurut Slavin (2010: 163) "Secara umum *teams games tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba

sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja”.

Model *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang diawali dengan pemberian materi kepada siswa dan setelah itu di akhiri dengan perberian pertanyaan dalam bentuk permainan tournament yang terdiri dari beberapa kelompok dan dalam satu kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa

Dari pendapat ahli di atas, *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu dengan penerapan yang baik akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2012: 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti perlu melakukan kajian ilmiah mengenai Penggunaan model *cooperative tipe teams games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika di kelas V SDN Sunia Baru I kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka.

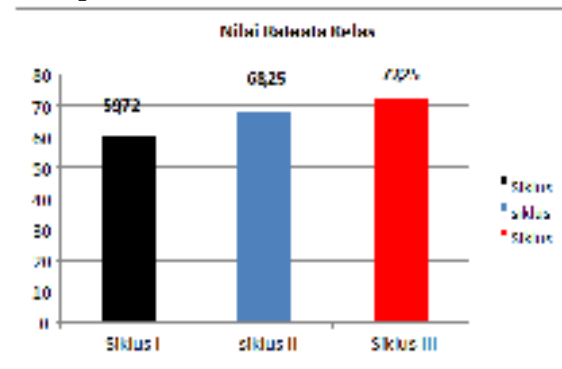
## 2. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Sunia III Kecamatan Banjaran, Kabupaten Majalengka yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian menggunakan model John Elliot yang terdiri dari 3 siklus setiap siklusnya terdiri dari 3 tindakan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dimana penelitian akan membahas hasil dari setiap siklus tindakan yang

diberikan. Diagram berikut menunjukkan hasil penelitian ini:



**Gambar 1.**  
**Peningkatan Ketuntasan Belajar pada tiap Siklus**

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklus cenderung meningkat. Pada siklus I mendapatkan hasil yang memuaskan walaupun hasilnya tidak begitu besar, hasil tersebut terlihat dari nilai rata-rata kelas mencapai 59,72 dengan siswa yang tuntas 9 siswa (45%), rata-rata nilai tersebut sudah ada kemajuan walaupun nilainya belum memenuhi KKM pelajaran Matematika SDN Sunia Baru I. Hasil belajar pada siklus I kurang memenuhi KKM, keadaan tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang diantaranya siswa tidak kondusif dalam kelas sehingga pembelajaranpun tidak maksimal.

Pada siklus II hasil pembelajaran nilai rata-ratan kelas 68,25 dengan siswa yang tuntas pada siklus II adalah 13 siswa (65%), rata-rata nilai tersebut sudah lebih dari KKM mata pelajaran SDN Sunia Baru I, hasil belajar tersebut sudah ada peningkatan dari siklus sebelumnya walaupun tidak begitu besar. Hal ini disebabkan oleh antusias siswa ini disebabkan siswa dalam belajar sudah antusias dan kondusif dalam berdiskusi walaupun belum begitu maksimal.

Pada siklus III nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 72,25 dengan siswa yang tuntas mencapai 16 siswa

(80%). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran siklus I, II dan III terjadi peningkatan terbukti pada siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 59,72 dengan siswa yang tuntas 9 siswa (45%), siklus II nilai rata-ratan kelas 68,25 dengan siswa yang tuntas 13 siswa (65%), dan siklus III nilai rata-rata KKM siswa mencapai 72,25 dengan siswa yang tuntas mencapai 16 siswa (80%). Hal ini membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model *cooperative* tipe *teams games tournament*.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dilaksanakan pada mata pelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Menurut Susilawati (2012:7) Menyatakan bahwa "Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat representasinya dengan simbol, berupa bahasa simbol". Sedangkan menurut Bruner (Muhsetyo, 2007: 1.6) menyatakan bahwa, 'Matematika dalam proses belajar adalah pentingnya tekanan pada kemampuan siswa dalam berpikir intuitif dan anatik akan mencerdaskan siswa membuat prediksi dan terampil dalam menemukan pola dan keterampilan'.

Selain itu, berdasarkan KTSP 2006 menurut Heris (2014 : 7) mengatakan" tujuan matematika adalah 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika

dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) memecahkan masalah, 4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, sikap rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah".

Penelitian yang dilaksanakan pada pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di latar belakang oleh permasalahan yang diperoleh peneliti setelah melakukan observasi diantaranya pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga selama proses pembelajaran siswa kurang aktif dan cenderung pasif yang mengakibatkan siswa tidak berani mengemukakan pendapatnya yang berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2012: 22) "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya". Sedangkan Menurut Suprijono (2012: 5) menyatakan "hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan".

Hasil belajar mempunyai indikator yaitu menurut Bloom (Sudjana, 2009: 22) hasil pembelajaran terbagi kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah afektif yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang terdiri dari penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotor yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek

ranah psikomotor yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tiga ranah yang dikemukakan oleh Bloom yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor merupakan ranah pencapaian belajar yang akan dilakukan oleh siswa dan hasilnya dapat diketahui setelah melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa, peneliti melakukan perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative*. Menurut Rusman (2011 :133) " Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya". Model pembelajaran *cooperative* mempunyai banyak tipe sehingga guru dapat memilih dan menerapkannya sesuai dengan konsep pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *teams games tournament*. Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu soal sebagai alat untuk melakukan pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* ini setiap siswa memiliki kesempatan untuk menjawab soal. Menurut Heriawan (2012: 132) "Model *Teams Games Tournament* merupakan aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang didalam pembelajaran *cooperative* metode *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rilek disamping

menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Jadi, dalam pembelajaran siswa menjadi senang dan antusias ketika berkelompok dengan teman-teman yang lainnya. Sedangkan menurut Isjoni (2012: 83) berpendapat bahwa "*Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran *cooperative* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda". Model pembelajaran *teams games tournament* merupakan model pembelajaran yang terdiri dari 5-6 siswa dan memiliki kemampuan yang berbeda adapun langkah pembelajarannya:

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki langkah-langkah dalam penerapannya seperti yang dikemukakan Rusman (2011: 224) " Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut : Pertama tama menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing setelah itu memberikan tugas dan tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya dan apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan jawaban tersebut kepada guru."

Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* mempunyai Keunggulan seperti yang dikemukakan oleh Heriawan (2012: 134) bahwa Keunggulan *Teams Games Tournament* adalah melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok diskusi, suasana belajar nyaman, menyenangkan dan kondusif, tercipta suasana kompetensi antara kelompok diskusi kecil.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih memunculkan kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dalam lingkup kelompok, karena dalam model *Teams Games Tournament* terdapat kelompok heterogen. Jika setiap kelompok dapat berperan dengan baik, maka akan tercapai suasana diskusi yang nyaman sehingga didapatkan hasil yang maksimal.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan hasil tindakan peneliti mengambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan metode pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika telah dilaksanakan dengan baik. Terbukti dari hasil pengamatan kegiatan guru pada siklus I, siklus II dan siklus III bahwa aspek-aspek kegiatan pembelajaran telah terlaksanakan secara efektif. Guru telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang ditetapkan.
2. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* telah dijalankan sesuai dengan aturan dan langkah langkah model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Turnamen* dan pembelajaran Matematika berjalan dengan sangat baik sehingga hasil belajar pelajaran Matematika di SDN Sunia Baru I terjadi peningkatan. Sebelum diterapkan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament*. Hal ini terbukti pada setiap siklus cenderung meningkat. Pada hasil pembelajaran siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 59,72 dilihat dari hasil belajar 9 siswa (45%) yang telah mencapai KKM, sedangkan 11 siswa (55%) masih

dibawah KKM. Pada siklus II nilai rata-rata kelas 68,25 dilihat dari KKM 13 siswa (65%) yang telah mencapai nilai setandar, sedangkan 7 siswa (35%) masih dibawah KKM. Pada siklus III dengan nilai rata-rata mencapai 72,25 dilihat dari KKM 16 siswa (80%) yang telah mencapai setandar, sedangkan 4 siswa (20%) masih dibawah KKM.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran matematika di kelas V SDN Sunia Baru I dapat menggunakan model *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament*.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Harjoko. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas V Sd N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014*: Universitas Negeri Yogyakarta.
- [2] Hendiana Heris. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Aditama
- [3] Heriawan, Adang, dkk. 2012. *“Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis”*. Banten: LP3G
- [3] Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [4] Muhsetyo, Gatot, dkk. 2010. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- [5] Rusman. (2011). *Model Model Pembelajaran*. Depok: Rajawali
- [6] Saduloh. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Rosda
- [7] Slavin, Robert E. (2012). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- [8] Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda
- [9] Suprijono, Agus. (2012). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar



- [10] Susulawati. (2012). *Pendidikan Matematika 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- [11] Nuraeni, Z. (2018). Implementasi Model Kooperatif Learning Type Jigsaw untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Mahasiswa. *Theorems*, 2(2).