

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMEN PADA SISWA KELAS V SDN SITUJAYA

Enjang Hidayat
SD Negeri Situjaya
Email: Enjang21a@gmail.com

ABSTRACT

The study aims to find out the results of efforts to improve mathematics learning using learning model Tournamen Games Team (TGT) in the fifthgrade students of SD Negeri Situjaya Kecamatan Culamega Kabupaten Tasikmalaya in the academic year 2018-2019. The research was conducted at the fifthgrade students of SD Negeri Situjaya the number of students 22. This research is classroom action research (classroom action research) through four phases: planning, implementation, observation, and reflection. The learning model used is TGT learning model. Data collection technique used observation, interviews, field notes, test and documentation. Descriptive data analysis done by the mean (average) and the percentage of the overall student mastery. The results of the application of TGT learning model at mathematics class V SD Negeri Situjaya can be concluded that an increase in student learning outcomes. This increase can be seen from the average value of the class has risen from the results of pre-cycle of 66.72 in the first cycle class average rose to 69.54 and the second cycle increased to 77.72. In the pre-cycle completeness overall percentage of students by 18% or 4 out of 22 students. In the first cycle the percentage of the overall completeness of students increased to 50% or 11 out of 22 students, then on the second cycle increased to 86% or 19 out of 22 students. Based on these descriptions, it can be concluded that an increase learning achievement Mathematics begin pre cycle, Cycle I and Cycle II. Thus the use TGT learning model can improve learning outcomes Mathematics fifth grade students of SD Negeri Situjaya Kecamatan Culamega Kabupaten Tasikmalaya.

Keywords: Results Math, Learning Model TGT

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar Matematika menggunakan model pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Situjaya Kecamatan Culamega Kebuman pada tahun ajaran 2018-2019. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Situjaya dengan jumlah siswa 22. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan melalui empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran TGT. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, catatan lapangan, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan deskriptif dengan mean (rata-rata) dan persentase ketuntasan keseluruhan siswa. Hasil penelitian dari penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri Situjaya dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan yaitu dari hasil pra siklus sebesar 66,72 pada siklus I rata-rata kelas naik menjadi 69,54 dan pada siklus II naik menjadi 77,72. Pada pra siklus persentase ketuntasan keseluruhan siswa sebesar 18% atau 4 dari 22 siswa. Pada siklus I persentase ketuntasan keseluruhan siswa meningkat menjadi 50% atau 11 dari 22 siswa, kemudian pada siklus II meningkat kembali menjadi 86% atau 19 dari 22 siswa. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar Matematika mulai tahap pra siklus, Siklus I dan Siklus II. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Situjaya Kecamatan Culamega Kabupaten Tasikmalaya.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran TGT

Cara sitasi: Hidayat, E. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V SDN Situjaya. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 1 (1), 27-34.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang seringkali menjadi salah satu momok dan beban belajar bagi siswa, betapa tidak pembelajaran matematika yang sering kali dijejali dengan rumus-rumus dan angka-angka sering membuat siswa akan bosan, malas berfikir dan kurang aktif dan semangat dalam mengikuti pelajaran.

Setiap guru pasti berharap supaya setiap mata pelajaran yang di ajarkan dapat dimengerti, diterima dan di kuasai oleh siswanya dengan baik. Agar harapan setiap guru untuk menuju keberhasilan mengajar tercapai, maka guru harus memiliki strategi dan ketrampilan dalam menyajikan pelajaran kepada siswa. Mulyasa (2005: 164) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai intraksi dan pengalaman belajar.

Penelitian melalui observasi di kelas V SD N Situjaya dapat diperoleh gambar kondisi siswa pada proses belajar matematika berlangsung rata-rata siswa masih ramai dengan teman sebelah tanpa mendengarkan penjelasan dari guru. Pada saat guru memberikan pertanyaan dan siswa di suruh menjawabnya siswa cenderung diam semua, tanpa ada yang angkat tangan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa mau menjawab pertanyaan guru jika di tunjuk oleh guru untuk menjawab. Jika di beri kesempatan untuk bertanya, siswa hanya diam dan bermain sendiri bahkan ada yang jalan jalan. Siswa tidak mempunyai keberanian untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan. Dalaam pengajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah dan kurangnya media dalam pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif dan semangat belajar dan menyerap materi. Berdasarkan hal tersebut penulis mengetahui betapa sulitnya pelajaran matematika ini terbukti dengan adanya siswa yang belum melampui KKM sebesar 82%, atau sebanyak 18 dari 22 siswa yang belum melampui KKM. Adapun KKM pada mata pelajara Matematika kelas V di SD Negeri Situjaya Kecamatan Culamega Kabupaten Tasikmalaya adalah 70. Selain itu berdasarkan wawancara penelitian dengan guru, rata-rata anak kurang semangat belajar dengan kondisi keterbatasan media yang mampu mendukung semangat dan rasa penasaran anak terhadap pelajaran matematika. Berdasarkan wawancara dari salah satu siswa, mereka tidak menjawab pertanyaan karena tidak berani untuk mengatakan bahwa mereka belum paham dengan materi yang di sampaikan. Selama pembelajaran berlangsung sebagian besar siswa tidak menggunakan buku yang ada untuk membantu menyelesaikan tugas yang di berikan oleh guru. Mereka hanya menggunakan catatan yang di berikan guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa tidak mempresentasikan hasilnya, tetapi hanya di bahas oleh guru. Hal ini di karenakan karena siswa tidak ada yang berani mempresentasikan hasil tugas mereka.

Berdasar hasil observasi tersebut, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga perlu di tingkatkan. Karena metode yang di gunakan oleh guru adalah metode ceramah dan tanya jawab. Berdasarkan dari kajian tersebut peneliti ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk mengkaji dan menemukan penyebab dari kegagalan pembelajaran yang terjadi. Dari temuan tesebut peneliti melekukan konsultasi kepada supervisor 2 dan untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan dari pembelajaran yang telah di laksanakan. Dari latarbelakang tersebut terungkap beberapa masalah yang telah terjadi dalam pembelajaran yaitu Siswa tidak berani bertanya atau berpendapat, siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran juga masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru menerangkan.

Menurut Hamdani (2011: 92) Pembelajaran Kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam TGT yaitu penyajian kelas, Kelompok (Team), Game, Turnamen, Team recognize (penghargaan kelompok).

Menyadari dengan kenyataan diatas tersebut penelitian bertekad untuk mengadakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team- Games- Tournamen (TGT) Pada Siswa Kelas V SD N Situjaya”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Classroom Action Research (CAR). Menurut Suharsimi (2010: 132) Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru mulai dari merencanakan pembelajaran dan melaksanakan tindakan guna memperbaiki proses pembelajaran.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Situjaya menyesuaikan jam pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Culamega, Kecamatan Culamega, Kabupaten Tasikmalaya. Pada tahun ajaran 2018-2019 pada bulan Agustus – September 2018. Subjek Penelitian Tindakan Kelas adalah siswa kelas V SD Negeri Situjaya, Kecamatan Culamega, dengan jumlah siswa 22 siswa, 9 laki-laki dan 13 perempuan. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 132) model penelitian merupakan rancangan tindakan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Berdasarkan pengertian tersebut maka peneliti menggunakan model spiral Kemmis dan Mc Taggart dengan langkah-langkah pembelajaran atas rangkaian kegiatan yang meliputi kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Perencanaan kembali merupakan dasar pemecahan masalah apabila masih terdapat permasalahan yang belum teratasi dalam siklus sebelumnya. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan. (1) Perencanaan, (2) Tindakan/Pelaksanaan; (3) Pengamatan/observasi; (4) Refleksi.

Teknik pengumpulan data menurut Suharsimi Arikunto (2006: 185) dapat diartikan sebagai cara yang dipakai dalam mengumpulkan data, seperti melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Sedangkan, untuk penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu meliputi: (1) Tes; (2) Observasi; (3) Wawancara; (4) Catatan lapangan; (Dokumentasi).

Instrumen Penelitian Tes dalam penelitian ini meliputi ulangan dan pengerajan soal Lembar Kerja Siswa (LKS). Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa data hasil observasi dan data kuantitatif berupa data tes hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode drill melalui media ular tangga. Perolehan nilai pembelajaran geometri sebelum tindakan dengan hasil perolehan nilai geometri setelah tindakan. Data dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut. Menghitung nilai pembelajaran geometri pra siklus, siklus I dan siklus II.

Sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan peneliti tindakan ini ditandai dengan adanya perubahan ke arah perbaikan, baik terkait dengan suasana belajar dan pembelajaran. Sebagai indikator keberhasilan pada penelitian ini, dikatakan berhasil jika 80% atau lebih jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf keberhasilan minimal. Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Situjaya, maka siswa dikatakan berhasil apabila memiliki nilai rata-rata kelas pembelajaran matematika di atas nilai 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

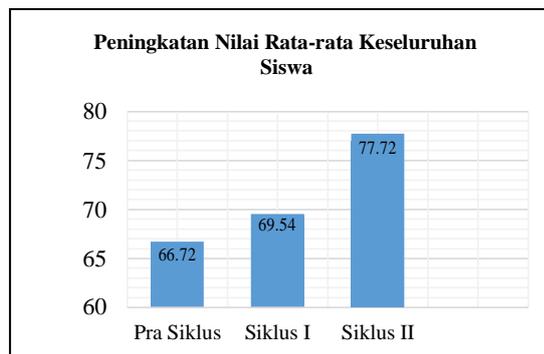
Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II, Hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 69,54 pada siklus I menjadi 77,12 pada siklus II. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari akhir 56% pada siklus I menjadi 92% pada akhir siklus II. Data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa

Aspek yang diamati	Jumlah siswa saat awal	Jumlah siswa siklus I	Jumlah siswa siklus II
Tuntas	4	11	16
Tidak Tuntas	19	11	3
Persentase Ketuntasan	18%	50%	86%
Nilai Rata-rata	66,72	69,54	77,12

Peningkatan hasil belajar matematika siswa dapat dilihat dari hasil tes evaluasi siklus I dan siklus II. Rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat dari skor pra siklus yaitu 51,32 menjadi 64,84 pada siklus I dan 77,12 pada siklus II. Jumlah siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan dari 6 siswa pada pra siklus menjadi 14 siswa pada siklus I dan 23 siswa pada siklus II. Supaya dapat diketahui peningkatannya maka dapat dilihat pada diagram dibawah ini dimana yang diambil dari ulangan dan LKS siklus I sampai siklus II. dapat dilihat dengan jelas peningkatan dan penurunan pada siswa. Apa bila digambarkan dengan diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Agar dapat secara langsung melihat perbedaan persentase ketuntasan siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II maka dibuatlah diagram berikut ini:



Gambar 2. Hasil Persentase Ketntasan Siswa

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode TGT melalui penerapan media bangun ruang di kelas V SD N Situjaya Kecamatan Culamega Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2018-2019 menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari data-data yang diperoleh dan dianalisis, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran telah mencapai tujuan yang diinginkan.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru agar terampil dalam menggunakan variasi media sehingga menambah pengetahuan guru dan peneliti supaya dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. menyenangkan bagi siswa. Sedangkan bagi siswa, akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena melalui metode TGT menggunakan media bangun ruang, konsep-konsep matematika yang membuat pusing dan jenuh dikemas dalam penyampaian dengan menggunakan TGT yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011:102) hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Jadi, dalam pendidikan memiliki arah untuk merubah perilaku yang direncanakan melalui proses belajar mengajar. Maka hasil belajar yang dicapai haruslah sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada penelitian ini hanya fokus dalam peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif sesuai dengan kebutuhan siswa yang harus ditingkatkan yaitu yang berkaitan dengan nilai rata-rata dan presentase ketuntasan.

Nana Sudjana (2010:5) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika khususnya di bidang teori bilangan, aljabar, analisis teori peluang dan matematika diskrit. Di masa depan di perlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Untuk itu di perlukan pemahaman yang mendasar tentang fungsi dan tujuan pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar yang akan mendasari perkembangan pemahaman anak terhadap matematika. Dengan demikian dapat di katakan bahwa matematika merupakan pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Ini berarti bahwa belajar matematika pada hakikatnya adalah belajar konsep, struktur konsep dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya menurut (Reseffendi, 1993: 28).

Endang Susetyowati dan Sumaryanta (2005:13) mengemukakan beberapa ciri-ciri khusus atau karakteristik matematika yaitu:

1. Memiliki objek kajian abstrak
2. Bertumpu pada kesempatan Berpola pikir deduktif
3. Memiliki simbol yang kosong
4. Memperhatikan semesta pembicaraan
5. Konsisten dalam sistemnya.

Menurut MM. Endang Susetyawati dan Sumaryanta (2005:22-23) dalam matematika, objek dasar yang dipelajari adalah abstrak. Objek dasar meliputi: fakta, konsep, operasi atau relasi dan prinsip.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung,

yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Rusman, 2013:134). Menurut MM. Endang Susetyawati dan Sumaryanta (2005:37-38) tujuan pembelajaran matematika dipaparkan pada buku standar kompetensi mata pelajaran sebagai berikut:

1. Melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsistensi, inkonsistensi.
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba- coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Oleh karena itu, berdasarkan pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dari penjelasan pembelajaran matematika diatas adalah suatu proses yang tidak hanya mendapatkan informasi dari guru tetapi lebih banyak kegiatan maupun tindakan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi fakta, konsep, operasi/relasi, dan prinsip untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu guru dalam pembelajaran matematika juga harus mampu merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran dengan sebaik-baiknya sehingga terjadi perubahan tingkahlaku pada diri siswa yaitu perubahan sikap, pengetahuan dan ketrampilan serta hasil belajar yang maksimal.

Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. (Sri Anitah W.2009:3.6). "Mengemukakan bahwa belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tujuan. Muslimin Ibrahim, dkk (2000:6-7) Teams- Games-Tournament (TGT) adalah metode pembelajaran yang didalamnya siswa dibentuk dalam kelompok- kelompok untuk saling memahami materi dan mengerjakan tugas sebagai sebuah kelompok, dan dipadu dengan permainan yang berupa kompetisi antar kelompok menurut Anita Lie (2002: 8), salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika melalui penerapan model TGT menggunakan media bangun ruang pada pokok bahasan volume kubus dan balok pada kompetensi dasar menghitung volume kubus dan balok, menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Situjaya Kecamatan Culamega Kabupaten Tasikmalaya.

Kesepakatan guru dan peneliti dikarenakan materi mengenai volume dan balok termasuk pelajaran yang sulit maka hanya membatasi KKM 70. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran Matematika melalui penerapan metode TGT menggunakan Media bangun ruang pada pokok bahasan volume kubus dan balok dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Situjaya Kecamatan Culamega Kabupaten Tasikmalaya. Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 66,72 pada pra siklus menjadi 69,54 pada siklus I dan 77,12 pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 18% pada pra siklus menjadi 50% pada siklus I dan 86% pada siklus II. Selain hasil belajar, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari 57,13% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Membuktikan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode TGT dengan penerapan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Situjaya Kecamatan Culamega Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018-2019. Pada kenyataan di lapangan siswa sangat antusias belajar

menggunakan media bangun ruang karena mereka asik bermain sambil belajar. Walaupun masih ada 3 anak yang belum mampu mencapai KKM dan akan ditindak lanjut dengan tugas sebagai nilai perbaikan, tetapi pada proses pembelajarannya mengalami peningkatan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrhakman, G. 2010. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Ahmad, S. (2013). *Pengertian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Anita, L. 2002. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di ruang – ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Anitah, W. Sri., dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdikbud. 2004. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT Bina Ilmu.
- Djamarah., Syaiful, B., & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hernawan., Asep, H., dkk. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ibrahim, Muslimin., & Nur, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Ibrahim & Suparni. (2012). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Bidang Akademik, Sukses Offset.
- Johar, P & Mulyani, S. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Maulana.
- Kuswandi. 2014. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Sifat-Sifat Kesebangunan dan Simetri Bangun Datar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Siswa Kelas V SD SITUJAYA 2008/2009. Skripsi Mahasiswa Universitas Terbuka.
- Kharisma, A. W., & Budiyo, dkk. 2014. Eksperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan tingkat kecerdasan logika Matematika siswa kelas V SD Negeri sekecamatan Purwodadi tahun pelajaran 2013/ 2014. ISSN: 2339- 1685. Vol.2. No.1, hal 67-76.
- Mulyasa. 2005. *Hasil Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Gramedia.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2010. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nana Sudjana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukma Dinata. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ruseffendi, E.T (1988a). *Pengantar kepada Membantu Guru untuk mengembangkan kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung. Tarsito.
- Rusman, 2013. *Model-model Pembelajaran dalam pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusna, R. 2006. *Panduan Penelitian Laporan Penelitian Tindakan Kelas*. Puwokerto: UPBJJ Purwokerto.
- Sarmin Sialon. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada siswa kelas V GKLB Sabang Kabupaten Bangai Kepulauan. *Jurnal Kreatif (Online) Tadulako* Vol.1 No.1, Http: Jurnal.untad.ac.id/indek.php/JKTO/Article/view/2513 (diunduh Selasa, 12 Mei 2015).
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.