

**Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)
Menggunakan Model Cooperative Learning *Team Games Tournament* (TGT) Dengan
Wordwall Pada Peserta Didik Kelas V Sdn Bandulan 1 Kota Malang**

¹Bachtiar Ibrahim Sugiyono, ²Ulfi Aries Muzibah, ³I Ketut Suastika
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang,
SDN Bandulan 1 Kota Malang
Email : ibrahimbachtiar12@gmail.com

Abstract: *Mathematics learning at SDN 1 Bandulan Malang City must be implemented actively, innovatively, effectively, creatively, effective and fun through digital-based cooperative learning Team Games Tournaments. This condition shows that the TGT cooperative learning model has not been implemented or used optimally. The type of research used is collaborative classroom action research which consists of 2 cycles using the Kemmis and McTaggart model which consists of four stages, namely developing an action plan, implementation, observation and reflection. The subject of this research is class V at SDN Bandulan 1 Malang City for the 2023/2024 academic year. The results of the research show that students have experienced an increase in learning achievement. This increase can be seen from the increase in grades from the pre-cycle stage, namely 65 with a completion percentage of 60%, at in cycle I the average score was 75 with a completion percentage of 72%, and in cycle II the average score obtained was 80 with a completion percentage of 84%. From these results it can be concluded that the use of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model can improve mathematics learning outcomes in the smallest multiples of the Federation (KPK) material at SDN Bandulan 1, Malang City.*

Keyword : *Learning achievement, mathematics, Cooperative Learning*

Abstrak: Pembelajaran Matematika di SDN 1 Bandulan pelaksanaannya harus diciptakan secara aktif, inovatif, efektif, kreatif, efektif dan menyenangkan melalui pembelajaran kooperatif Team Games Tournament berbasis digital. Kondisi ini menunjukkan belum dilaksanakan atau digunakan model pembelajaran kooperatif TGT secara optimal. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari 2 siklus dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan yaitu menyusun rencana tindakan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini yaitu kelas V pada SDN Bandulan 1 Kota Malang tahun pelajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan prestasi belajar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya kenaikan nilai dari tahap pra siklus yaitu 65 dengan persentase ketuntasan 60%, pada siklus I rata-rata nilai yaitu 75 dengan persentase ketuntasan 72%, dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 80 dengan persentase ketuntasan 84%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model cooperative learning Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi kelipatan Persekutuan terkecil (KPK) di SDN Bandulan 1 Kota Malang

Kata Kunci : Prestasi belajar, Matematika, Pembelajaran Kooperatif

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam sejarah peradaban anak manusia. Selain itu pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang integral yang mencakup target, metode dan sarana dalam membentuk manusia-manusia yang mampu berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya, baik internal maupun eksternal demi terwujudnya kemajuan yang lebih baik (Putra, 2014). Untuk itu guru harus mampu mencari kiat bagaimana

hasil belajar tercapai secara maksimal, dengan cara mencari model pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Banyak guru yang masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran matematika cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga memberikan suasana yang membosankan dan membuat siswa tidak termotivasi mengikuti pembelajaran.

Pelajaran matematika di sekolah sekolah dasar adalah salah satu program dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan dalam kehidupan yang mengalami perkembangan atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif. Keberhasilan dalam pembelajaran matematika ditentukan dari bagaimana cara guru merencanakan, melaksanakan dan menilai tujuan yang telah ditetapkan. Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, serta menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

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

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

Pembelajaran cooperative Tipe Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Slavin, 2008: 13). Slavin dalam Miftahul Huda(2011) menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu. Dengan Cooperative Learning TGT siswa akan menikmati

bagaimana suasana tournament itu dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang mempunyai komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya. Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament(TGT) terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, Team (Kelompok), game (Permainan), tournament (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. 4) Melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri. 5) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri 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 dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan point bagi skor timnya. TGT menambahkan dimensi 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. Untuk menambah antusias dan minat belajar peserta didik dalam belajar Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) saya menggunakan aplikasi WordWall sebagai pendukung pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman yang menarik serta menyenangkan bagi para peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang saya lakukan di kelas V SDN Bandulan 1 Kota Malang pada saat tahap pra siklus. Kondisi pembelajaran matematika dengan materi KPK hanya beberapa siswa yang mampu mengoperasikan pemecahan matematika pada kehidupan sehari-hari. Kemudian lingkungan kelas juga tidak kondusif dikarenakan banyaknya peserta didik yang kurang mampu menyelesaikan operasional KPK. Pada saat saya mengamati pembelajaran di kelas V cara yang dilakukan guru menggunakan teacher center. Selain itu pembelajaran masi menggunakan papan tulis dengan metode ceramah, membuat pembelajaran terasa membosankan. Media yang digunakan untuk membantu dalam

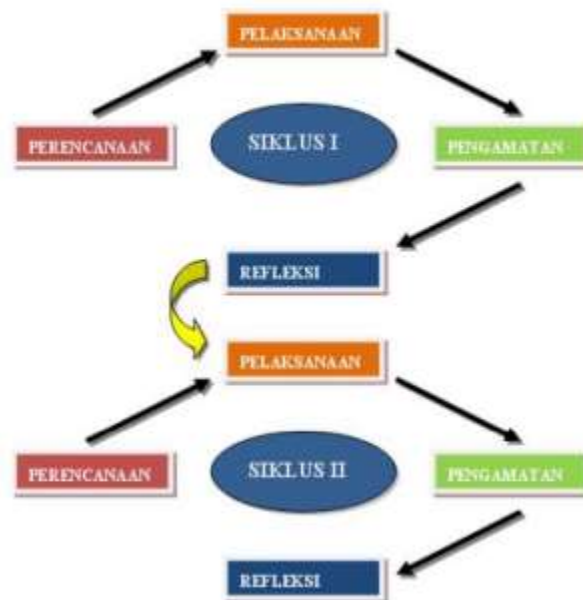
pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan LKS. Aktifitas pembelajaran di kelas V sangat pasif dikarena pada saat guru melontarkan pertanyaan atau memberikan soal tidak ada peserta didik yang antusias untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Guru harus menunjuk peserta didik agar peserta didik menjawab tanya jawab yang dilakukan guru. Rendahnya respon siswa ini membuat pembelajaran matematika materi KPK di kelas V SDN Bandulan 1 kota Malang ini tidak berjalan sesuai harapan. Motivasi peserta didik juga rendah disebabkan banyaknya peserta didik yang tidak dapat mengoperasikan dan mencoba mengerjakan beberapa soal KPK. Peserta didik kelas V SDN Bandulan 1 kota Malang ini menganggap pelajaran matematika ini menyulitkan dan mereka benci. Menurut pandangan saya sendiri peserta didik pada saat ini terutama pada mata pelajaran matematika peserta didik tidak mau mencoba dan mengoperasikan matematika, kita tau sendiri peserta didik menginginkan hal yang instan. Kita tau sendiri pelajaran matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan nilai/hasil belajar peserta didik di kelas V ini banyak yang dibawah rata-rata dengan cakupan nilai 65 dengan KKM 75. Berdasarkan hasil observasi yang telah saya lakukan, saya memiliki sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika dengan materi KPK di kelas V SDN Bandulan 1 Kota Malang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi Wordwall dengan pembelajaran cooperative learning Team Games Tournament. Menurut saya dengan adanya pengintegrasian pembelajaran matematika dengan teknologi, pembelajaran menjadi menarik, berkesan dan mudah diterima peserta didik yang kemudian saya padukan dengan team games tournament agar semua peserta didik ikut berpartisipasi dalam pembelajaran matematika dengan materi KPK. Untuk pembagian kelompok sendiri saya bagi sesuai dengan hasil observasi saya di kelas V SDN Bandulan 1 Kota Malang. Menurut saya inovasi ini sesuai dengan permasalahan yang sudah saya ceritakan. Saya berharap solusi yang saya berikan dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Metode

Jenis Penelitian yang digunakan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berupa sebuah tindakan, yang sengaja untuk dilakukan dan terjadi dalam kelas secara bersamaan (Machali, 2022). Penelitian dilakukan dengan merencanakan pengajaran dan melaksanakan pembelajaran kemudian ditindaklanjuti dengan pengamatan dan upaya untuk memperbaikinya. Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) menggunakan Cooperative Learning Team Games Tournament dengan aplikasi wordwall.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan siklus menggunakan model Kemmis dan McTaggart, pelaksanaan setiap siklus terdiri dari IV tahapan yaitu 1) menyusun rencana tindakan, 2) melaksanakan tindakan, 3) melakukan observasi, dan IV) melakukan refleksi (Ningari, 2022). Pemilihan PTK menggunakan Kemmis dan McTaggart dikarenakan model ini mudah untuk dipahami dan dapat dilaksanakan berulang hingga tujuan yang diinginkan

dicapai. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus serta sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pra siklus.



Gambar 1. Alur pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil tes yang diberikan kepada peserta didik, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui proses observasi aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan menggunakan observasi dan tes. Teknik pengumpulan data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah proses pengumpulan data melalui pengamatan yang dilakukan terhadap proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut kemudian dicatat dalam lembar observasi dan menjadi panduan dalam perancangan pembelajaran.

2. Tes

Tes merupakan kegiatan pengumpulan data melalui tes yang berupa soal evaluasi. Peneliti menggunakan instrument tes evaluasi sebanyak 10 butir soal isian. Soal evaluasi diberikan pada setiap akhir proses pembelajaran.

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis melalui proses reduksi data kemudian paparan data dan yang terakhir dilakukan penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran cooperative learning Team games tournament menggunakan aplikasi Wordwall yang diperoleh dari hasil tes peserta didik dapat dikatakan tuntas apabila mampu mencapai nilai ≥ 75 . Sedangkan ketuntasan belajar klasikal dapat dilihat dari hasil perhitungan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 80% (Hikmiah,). Pada penelitian ini, peserta

didik dapat dikatakan tuntas apabila ketuntasan belajar mencapai nilai ≥ 75 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 80%. Ketuntasan belajar klasikal dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \text{QUOTE}$$

Keterangan:

P : Persentasi ketuntasan belajar klasikal

Σ siswa tuntas belajar : Jumlah siswa yang mencapai KKM

Σ siswa : Jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas ini telah dilaksanakan dengan pelaksanaan pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan rincian pelaksanaan sebagai berikut :

Pra Tindakan (Pra Siklus)

Tahap pra tindakan/pra siklus ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan pretest kepada 25 peserta didik kelas V. Pretest yang dilakukan adalah berupa soal pilihan ganda berisi 10 soal pilihan ganda. Dari hasil pretest tersebut dapat diketahui bahwa masih banyak peserta didik kelas V yang belum tuntas pada materi tersebut.

Tabel 1. Hasil Pra Siklus Peserta Didik Kelas IV

| Siklus I | Jumlah Nilai | Pencapaian KKM ≥ 75 | |
|-----------------------|--------------|--------------------------|--------------|
| | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| Nilai Keseluruhan | 1820 | 15 | 10 |
| Rata-rata | 65 | - | - |
| Presentasi Ketuntasan | | 60% | 40% |

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pra siklus, dari total 25 peserta didik, sebanyak 15 peserta didik telah mencapai ketuntasan dengan persentasi 60% dan sebanyak 10 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebanyak 40%.

Siklus 1

Siklus I dilaksanakan dengan satu kali pertemuan dengan 2 jam pelajaran (70 menit). Dalam pelaksanaan siklus I, peneliti menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning untuk menyampaikan materi tentang Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan, peneliti berdiskusi dengan guru kelas terkait permasalahan yang ada dan menyusun rancangan pembelajaran yang akan digunakan dalam pelaksanaan siklus

1. Kemudian, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, soal evaluasi, instrument penilaian, dan LKPD yang akan digunakan pada siklus I.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan di kelas V dengan jumlah peserta didik 25 anak. Dalam proses pembelajaran ini, peneliti bertindak sebagai guru. Kegiatan awal pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan guru mengucapkan salam, berdoa, dan melakukan presensi kehadiran peserta didik. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru kemudian memberikan penjelasan dan review terkait kelipatan, kelipatan Persekutuan dan masuk ke dalam Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Setelah peserta didik memahami materi dan cara mengerjakan materi tersebut. Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang untuk bermain Team Games Tournament KPK dengan Wordwall yang telah disiapkan guru.

3. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung dan mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan berkelompok dengan rekan sejawat dalam menyelesaikan Team Games Tournament.

4. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama guru pamong dan teman sejawat pada akhir proses pembelajaran untuk membahas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pada proses refleksi ini, dapat diketahui apa yang perlu diperbaiki dan dirubah agar mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, dalam tahap refleksi dilakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik sehingga dapat diketahui peningkatan prestasi belajar mereka. Berikut adalah data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I :

Tabel 2. Hasil Siklus I Peserta Didik Kelas V

| Siklus I | Jumlah Nilai | Pencapaian KKM ≥ 75 | |
|-----------------------|--------------|--------------------------|--------------|
| | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| Nilai Keseluruhan | 1910 | 18 | 7 |
| Rata-rata | 75 | - | - |
| Presentasi Ketuntasan | | 72% | 28% |

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa dari siklus I yang sudah dilaksanakan peserta didik belum dapat dikatakan tuntas dikarenakan ketuntasan yang diperoleh hanya sebesar 70% dengan rata-rata nilai 75. Hal tersebut dikarenakan dari total 25 peserta didik hanya sebanyak 18 peserta didik yang mendapat nilai diatas 70 dengan persentase ketuntasan 72%. Sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 8 peserta didik dengan persentase ketuntasan 28%. Sehingga dari siklus I yang sudah dilaksanakan dapat diketahui bahwa peserta didik kelas V belum mencapai ketuntasan belajar sehingga perlu dilakukan kembali pada siklus II.

Siklus II

Pada Siklus II, Pembelajaran dilaksanakan dengan materi berkelanjutan dari Siklus I menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning untuk menyampaikan materi tentang Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).

1. Perencanaan

Perencanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II diawali dengan berdiskusi bersama guru pamong untuk menyusun perangkat ajar. Perangkat pembelajaran yang dibuat berupa modul ajar, bahan ajar, instrument penilaian, LKPD, dan soal evaluasi. Soal evaluasi digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II di kelas V dengan materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Pada pembelajaran di siklus II ini guru mengaitkan materi Kelipatan Persekutuan Kecil dengan kehidupan sehari-hari. Agar pembelajaran menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam belajar, guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang untuk bermain Team Games Tournament KPK dengan Wordwall yang telah disiapkan guru.

3. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengamati proses pembelajaran siklus II yang berlangsung dan mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan berkelompok dengan rekan sejawat dalam menyelesaikan Team Games Tournament.

4. Refleksi

Refleksi pada siklus II dilakukan bersama dengan guru pamong dan teman sejawat berkaitan dengan pembelajaran telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik. Berikut adalah data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus II :

Tabel 3. Hasil Siklus II Peserta Didik Kelas V

| Siklus II | Jumlah Nilai | Pencapaian KKM ≥ 75 | |
|-----------------------|--------------|--------------------------|--------------|
| | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| Nilai Keseluruhan | 2010 | 21 | 3 |
| Rata-rata | 80 | - | - |
| Presentasi Ketuntasan | | 84% | 16% |

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan siklus II pembelajaran dapat dikatakan tuntas karena persentase ketuntasan telah mencapai 84%. Pada pelaksanaan siklus II, dari 25 peserta didik di kelas V terdapat 21 peserta didik yang sudah tuntas dengan persentase ketuntasan yaitu 84%. Sedangkan sebanyak 4 peserta didik tidak tuntas dengan persentase ketuntasan yaitu 16%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran cooperative learning menggunakan Team Games Tournament (TGT) dengan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Matematika materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya kenaikan nilai dari tahap pra siklus yaitu 65 dengan persentase ketuntasan 60%, pada siklus I rata-rata nilai yaitu 75 dengan persentase ketuntasan 72%, dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh yaitu 80 dengan persentase ketuntasan 84%.

Daftar Rujukan

- Baharuddin dan Wahyuni, Esa Nur. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- 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. Publisir : Rohelyati Pedagogia: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 3, No. 1 (2021), hal. 49-58 <https://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/pedagogia/issue/view/2>
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lie, Anita. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Ningari, W. F. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Metode Pembelajaran Contextstual And Learning. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 31–37. <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i1.1141>
- Putra, Zetra Hainul. 2014. Buku kuliah terintegrasi Rencana Pembelajaran Sekolah Dasar. Zesya Publisher: Pekanbaru. *Jurnal Tunas Pendidikan* (hasil belajar materi fpb dan kpk melalui metode pembelajaran kooperatif stad) Vol. 3. No 2, 31. <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/pgsd/login>
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. (Penterjemah: Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media.