

PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V SD

Oleh: Restu Heri Suryana¹⁾, Suhartono²⁾, Ngatman³⁾
FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret Kampus VI Kebumen, Jl. Kepodang 67A Kebumen 54312

e-mail: restu_suryana@rocketmail.com

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS

2,3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Using Cooperative Learning Teams Games Tournament Type in Increase Mathematics Learning in The Fifth Grade Student Elementary School. This research have purpose to: 1) increase the learning of Mathematics in the fifth grade elementary school using cooperative learning Teams Games Tournament type, 2) describe the excesses and shortages of the use of cooperative learning Teams Games Tournament in improving mathematics learning in the fifth grade elementary school. This research is a classroom action research conducted in three cycles, each cycle includes the planning, implementation, observation and reflection. The data analysis technique consists of three components, that is data reduction, data presentation, and conclusion or verification. The results show that the use of cooperative learning Teams Games Tournament type can increase learning of Mathematics in the fifth grade elementary school.*

Keywords: *Teams Games Tournament, Mathematics, learning*

Abstrak: **Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika di Kelas V SD.** Penelitian ini bertujuan untuk: 1) meningkatkan pembelajaran Matematika di kelas V SD dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, 2) mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam peningkatan pembelajaran Matematika di kelas V SD. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data terdiri dari tiga komponen analisis yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika di kelas V SD.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, pembelajaran Matematika*

PENDAHULUAN

Matematika diajarkan di SD dengan semua ruang lingkup materi pada semua kelas serta dengan jumlah jam yang relatif lebih banyak bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Meskipun Matematika mempunyai jam yang relatif paling banyak, tetapi kenyataan menunjukkan bahwa Matematika di SD masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit.

Salah satu materi pada mata pelajaran Matematika yaitu pecahan yang

diajarkan di kelas V semester 2. Penyelesaian soal operasi hitung bilangan pecahan membutuhkan pemahaman konsep yang lebih sulit dibandingkan dengan operasi hitung bilangan bulat, hal ini menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa untuk menyelesaikan soal tentang operasi hitung pecahan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa kelas V SDN Peneket, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mata pelajaran

Matematika khususnya pada pokok bahasan operasi hitung pecahan. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yang masih rendah khususnya pada materi operasi hitung pecahan. Kebanyakan siswa masih cenderung kesulitan dalam menghitung operasi pecahan, khususnya pada operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan yang mempunyai tingkat kesulitan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Keberhasilan belajar Matematika siswa juga sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam proses pembelajaran. Upaya-upaya untuk menunjang keberhasilan pembelajaran adalah dengan digunakannya model atau metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik siswa dan Matematika itu sendiri. Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan di SD Negeri Peneket yaitu metode ceramah, membuat siswa kurang termotivasi untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa akan merasa bosan dan kurang berminat dalam proses pembelajaran karena dalam metode pembelajaran konvensional pembelajaran hanya terpusat pada guru, siswa kurang leluasa untuk aktif dan berkreasi dalam pembelajaran yang akhirnya bisa membuat konsentrasi siswa kurang terfokus pada pembelajaran. Hal tersebut membuat minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran rendah.

Oleh sebab itu, perlu diterapkannya model pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa serta membangkitkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh keberhasilan pembelajaran yang diinginkan. Berkaitan dengan hal tersebut model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan suatu model pembelajaran yang dirasa tepat dan efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan dan pembelajaran matematika siswa kelas V SD, khususnya dalam menyelesaikan masalah pada operasi hitung pecahan.

Isjoni (2011) berpendapat bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Slavin (2005) mengatakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Trianto (2009) menyatakan bahwa secara runtut implementasi TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: 1) presentasi guru, 2) kelompok belajar, 3) turnamen dan 4) penghargaan kelompok.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dalam peningkatan pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Peneket tahun ajaran 2011/2012.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu 1) Apakah penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Peneket tahun ajaran 2011/2012? 2) Bagaimanakah kelebihan dan kekurangan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam peningkatan pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Peneket tahun ajaran 2011/2012?

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) meningkatkan pembelajaran Matematika di kelas V SDN Peneket tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, 2) mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam peningkatan pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Peneket tahun ajaran 2011/2012.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan di SD Negeri Peneket yang beralamat di dukuh Bekelan, RT 03 RW 01, Desa Peneket, Kecamatan Ambal, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November tahun 2011 sampai bulan Desember tahun 2012. Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai bulan juni 2012, selama siswa kelas V SD Negeri Peneket menempuh pembelajaran semester II tahun ajaran 2011/2012. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Peneket tahun ajaran 2011/2012, yang berjumlah 29 siswa, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber yaitu guru (peneliti), siswa, teman sejawat, dan kepala sekolah. Sumber data yang berasal dari siswa berupa data siswa kelas V SD Negeri Peneket tahun ajaran 2011/2012 yang mencakup proses belajar dan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Matematika. Data tersebut juga didukung data yang berasal dari guru atau teman sejawat, melalui observasi dan kegiatan pembelajaran. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain lembar tes hasil belajar, lembar observasi, lembar angket, dan pedoman wawancara. Pada penelitian ini alat pengumpulan data digunakan untuk mengukur proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, pembelajaran matematika, dan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif dengan didukung data kualitatif dan kuantitatif. Deskripsi kualitatif untuk menganalisis proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dan peningkatan pembelajaran Matematika siswa yang mencakup motivasi belajar siswa, keaktifan siswa, dan interaksi belajar siswa. Sedangkan deskripsi kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa hasil belajar siswa.

Triangulasi data yang digunakan pada penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik pengumpulan data. Prosedur analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Indikator kinerja penelitian pada penelitian yaitu: 1) Indikator dari guru atau peneliti, pelaksanaan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat berjalan dengan baik sesuai skenario yang telah direncanakan yaitu guru minimal mendapat skor rata-rata 3 pada lembar observasi dalam memenuhi indikator langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang mencakup aspek-aspek yaitu: a) penyajian materi; b) belajar kelompok; c) permainan (*games tournament*); d) penghargaan kelompok; dan e) evaluasi. 2) Indikator dari siswa yaitu: a) Pembelajaran matematika siswa khususnya pada materi operasi hitung pecahan dapat meningkat yaitu siswa minimal mendapat skor rata-rata 3 pada lembar observasi dan angket dalam memenuhi indikator pembelajaran Matematika siswa yang mencakup aspek motivasi belajar siswa, keaktifan siswa, dan interaksi belajar siswa. b) Hasil belajar siswa tentang operasi hitung pecahan Matematika mengalami peningkatan dan dapat mencapai keberhasilan sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu nilai rata-rata kelas dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70, serta jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas atau mencapai KKM yang telah ditetapkan mencapai 85% dari jumlah keseluruhan siswa.

Metode penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart yaitu menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi, refleksi, dan perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu ancang-ancang pemecahan permasalahan (Kasbolah, 2001). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam tiga siklus, yang masing-masing siklus

melalui tiga kali pertemuan. Namun apabila dalam tiga siklus masih belum memenuhi indikator kinerja maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran sebelum dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal itu menyebabkan keberhasilan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil studi pendahuluan (*pre test*). Berdasarkan hasil *pre test* menunjukkan sebagian besar siswa kelas V SD Negeri Peneket masih kesulitan dalam operasi hitung pecahan khususnya pada materi perkalian dan pembagian pecahan. Motivasi belajar dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih rendah, selain itu interaksi belajar siswa juga belum berjalan dengan baik. Hasil belajar juga belum menunjukkan hasil yang memuaskan yaitu hanya mendapatkan nilai rata-rata kelas 49,7 dan belum mencapai KKM yaitu 70. Sedangkan persentase kelulusan hanya 31% dan masih jauh dari kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 85%.

Peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Torournament* dengan langkah-langkah yang telah direncanakan berdasarkan pendapat-pendapat para ahli yang telah dikaji oleh peneliti, antara lain pendapat Trianto (2009), Slavin (2005), dan pendapat Isjoni (2011). Kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut menghasilkan langkah penggunaan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Torournament* yang direncanakan oleh peneliti yang terdiri dari 7 langkah yang meliputi: 1) Guru membagi siswa dalam kelompok secara heterogen; 2) Presentasi di kelas; 3) Belajar kelompok; 4) Pelaksanaan *games tournament*; 5) Perhitungan skor kelompok; 6) Penghargaan kelompok; 7) Evaluasi individu.

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus dan

masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pelaksanaan tindakan dari satu pertemuan ke pertemuan selanjutnya mulai dari pelaksanaan tindakan siklus I, siklus II hingga siklus III telah semakin mengalami peningkatan atau semakin baik. Melalui adanya perbaikan pada proses pembelajaran dalam setiap siklus tentu akan berimbas positif pada beberapa aspek kualitas belajar siswa. Dengan adanya perbaikan setiap siklus tersebut, pembelajaran Matematika siswa semakin meningkat sehingga dapat mencapai keberhasilan pembelajaran. Siswa semakin termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi belajar siswa berjalan dengan baik, serta siswa mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil observasi tentang langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Games Teams Tournament* pada siklus I, II, dan III yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru pada Siklus I, II, dan III

Pelaksanaan	Rata-rata hasil observasi
Siklus I	3,18
Siklus II	3,53
Siklus III	3,78

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Games Teams Tournament* selalu mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada siklus I, guru mendapatkan penilaian dari observer yaitu 3,18 atau termasuk dalam kategori baik. Hasil siklus II, guru mendapat nilai 3,53 dari observer atau termasuk dalam kategori sangat baik. Pada siklus III, guru mendapat nilai 3,78 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil observasi siswa tentang pembelajaran Matematika yang mencakup aspek motivasi siswa, keaktifan siswa, dan interaksi belajar siswa pada siklus I, II, dan III yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Siswa pada Siklus I, II, dan III

Pelaksanaan	Rata-rata hasil observasi
Siklus I	2,97
Siklus II	3,46
Siklus III	3,73

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan dalam pembelajaran Matematika siswa pada setiap siklus. Pada siklus I, siswa mendapatkan penilaian yang masih kurang maksimal dari observer yaitu 2,97 atau termasuk dalam kategori cukup baik. Pada siklus II yaitu siswa mendapatkan nilai 3,46 dari observer atau termasuk dalam kategori baik. Pada siklus III, siswa mendapat nilai 3,73 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil angket siswa tentang pembelajaran Matematika yang mencakup aspek motivasi siswa, keaktifan siswa, dan interaksi belajar siswa pada siklus I, II, dan III yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Angket Siswa pada Siklus I, II, dan III

Pelaksanaan	Rata-rata hasil observasi
Siklus I	3,13
Siklus II	3,3
Siklus III	3,53

Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa adanya peningkatan dalam pembelajaran Matematika siswa pada setiap siklus. Berdasarkan hasil angket siswa pada siklus I, siswa mendapatkan nilai rata-rata yaitu 3,13 yang termasuk dalam kategori baik. Pada siklus II yaitu siswa mendapatkan nilai 3,3 atau termasuk dalam kategori baik. Pada siklus III, hasil angket siswa mencapai 3,53 yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menerima materi yang diajarkan guru dalam kegiatan pembelajaran, pada setiap akhir pembelajaran diadakan evaluasi atau tes

hasil belajar siswa. Evaluasi ini dilaksanakan pada setiap pertemuan. Hasil dari evaluasi ini juga merupakan salah satu dari kriteria keberhasilan pada indikator kinerja yang telah ditentukan. Rata-rata nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Nilai Rata-Rata Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

No.	Siklus	Nilai Rata-Rata Kelas	Ket.
1	I	70,1	Tuntas
2	II	75,6	Tuntas
3	III	81,7	Tuntas

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui nilai rata-rata kelas dari hasil evaluasi siswa kelas V SD Negeri Peneket selalu meningkat dari setiap siklus. Pada siklus I nilai rata-rata kelas 70,1, siklus II meningkat menjadi 75,6 dan pada siklus III mampu mencapai 81,7.

Berikut ini juga disajikan ketuntasan siswa dari hasil evaluasi tes dari siklus I, siklus II, dan siklus III.

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Evaluasi Tiap Siklus

Kategori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	J	%	J	%	J	%
Tuntas	17	59	22	76	26	90
Tidak Tuntas	12	41	7	24	3	10
Jumlah	29	100	29	100	29	100

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui tes hasil belajar siswa di setiap siklus mengalami peningkatan karena selalu ada perbaikan di setiap siklusnya. Pada siklus I, ketuntasan siswa hanya 59%, pada siklus II meningkat menjadi 76% dan pada siklus III meningkat mencapai 90%. Sesuai dengan kriteria keberhasilan yang terdapat pada indikator kinerja, persentase kelulusan dikatakan berhasil apabila mampu mencapai 85%. Itu berarti pada penelitian ini, jika dilihat dari persentase kelulusan sudah bisa dikatakan berhasil sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan analisis hasil observasi dan refleksi pada setiap siklus penelitian

ini serta perbaikan yang dilakukan pada siklus III diperoleh bahwa penggunaan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri Peneket dinyatakan berhasil dalam meningkatkan pembelajaran Matematika tentang operasi hitung pecahan. Hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan pembelajaran dari setiap siklusnya, serta tercapainya semua indikator kinerja yang telah ditentukan oleh peneliti sebelum pelaksanaan tindakan. Pada indikator pelaksanaan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sudah dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan yaitu guru mendapatkan penilaian dari observer yaitu 3,18 pada siklus I, meningkat menjadi 3,53 pada siklus II, dan kembali meningkat menjadi 3,78 pada siklus III. Pada indikator pembelajaran Matematika siswa juga sudah mendapatkan hasil yang baik dan mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Dari hasil observasi siswa mendapatkan penilaian dari observer yaitu 2,97 pada siklus I, meningkat menjadi 3,46 pada siklus II, dan kembali meningkat menjadi 3,73 pada siklus III. Dari hasil angket pembelajaran Matematika siswa mendapatkan nilai rata-rata 3,13 pada siklus I, meningkat menjadi 3,3 pada siklus II, dan kembali meningkat menjadi 3,53 pada siklus III. Selain itu, dari hasil evaluasi atau tes hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 70,1 pada siklus I, meningkat menjadi 75,6 pada siklus II, dan kembali meningkat menjadi 81,7 pada siklus III. Sedangkan persentase kelulusan siswa pada setiap siklus yaitu 59% pada siklus I, meningkat menjadi 76% pada siklus II, dan kembali meningkat menjadi 90% pada siklus III. Hasil evaluasi tersebut terus meningkat setiap siklusnya dan bisa dikatakan berhasil karena mampu mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70 dan persentase kelulusan mampu mencapai lebih dari 85%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang operasi hitung

pecahan siswa kelas V SD Negeri Peneket tahun ajaran 2011/2012.

Keberhasilan pembelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri peneket ditandai dengan adanya peningkatan dan perubahan pada setiap siklus, menurut Asrori (2009), pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan. Dengan adanya pelaksanaan pembelajaran yang diberikan oleh guru, artinya guru telah memberikan pengalaman belajar langsung kepada setiap siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa mengalami perubahan dalam hal kognitif, afektif, maupun psikomotornya. Siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan terampil dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Srie (2011) bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran dimana siswa memperoleh keterampilan-keterampilan yang spesifik, pengetahuan dan sikap serta merupakan pembelajaran yang disenangi siswa. Intinya bahwa pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan-perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Keberhasilan pembelajaran tersebut sesuai dengan pendapat Trianto (2009), bahwa pembelajarn kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Dengan dilaksanakannya pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* ini, terlihat adanya peningkatan dari kinerja siswa baik dalam individu maupun kelompok. Dengan diterapkannya pembelajaran ini, kesulitan-kesulitan belajar siswa khususnya dalam materi operasi hitung pecahan dapat diatasi. Hal itu dapat dibuktikan dari nilai rata-rata kelas yang selalu meningkat setiap siklus serta persentase ketuntasan belajar siswa yang selalu meningkat di setiap siklus.

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Peneket tahun ajaran 2011/2012. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan pembelajaran di setiap siklus, serta tercapainya semua indikator kinerja pada penelitian ini. Pada indikator pelaksanaan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sudah dilaksanakan dengan baik dan mengalami peningkatan yaitu 3,18 pada siklus I, 3,53 pada siklus II, dan 3,78 pada siklus III. Pada indikator pembelajaran Matematika siswa juga mengalami peningkatan yaitu 2,97 pada siklus I, 3,46 pada siklus II, dan 3,73 pada siklus III. Dari hasil angket pembelajaran Matematika siswa mendapatkan nilai rata-rata 3,13 pada siklus I, 3,3 pada siklus II, dan 3,53 pada siklus III. Selain itu, dari hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 70,1 pada siklus I, meningkat menjadi 75,6 pada siklus II, dan kembali meningkat menjadi 81,7 pada siklus III. Sedangkan persentase kelulusan siswa pada setiap siklus yaitu 59% pada siklus I, meningkat menjadi 76% pada siklus II, dan kembali meningkat menjadi 90% pada siklus III.

Adapun kelebihan dari pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Peneket yaitu (1) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa; (3) dapat meningkatkan hasil belajar siswa; (4) interaksi belajar siswa menjadi lebih baik dan kondusif; (5) dapat meningkatkan proses pembelajaran dan kinerja guru; (6) melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok atau tim; dan (7) dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar. Adapun kekurangan dari pelaksanaan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Matematika di kelas V SD Negeri Peneket yaitu (1) sulit dalam pengelompokan siswa secara heterogen; (2) sulit mengkondisikan siswa dalam

kegiatan kelompok belajar dan *games tournaments*; (3) waktu yang dihabiskan dalam kegiatan kelompok belajar dan *games tournament* cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan jika guru kurang mampu menguasai kelas secara menyeluruh; (4) sulit untuk mengajak semua siswa aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, dari hasil penelitian di atas peneliti memberikan saran kepada sekolah, khususnya guru kelas V SD yaitu untuk mengajarkan Pembelajaran Matematika khususnya tentang operasi hitung pecahan siswa Kelas V SD dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, karena dapat meningkatkan proses pembelajaran Matematika serta mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kasbolah, K. (2001). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Slavin. (2005). *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Srie. (2011). *Pembelajaran Efektif (Pembelajaran Kontekstual dan Berfikir Kritis)*. Diperoleh 20 November dari <http://blogguru-srie.blogspot.com/2011/11/pembelajaran-efektif-1-pembelajaran.html>
- Trianto. (2009). *Mendesain Model pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.

