

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TEKNIK *TEAM GAMES
TOURNAMENT* DALAM UPAYA
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SUB
MATERI POKOK BILANGAN BULAT**

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV MI Jampang Cimerak
Kabupaten Ciamis)

Elis Gusniawati S., Edi Prio Baskoro

**Tadris Matematika, IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Jl. Perjuangan By Pass Sunyaragi Cirebon**

Abstrak

Hasil belajar menunjukkan kecakapan siswa dan segala hal yang diperolehnya melalui proses belajar mengajar di sekolah dimana siswa dianggap berhasil apabila telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa nilai harian yang diperoleh siswa kelas IV MI Jampang Cimerak tahun ajaran 2012/2013 sebagian besar siswa belum dapat dikatakan tuntas dalam mata pelajaran matematika. Dikatakan demikian karena dari 15 siswa sebanyak 40% siswa tuntas dalam belajar sedangkan sebanyak 60% siswa belum tuntas.

Berdasarkan penelitian awal nilai ulangan siswa kelas IV masih dibawah KKM. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang dibuat oleh guru agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan tanpa mengakibatkan siswa mengalami kebosanan. Pada kenyataannya model pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah cenderung monoton dan berpusat pada guru. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik Team Games Tournament (TGT) dalam proses belajar mengajar sebagai suatu upaya untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah dalam penerapannya karena dalam pelaksanaannya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus membedakan status, adanya kegiatan tutor sebaya (peer teaching), adanya suatu permainan serta reinforcement (penguatan). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) Teknik TGT (Team Games Tournament) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bilangan bulat di kelas IV MI Jampang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan Subjel penelitian Kelas IV MI Jampang Kecamatan Cimerak Kabupaten Ciamis. Penelitian ini berlangsung selama 3 siklus.

Hasil penelitian setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif teknik TGT menunjukkan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan

meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan II) yaitu masing-masing 73,33%, 80%, dan 100%. Sehingga penerapan model pembelajaran kooperatif teknik TGT berperan penting terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Model pembelajaran kooperatif teknik Team Games Tournament (TGT), hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ini berarti pendidikan mempunyai peranan penting di dalam menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas, yang dapat dilakukan melalui kegiatan pengajaran di sekolah. Apalagi pengajaran di sekolah sangat menentukan kualitas peserta didik untuk dapat lulus ketika menghadapi ujian nasional kelak.

Faktor-faktor yang berpengaruh sebagai penunjang peningkatan hasil belajar siswa, pada intinya berasal dari dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam

diri siswa, misalnya motivasi belajar dan faktor yang berasal dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan sekolah yang terdiri dari beberapa aspek seperti keadaan gedung, peraturan sekolah (pelaksanaan disiplin), waktu belajar, serta kurikulum.

Kurikulum digunakan sekolah sebagai program pendidikan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan sehingga kurikulum mempunyai peran utama dalam kegiatan pendidikan di sekolah. Salah satu komponen kurikulum adalah strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ini menyangkut bagaimana materi pelajaran disusun sehingga siswa dapat dengan mudah memperoleh pengalaman belajar yang relevan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang masih bersifat konsep sehingga perlu diimplementasikan melalui metode dengan teknik tertentu. Apabila suatu strategi, metode dan teknik sudah terangkai menjadi satu kesatuan, maka terbentuklah model

pembelajaran. Model pembelajaran merupakan gambaran pembelajaran dari awal hingga akhir yang dilakukan oleh guru dengan ciri khas tersendiri. Sehingga dapat dikatakan model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan suatu strategi, metode dan teknik pembelajaran.

Model pembelajaran dipandang paling punya peran strategis dalam upaya meningkatkan keberhasilan proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena dalam perannya sebagai tenaga pengajar, seorang guru mempunyai tugas untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswanya demi tercapainya tujuan pembelajaran yang selanjutnya tujuan pendidikan akan tercapai. Tentunya tugas ini bukanlah tugas yang mudah karena disini guru dituntut untuk dapat menciptakan output yang berkualitas dari berbagai siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda. Untuk itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif. Dan kondisi ini akan tercapai ketika seorang guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan tepat dengan suasana yang menyenangkan dalam arti tidak membuat siswa mengalami kebosanan namun sebaliknya, siswa diharapkan dapat tertarik dan terus tertarik mengikuti pelajaran, dengan keingintahuan

yang berkelanjutan yang dapat diwujudkan dalam penggunaan model pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap kualitas kegiatan belajar mengajar yang dilakukannya.

Alasan mengapa peneliti memilih model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya karena berdasarkan penelitian sebelumnya model pembelajaran kooperatif ini diterapkan pada mata pelajaran fisika, kimia, serta geografi dan hasil penelitian tersebut pada dasarnya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan belum ada penelitian yang mencoba menerapkan model pembelajaran teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) ini terhadap mata pelajaran matematika dan melihat perkembangannya terhadap hasil belajar siswa. Hal yang menarik pada model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT)

adalah dengan dilaksanakannya *tournament* antar tim. Dengan *tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha lebih baik lagi bagi dirinya maupun kelompoknya pada pelajaran matematika

METODE DAN DESAIN PENELITIAN

Penelitian tindakan ini dilakukan secara partisipatori dan kolaborasi dengan guru yang proses pelaksanaannya dilakukan secara bersiklus (*cycle*). Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga mencapai tujuan yang diinginkan.

Sebelum tahap-tahap siklus dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan studi kelayakan penelitian pendahuluan (*orientasi*) untuk mengidentifikasi dan mengangkat masalah dan ide yang tepat.

Ada empat langkah penting dalam setiap siklus penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*) (Hopkins, 1993:48, Kasbollah, 1999:27, Depdikbud, 1999:26-27, Wiriaatmadja, 2005:66, Zuriyah, 2003:77-81). Selanjutnya pada siklus kesatu dan seterusnya jenis kegiatan yang dilaksanakan peneliti bersama guru mitra

adalah memperbaiki rencana (*revised plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observed*) dan refleksi (*reflect*), dan tahap-tahap ini akan diulangi pada siklus berikutnya, dan seterusnya hingga siklus terakhir.

KAJIAN TEORI

Model pembelajaran adalah strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal. Merujuk pada hal ini perkembangan model pembelajaran terus mengalami perubahan dari model tradisional menuju model yang lebih modern. Model pembelajaran berfungsi untuk memberikan situasi pembelajaran yang tersusun rapi untuk memberikan suatu aktivitas kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dan pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik (baik perorangan maupun kelompok) dan peserta didik yang berinteraksi edukatif (bersifat mendidik) antara satu dengan lainnya. Sehingga tugas utama pendidik (guru) adalah membelajarkan siswa, yaitu mengkondisikan siswa agar belajar aktif dimana dengan partisipasi yang dilakukannya pada setiap kegiatan pembelajaran diharapkan dapat melatih dirinya serta membentuk kemampuan untuk melakukan sesuatu yang sifatnya

positif, sehingga potensi dirinya (kognitif, afektif dan psikomotorik) dapat berkembang dengan maksimal.

Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengetahui bagaimana cara membelajarkan siswanya, melalui penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran akan membahas tentang bagaimana cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Seperti yang dikatakan oleh Joyce (dalam Veronica, 2008: 7) bahwa model pembelajaran mengarahkan kepada mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang kini banyak mendapat respon adalah model pembelajaran kooperatif. Kooperatif berasal dari bahasa Inggris yaitu Cooperate yang berarti bekerja bersama-sama. Pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda (Isjoni, 2010: 14).

Menurut Slavin (1985) dalam bukunya Isjoni (2010: 12) mengatakan, bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif

yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen. Model pembelajaran koperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Terdapat empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu, adanya peserta didik yang terbagi dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya presentasi atau laporan.

Jadi model pembelajaran koperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4 – 6 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.

Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim (Isjoni, 2007: 15). Slavin (dalam Isjoni: 2007) mengemukakan “*cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.” Sedangkan menurut Johnson & Johnson (Isjoni: 2007) “*cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama

dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.”

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan cara mengelompokkan siswanya ke dalam suatu kelompok kecil dengan tujuan agar mereka dapat bekerja sama dalam mempelajari sesuatu. Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia disebut dengan pembelajaran kooperatif. Dalam kegiatan kooperatif ini guru mendorong para siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan tertentu, misalnya melakukan diskusi atau tugas bersama, yang lebih dikenal dengan istilah *peer teaching* (teman sebaya). Proses belajar mengajar tidak lagi didominasi oleh guru tetapi siswalah yang dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa lainnya dan saling belajar-mengajar sesamanya. Menurut Isjoni (2007: 21) tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Team Games Tournament (TGT), penerapan model ini menggunakan pelajaran yang sama yang dilakukan guru dan tim kerja seperti *Student Teams Achievement Division* (STAD), bedanya menggantikan kuis dengan turnamen mingguan,

dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (dalam Isjoni: 2007) terdapat tiga karakteristik utama *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) yaitu:

- a. Penghargaan kelompok. *Cooperatif learning* menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan. Keberhasilan kelompok didasarkan pada penampilan individu sebagai anggota kelompok, sehingga harus menciptakan hubungan antar kelompok yang saling mendukung, saling membantu dan saling peduli.
- b. Pertanggungjawaban Individu
Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok.
Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugas-tugas lainnya secara mandiri tanpa bantuan teman sekelompoknya.

c. Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan *Cooperative learning* menggunakan metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan metode skoring ini, setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

4. Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Kooperatif

Lungdren (dalam Isjoni, 2007: 13) menyatakan agar pengajaran dan pembelajaran lebih efektif, maka guru juga harus menguasai dan mengenal prinsip-prinsip *cooperative learning* di antaranya adalah :

- (1) Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam dan berenang bersama
- (2) Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi
- (3) Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama
- (4) Siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama

- besarnya diantara para anggota kelompok
- (5) Siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan, yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok
 - (6) Siswa berbagi kepemimpinan, sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar

Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompok kooperatif.

Team Games Tournament (TGT) pertama kali dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards sedangkan penciptanya adalah Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) atau biasa disingkat dengan *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah dalam penerapannya karena dalam pelaksanaannya melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus membedakan status, adanya kegiatan tutor sebaya (*peer teaching*), adanya suatu permainan serta *reinforcement* (penguatan). Pada dasarnya, pelaksanaan TGT ini sama dengan pelaksanaan pada model kooperatif teknik *Student Teams Achievement Division* (STAD). Hanya saja jika dalam *Student Teams Achievement Division* (STAD) adanya suatu kuis yang harus dilakukan oleh seluruh siswa, pada *Team Games Tournament* (TGT) kuis itu diganti dengan dilaksanakannya turnamen

mingguan, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin, 2009: 13). Menurut Slavin (2009: 166-167) komponen-komponen *Team Games Tournament* (TGT) adalah Presentasi kelas. Tim (kelompok), *Game*, Turnamen, *Rekognisi Tim (Penghargaan Tim)*. Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut (Slavin, 2009: 169):

1. Persiapan
2. Penyajian Materi
3. Kegiatan Kelompok (Belajar Kelompok)
4. Turnamen Akademik

Menurut Muhammad Ali (2000 : 14) "hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang – ulang dengan hasil yang sama". Briggs (dalam Baso Intang 2005: 671) berpendapat bahwa "hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan segala hal yang diperoleh melalui proses belajar mengajar disekolah yang dinyatakan dengan angka dan diukur dengan menggunakan tes hasil belajar".

HASIL DAN PEMBAHASAN

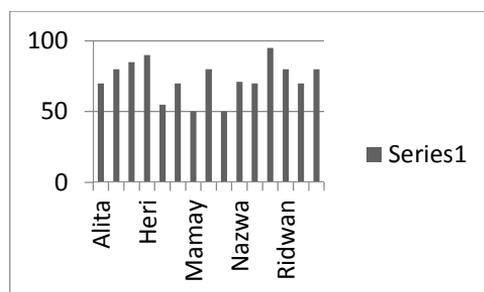
Sebelum melaksanakan proses pembelajaran model *TGT (Team Games Tournament)* terlebih dahulu guru menyajikan inti materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini guru menerangkan pokok bahasan yang akan disampaikan tetapi materi yang disampaikan tersebut hanya bagian yang pentingnya saja, termasuk penjelasan mengenai model pembelajaran kooperatif

(teknik pembelajaran yang akan digunakan) serta aturan yang harus diikuti oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Setelah itu siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dan Setiap kelompok dalam kegiatan ini melakukan diskusi untuk memecahkan masalah serta saling membantu dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Tahap ini sekaligus menjadi tahapan dimana siswa mempersiapkan diri untuk menuju meja turnamen, sedangkan tugas guru disini hanya sebagai fasilitator dan motivator. Kemudian pada akhir sesi pembelajaran dilakukan turnamen akademik, bertujuan untuk menguji pemahaman siswa setelah belajar berkelompok.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Grafik Distribusi Nilai Tes Pada Siklus I

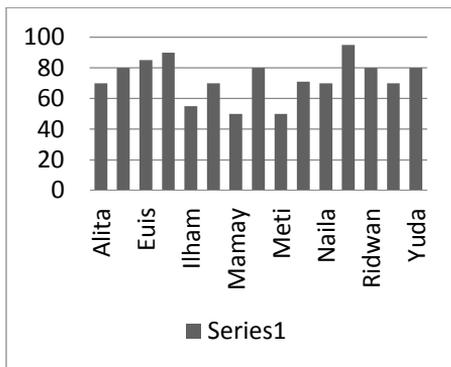


Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 70 dan

ketuntasan belajar mencapai 73,33% atau ada 10 siswa dari 15 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 70% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Saat proses diskusi berlangsung hampir semua siswa berani mengemukakan jawabannya kepada teman-temannya, mereka terlihat bersemangat sekali mempersiapkan kelompoknya untuk pelaksanaan turnamen akademik karena menjadi kelompok yang terbaik adalah suatu kebanggaan bagi mereka. Setelah guru mempersiapkan setumpuk kartu bernomor untuk pelaksanaan turnamen akademik yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah dipelajari oleh siswa.

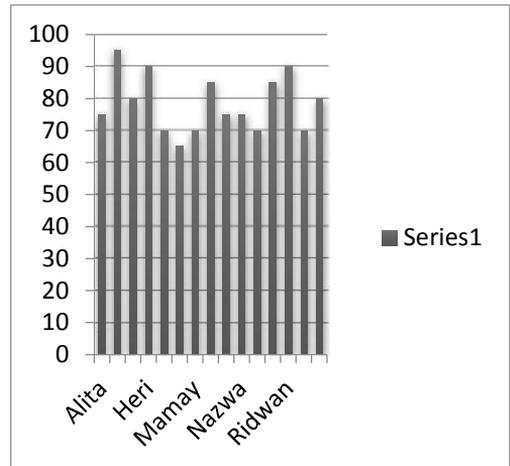
Grafik Distribusi Nilai Tes Pada Siklus II



Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil

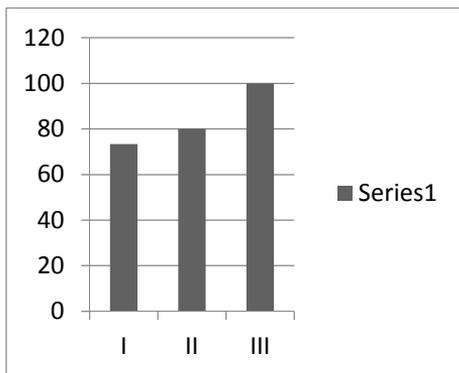
penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut:

Distribusi Nilai Tes Pada Siklus III



Pembahasan

Melalui hasil peneilitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran matematika memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan II) yaitu masing-masing 73,33%, 80%, dan 100%. Dengan rincian pada Tabel.



Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika. Model pembelajaran kooperatif teknik TGT (*Team Games Tournament*) meliputi kegiatan-kegiatan tersebut yaitu guru mempresentasikan materi, siswa menyelesaikan LKS atau tugas yang diberikan guru secara berkelompok untuk memahami materi yang diberikan sebelum akhirnya siswa melakukan turnamen untuk memeriksa pemahaman siswa. Dengan belajar berkelompok selain dapat meningkatkan kemampuan akademik, siswa juga dapat memiliki keterampilan baik dalam mengemukakan pendapat, menerima saran, bekerjasama dan menghargai pendapat orang lain. Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berkelompok, memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompok untuk menyumbangkan point bagi kelompoknya pada saat turnamen, hal ini dapat memotivasi dirinya untuk belajar menjadi lebih baik lagi. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap mata

pelajaran matematika mengalami peningkatan, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pun meningkat..

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pokok bilangan bulat di MI Jampang Kecamatan Cimerak kabupaten Ciamis terbukti terjadi peningkatan antusiasme siswa dan kemajuan yang cukup berarti dalam perubahan semangat belajar siswa sehingga lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif teknik *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran matematika di MI Jampang yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I 73,33%, siklus II 80%, dan siklus III 100%.

Saran

Pemahaman guru terhadap keterampilan dalam cara mengajar perlu dihargai, untuk diberikan masukan berharga untuk perbaikan dari sisi kelemahan yang ada.

Bila menemukan kesulitan dalam upaya kita mencari model pembelajaran yang terbaik bagi siswa, sebaiknya kita mau bertanya atau mencari informasi melalui buku atau internet, yang kemudian dapat kita terapkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Isjoni. (2007). *Cooperative learning*. Bandung: Alfabeta
- Muhammad, Ali. (2000). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Nana, Syaodih. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Oemar, Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Roestiyah, N.K dan Staf Pembina Ilmu Keguruan. 1982. *Masalah-masalah Ilmu Keguruan*. Jakarta : PT Bina Aksara
- Slavin, Robert.E. (2008). *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suharsimi, Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta
- Syamsu, Yusuf, dkk. (1993). *Dasar-dasar Pembinaan Kemampuan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: CV Andira
- Uzer, Usman. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Jurnal:

- Baso, Intang. (2005). *Pengaruh Metode Mengajar & Ragam Tes Terhadap Hasil Belajar Matematika dengan mengontrol Siswa*. Jakarta : Jurnal Pendidikan & Kebudayaan, No. 56

Dokumen:

- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003.
<http://tarbiyahku.wordpress.com/uusisdiknas-2003/>. (2 April 2009)

Skripsi:

- Agus, Baskara. (2008). *Pengaruh Metode Pembelajaran Simulasi Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Diklat Akuntansi (Penelitian Eksperimen di Kelas X Akuntansi SMKN 3 Karawang)*. Skripsi. Bandung : Program Pendidikan Akuntansi UPI
- Dewi, Mustikasari. (2007). *Pengaruh Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Skripsi. Bandung: Program Pendidikan Sejarah UPI
- Fenny Yuliani H (2009). *Penerapan Model Pembelajaran TGT*

dalam Pembelajaran Fisika SMP (Suatu Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Bandung). Skripsi. Pendidikan Fisika

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com> (6 July 2009)

Tarmizi, Ramadhan. *Perbuatan dan Hasil Belajar.* <http://tarmizi.wordpress.com/2008/11/09/>. (6 July 2009)

Kuslinah (2009). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi.* Skripsi. Pendidikan Geografi

Udiexz. *Teori Tentang Belajar.* <http://udhiexz.wordpress.com> (18 Maret 2009)

www.pikiran-rakyat.com (8 July 2009)

Margareth Prameswari Damanik (2007). *Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Siswa kelas X Pada Pokok Bahasan Larutan Elektrolit“.* Skripsi. Pendidikan Kimia

Veronica, Raja Guk-guk. (2008). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Lanjutan Di SMK Negeri 1 Bandung.* Skripsi. Pendidikan Akuntansi

Internet:

Akhmad, Sudrajat. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran.* www.psb-psma.org. (3 Oktober 2008)

Fadlisyah, S.Si. *Bab-II-Tesis.* <http://www.scribd.com/doc/16862690/> (19 Juli 2009)

