**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa di lihat dari mutu pendidikan. pendidikan merupakan sarana dan wahana yang strategis dalam perkembangan sumber daya manusia. Sebagaimana yang tercantum dalam undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pada bab II Pasal 3 tentang fungsi pendidikan nasional yang menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdesakan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan harus mendapat perhatian serta penanganan secara serius untuk mencapai tujuan pendidikan. Umar (2008) menyatakan tujuan pendidikan yaitu memberikan informasi yang berharga mengenai pegangan dan pandangan masa depan dalam mempersiapkan kebutuhan peserta didik untuk menghadapi perubahan yang terjadi. Matematika yang merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang pendidikan juga mempunyai peran penting untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut. Sehingga setiap siswa di harapkan mampu menguasai mata pelajaran matematika dan dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal.

Namun terdapat beberapa kendala untuk mencapai hal tersebut. Dalam kegiatan belajar mengajar disekolah, pelajaran metematika pada umumnya kurang di sukai oleh siswa. Hal ini dikarenakan matematika sering dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit bagi siswa.

Keadaan di sekolah menunjukkan bahwa meskipun matematika diajarkan dengan presentase jam pelajaran yang lebih banyak, namun prestasi siswa dalam bidang matematika masih relatif rendah. Salah satu unsur yang sering di kaji dalam hubungan dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model yang di gunakan guru dalam kegiatan pembelajaran disekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru, dan terkesan monoton juga seringnya menggunakan metode ceramah. Dalam kelas tidak tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa cenderung pasif serta kurang antusias dalam menerima pelajaran matematika. Menurut Piaget (Paul Suparno, 2001:49) metode pengajaran matematika dalam bentuk ceramah memang baik bagi orang yang sudah dewasa tetapi banyak menyebabkan hambatan bagi murid yang masih dalam tingkat pengajaran yang masih rendah. Kemudian Piaget menekankan hal pokok dalam pengajaran matematika pada murid  bahwa Pengajaran matematika tidak boleh melalaikan peran kegiatan – kegiatan, khususnya pada anak–anak. Pengalaman fisis, pengalaman matematis-logis, dan dengan menggunakan sarana bermain sambil belajar sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan, baik fisis maupun matematis.

Peranan guru seharusnya bukanlah sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai demonstrator, fasilitator, pembimbing, motivator, dan pengelola kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswalah yang dituntut untuk aktif sehingga guru bukan peran utama dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar, diketahui kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah. Hal tersebut terlihat dari nilai rata-rata siswa pada ujian semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 pada mata pelajaran matematika dengan nilai rata-rata ketuntasan hasil belajar siswa 63% yang artinya di bawah standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan target pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 80% siswa memperoleh nilai 70. Hal ini berarti dinyatakan belum memenuhi standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk bidang studi Matematika.

Kemudian berdasarkan dari hasil pengamatan peneliti prapenelitian pada bulan Januari 2014 masih terlihat suasana pembelajaran yang dilakukan guru di kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar pada mata pelajaran matematika masih kurang interaktif. Hal ini terlihat dari suasana kegiatan belajar mengajar di kelas, selama pembelajaran berlangsung, guru cenderung mendominasi proses pembelajaran yang mencerminkan kurang optimalnya model dan metode yang di gunakan guru dalam pembelajaran. Guru kurang memberi kegiatan kepada siswa mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, jenuh dan kurang motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, banyak siswa yang pasif dan kurang termotivasi untuk belajar matematika, ada siswa yang hanya bermain-main dan bercerita saja dengan temannya sehingga ketika tanya jawab siswa yang dapat menjawab pertanyaan hanya beberapa orang saja. Sementara, siswa yang lain hanya diam dan mengalami kesulitan dalam menjawab. Hal ini menyebabkan hasil evaluasi siswa rendah.

Banyak faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kemampuan dan hasil belajar siswa dalam suatu proses pembelajaran selain kondisi yang diatas, diantaranya adalah pembelajaran yang di gunakan oleh guru di kelas. Pembelajaran yang monoton akan mengurangi motivasi siswa untuk belajar karena siswa merasa jenuh dengan pola pembelajaran yang sama secara terus menerus. Karena guru diharapkan mampu dan mau menggunakan pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat membangkitkan daya kreatifitas dan motivasi untuk belajar secara mandiri dan bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompok-kelompok belajar siswa. Oleh sebab itu perlu diterapkan suatu model tertentu dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan aspek kepribadian seperti kerjasama bertanggung jawab dan disiplin.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Fajrin Siddik ( 2011:40 ) menunjukkan bahwa “pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berhitung bilangan bulat di kelas V SDN Minasa Upa Makassar”.

Beberapa teori dan fakta di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa Kesulitan siswa dalam memahami pelajaran matematika seperti yang telah disebutkan merupakan suatu hal yang sangat perlu diperhatikan. Pemilihan model yang tepat akan sangat membantu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas. Salah satu usaha yang dapat meningkatkan keberhasilan belajar matematika siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif atau belajar secara berkelompok. Djumingin (2011) menyatakan belajar secara berkelompok atau tim dapat digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial, sportifitas dan mengembangkan persaingan yang positif di kelas dalam mencapai prestasi belajar yang optimal.

Salah satu model pembelajaran kelompok adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Djumingin (2011:144) menyebutkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut :

Pembelajaran kooperaif tipe *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Game dan *tournament* adalah unsur yang terdapat dalam pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT). Papalia (1995), seorang ahli perkembangan manusia mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak usia sekolah dasar adalah masih dunia bermain. Sehingga jika di sandingkan bermain sambil belajar maka akan lebih memotivasi siswa dan membuat semangat dalam belajar, anak tidak akan merasa bahwa ia sedang belajar melainkan ia akan merasa sedang bermain.

Dalam bukunya Djumingin (2011:145) menyatakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

Game atau permainan adalah bentuk kegiatan rekreatif yang di atur untuk mencapai tujuan tertentu dan memberikan kesenangan bagi pelaku atau pemainnya, *tournament* atau pertandingan yakni pembelajaran yang menarik berupa kompetisi yang dapat di gunakan sebagai alat untuk memotivasi siswa meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan pemaparan tentang *Teams Games Tournament* tersebut masalah yang dihadapi guru dan siswa kelas V SD Inpres Tamamaung III Makassar yakni kurang interaktif, guru cenderung mendominasi, kurang memotivasi siswa untuk belajar dan kurang menyenangkannya proses pembelajaran, diharapkan dapat diatasi. Permainan dan pertandingan serta kerja kelompok dalam TGT dapat meningkatkan interaksi siswa dengan siswa, siswa dan guru dan siswa dengan media serta mengurangi monopoli guru selama pembelajaran di kelas. Adanya pertandingan memungkinkan siswa termotivasi untuk menjadi lebih baik dari lawannya (teman dalam meja tournamen yang sama) serta permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat dikemukakan rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada siswa kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar”?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Matematika di kelas V SD Inpres Tamamaung III Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain

1. **Secara Teoretis :**
2. Bagi akademis/lembaga pendidikan

Merupakan bahan informasi bagi dunia pendidikan, tentang penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mendukung proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

1. Bagi peneliti

Sebagai bahan rujukan dan informasi serta perbandingan untuk penelitian yang relevan.

1. **Secara Praktis**
2. Bagi siswa

Di harapakan dapat di jadikan sebagai masukan agar siswa termotivasi berperan aktif dalam proses belajar di kelas serta meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dan sebagai informasi bagi guru-guru khusunya guru-guru yang mengajar matematika di setiap jenjang pendidikan.

1. Bagi sekolah

Hasil peneltian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran matematika.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pembelajaran Kooperatif**
3. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Anita Lie (Isjoni, 2009: 23) menyebut “*cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur”.

Sejalan dengan pendapat Anita Lie, Davidson dan Warsham (Isjoni, 2009: 27) “mengemukakan pengertian pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan belajar mengajar secara berkelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar yang berkelompok pengalaman individu maupun pengalaman kelompok”.

Sedangkan pembelajaran kooperatif menurut Bern dan Erickson

(Mappasoro, 2011) yaitu strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

9

Belajar dengan model kooperatif cocok diterapkan dalam pembelajaran matematika berdasakan hasil penelitian Suryadi (Isjoni,2009) bahwa dalam penelitiannya pada pembelajaran matematika menyimpulkan bahwa salah satu model pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran matematika dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa adalah pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas belajar dengan model kooperatif dapat diterapakan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat (*sharing ideas*). Selain itu dalam belajar biasanya siswa dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong dalam mengatasi tugas yang di hadapinya.

Beberapa ahli menyatakan bahwa model ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama dan membantu teman. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas, dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Dalam model pembelajaran kooperatif ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemuka dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran dengan rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru.

*Cooperative learning* adalah tehnik pengelompokan yang didalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-6 orang. Pembelajaran *cooperative* adalah suatu model pembelajarandimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen Slavin (Isjoni,2009).

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa didalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, (Rusman, 2010:204) adanya “(1) peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok, (3) adanya upaya dalam belajar kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok”.

Dari beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, peneliti memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, karena tahapan penting dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT, mencakup semua tahapan pada strategi pembelajaran kooperatif, yakni pembentukan kelompok, pemberian aturan main dalam kelompok, *games*, *tournamen*t dalam tiap akhir materi serta pemberian hadiah atau penghargaan pada kelompok yang memiliki nilai tertinggi dalam *tournament*. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe TGT, memungkinkan siswa untuk selalu bersosialisasi dengan rekannya, baik itu rekan setim maupun luar timnya.

1. **Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerjasama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut. (Rusman, 2010)

1. Pembelajaran secara tim

Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa untuk aktif belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Pada pembelajaran kooperatif perlu di dasarkan pada manajemen mengontrol kegiatan yang telah di rencanakan secara matang agar dapat berjalan secara lancar.

1. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

1. Keterampilan bekerjasama

Kemauan bekerjasama itu dipraktekkan melalui aktivitas dalam kegiatan secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang di tetapkan.

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar kompetensi akademik, disamping itu juga untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan itu amat penting untuk dimiliki dalam masyarakat dimana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung satu sama lain dan dimana masyarakat secara budaya semakin beragam. Sementara itu, banyak anak muda dan orang dewasa yang masih kurang dalam keterampilan sosial. Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajarai materi saja, namun siswa juga harus mempelajari keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja dan tugas.

Sebagai salah satu model pembelajaran, pembelajaran kooperatif memiliki sintaks yaitu langkah-langkah atau tahap-tahap pembelajaran yang harus diikuti dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya (Mappasoro,2011) prosedur pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas 4 tahap, yaitu penjelasan materi, belajar dalam kelompok, penilaian, dan pengakuan tim. Sementara, (Rusman,2010) secara lebih rinci mengemukakan terdapat enam langkah utama atau tahapan didalam belajar yang menggunakan pembelajaran kooperatif, pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi, seringkali dengan bahan bacaan dari pada secara verbal. Selanjutnya, siswa dikelompokkan kedalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti dengan bimbingan guru pada saat siswa bekerja, bekerajasama untuk menyelesaikan tugas bersama mereka. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentase hasil akhir kerja kelompok, atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberi pengharagaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu.

1. **Kelebihan/ keuntungan pembelajaran kooperatif**

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekuntungan dan kelemahan karena tidak ada model pembelajaran yang tidak mempunyai kelemahan, begitupun dengan pembelajaran kooperatif ini memiliki keuntungan dan kelemahan. Menurut Djumingin (2011:140-141) menyatakan bahwa :

Keuntungan yang dapat di peroleh dari pembelajaran kooperatif ini adalah :

(a) Dapat meningkatkan Prestasi akademik siswa sekaligus meningkatkan kemampuan dan keterampilan berinteraksi sosial. (b) Siswa tidak terlalu bergantung pada guru, tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan siswa berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain.(c) Dapat mengembangkan kemampuan siswa mengungkapakan ide dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain. (d) Dapat membantu anak untuk respect pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasan serta menerima segala perbedaan. (e) Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dan belajar

1. **Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)**
2. **Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*)**

Menurut Saco (Rusman, 2010:224) “dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memeperoleh nilai bagi tim mereka

masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa

pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran kadang-kadang dapat juga di selingi dengan pertanyaan yang berakaitan dengan identitas kelompok.”

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka tiap siswa misalnya akan mengambil sebuah kartu yang di beri angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya soal yang sulit untuk anak yang pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempuanyai kemungkinan untuk memberi nilai pada kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnament hanya dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat sebagai review materi pembelajaran.

Rusman ( 2010 : 224) “ TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 4-5 orang siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka msing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kerja siswa (LKS) kepada setiap kelompok. Tugas yang di berikan di kerjakan secara bersama-sama dengan anggota keompoknya. Apabila ada dari anggota kelompoknya yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggoa keompok lain yang bertanggung jawab memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut pada guru.

Menurut Slavin ( Rusman,2010: 225), “ Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahap penyajian kelas, (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permaianan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan pengahargaan kelompok (*team recognition*)”. Penjelasan kelima komponen di atas yakni:

1. Penyajian kelas (*class precentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpn guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok.

1. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*.

1. Permainan (*games*)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat nilai. Nilai yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

1. Pertandingan (*tournament*)

Biasanya turnamen di lakukan pada akhir minggu atau pada setiapa unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

1. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari pemain. Lembar penghargaan di cetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin.

Selanjutnya Rusman (2010), mengemukakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persainngan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran TGT menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk “turnamen”. Turnamen ini menyiapkan siswa dari semua tingkat agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerjasama serta andal dalam berkompetisi. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar.

1. **Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Setiap model pembelajaran pasti memiliki keuntungan dan kelemahan tersendiri karena tidak ada model pembelajaran yang tidak mempunyai kelemahan, begitupun dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memiliki keuntungan dan kelemahan. Menurut Djumingin (2011: 140-141) menyatakan bahwa:

1. Keuntungan pembelajaran kooperatif tipe TGT
2. Terjadi interaksi belajar mengajar agar siswa dapat bekerjasama membahas dan menyelesaikan masalah.
3. Dapat mengetahui karakteristik individu, misalnya: dalam bakat, minat, dan kegemaran.
4. Menjalin hubungan keakraban.
5. Mengatasi bahan pelajaran yang kurang fasilitasnya.
6. Untuk meningkatkan partisipasi siswa.
7. Membangun persaingan belajar yang sehat dalam kelas.
8. Membuat siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan.
9. **Penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk nilai tim mereka. *Teams Games Tournament* meliputi beberapa fase:

Menurut Slavin (Sanjaya, 2006:248) prosedur model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat dalam tabel berikut:

**Tabel 2. 1. Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fase Pembelajaran | Tingkah laku guru | Tingkah laku siswa |
| 1 | 2 | 3 |
| **Fase 1**  Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.  **Fase 2**  Menyampaikan informasi atau materi pelajaran.  **Fase 3**  Mengorganisasikan siswa kelompok belajar.  **Fase 4**  Membimbing kelompok belajar.  **Fase 5**  Melakukan permainan  **Fase 6**  Evaluasi  **Fase 7**  Memberikan penghargaan | Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.  Guru menyampaikan informasi atau materi pada siswa dengan cara demonstrasi atau lewat bahan bacaan.  Guru menjelaskan pada siswa bagaimana cara membentuk kelompok agar melakukan transisi dalam belajar.  Guru membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas (LKS)  Memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT.  Guru mengevaluasi hasil belajar siswa, menentukan skor individual dan kemajuannya serta menentukan skor rata-rata kelompok.  Guru menghargai upaya atau prestasi belajar individu maupun kelompok. | Kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran.  Memperhatikan informasi atau materi yang disampaikan oleh guru.  Siswa harus memahami cara pembentukan kelompok dalam turnamen.  Meningkatkan kedisiplinan, rasa tanggung jawab, dan tutor sebaya dalam kelompok.  Mengikuti dan mematuhi segala peraturan permainan dalam turnamen.  Siswa memperhatikan penilaian hasil skor yang dimiliki oleh tiap individu dan kelompok.  Menerima hasil keputusan pada penilaian individu maupun kelompok. |

Tinggi Sedang Sedang Rendah

A1 A2 A3 A4

MEJA 1

A1 B1 C1

MEJA 2

A2 B2 C2

MEJA 3

A3 B3 C3

MEJA 4

A4 B4 C4

Tinggi Sedang Sedang Rendah Tinggi Sedang Sedang Rendah

B1 B2 B3 B4 C1 C2 C3 C4

**Gambar 2.1 Penempatan siswa ke Meja Turnamen Slavin(Taniredja,2008:69)**

Untuk turnamen pertama guru menempatkan siswa pada ”*tournament tabels”*dengan pengaturan siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja I, siswa berkemampuan sedang meja II dan III kemudian siswa berkemampuan rendah pada meja IV dan begitu seterusnya.

1. **Hakikat Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**
2. **Pengertian Matematika**

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar dan mempunyai corak bahasa yang unik, baik materi maupun kegunaannya. Perkembangan ini tentunya tidak terlepas dari kaitannya dengan bidang ilmu pengetahuan lainnya. Seiring dengan kemajuan tersebut sudah saatnya guru yang juga sebagai pendidik agar jeli dalam memahami dan mengembangkan matematika kepada siswa agar mereka mampu menerima dan memahami matematika.

Johnson dan Myklebust (Abdurrahman, 2003:202) “mengemukakan bahwa matematika adalah bahasa simbolis yang berfungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir”.

Matematika tidak hanya berhubungan dengan bilangan-bilangan serta

operasi-operasinya, melainkan juga aturan atau logaritma operasinya. Disamping itu, matematika juga berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep yang abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kline (Abdurrahman,2012) mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa objek kajian matematika bersifat abstrak yang terdiri dari simbol-simbol. Namun penggunaanya sangat diperlukan dalam semua aktivitas kehidupan.

1. **Pentingnya Matematika di Setiap Jenjang Pendidikan**

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajarai oleh semua siswa dari SD hingga SLTA dan bahkan juga diperguruan tinggi. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa belajar matematika. Menurut Cornelius (Abdurrahman, 2012:204) mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan:

(1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Matematika sangat penting untuk dipelajari karena bukan hanya berguna dalam dunia pendidikan saja, tapi juga berguna dalam meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian dan kecermatan dalam menyikapi suatu hal. Dan akan sangat berguna bagi kehidupam sehar-hari. Hal ini sesuai dengan pernyataan Cockroft (Abdurrahman, 2012:204) mengemukakan bahwa matematika perlu di ajarkan kepada siswa karena:

(1) selalu di gunakan dalam segala segi kehidupan, (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkay, dan jelas, (4) dapat di gunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (5) meningkatakan kemampuan berfikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan, dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahan masalah yang menantang.

Berbagai alasan perlunya sekolah mengajarkan matematika kepada siswa hakikatnya dapat di ringkaskan karena masalah kehidupan sehari-hari. Menurut Liebeck (Abdurrahman, 2012:204) ada dua macam hasil belajar matematika yang harus di kuasai oleh siswa “perhitungan matematis (*mathematics calculation*) dan penalaran matematis (*mathematics reasoning*)”.

Berdasarkan hasil belajar menurut Liebeck di atas maka hasil belajar matematika menurut Lerner (Abdurrahman, 2012:204) mengemukakan bahwa “kurikulum bidang studi matematika hendaknya mencakup tiga elemen, (1) konsep, (2) keterampilan, (3) pemecahan masalah”

Bidang studi matematika yang di ajarkan di SD (Sekolah Dasar) mencakup tiga cabang, yaitu aritmatika, aljabar, dan geometri.

1. **Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**
2. Tujuan umum

a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan dan didunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atasdasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif.

b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari, dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Dengan demikian, tujuan pendidikan matematika di jenjang dasar tersebut

memberi tekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa serta juga memberi pada keterampilan dalam penerapan matematika.

1. Tujuan Khusus

a. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan

bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.

1. Menumbuhkan kemampuan siswa, yang di alihgunakan melalui kegiatan

Matematika.

1. Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih

Lanjut d SLTP.

1. Membantuk sikap logis, kritis cermat, kreatif dan disiplin.

Bidang studi matematika diajarkan pada satuan tingkat SD mencakup tiga cabang, yaitu: aritmatika, aljabar, dan geometri. Tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam KTSP pada SD/MI menurut Mulyasa (2007:3) adalah sebagai berikut :

1. memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. Mengkomunkasikan gagasan dengan simbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
6. **Hasil belajar**

Hasil Belajar menurut Bloom (Suprijono, 2012:6) yaitu mencakup “kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor”.sedangkan Menurut Gagne (Suprijono 2012 : 5-6) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Pada dasarnya hasil belajar adalah hasil yang di capai oleh seseorang setelah mengikuti proses belajar dalam kurun waktu tertentu yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. .

Sehingga hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil pembelajaran matematika yang dapat di amati melalui penampilan dengan menggunakan tes sebagai alat ukur belajar matematika.

Hasil belajar yang di capai dari apa yang telah di lakukan atau di kerjakan oleh seseorang setelah melakukan suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar adalah menunjukkan sejauh mana tingkat keberhasilan yang di capai oleh siswa setelah melakukan kegiatan dalam suatu waktu tertentu.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dapat dicapai siswa dalam menguasai pelajaran biasa digunakan alat ukur yang berupa tes. Hasil pengukuran dengan menggunakan tes merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa yang dapat di capai dalam usaha belajarnya.

1. **Kerangka Pikir**

Banyak siswa yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang rumit dan tidak menyenangkan. Penyebab sulit dan tidak meyenangkannya pembelajaran Matematika dapat di karenakan berbagai macam faktor, diantaranya cara pemberian materi terlalu berpusat pada guru, guru cenderung mendominasi pembelajaran dan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Dalam konteks yang sederhana, kegiatan guru dalam kelas meliputi dua hal yakni mengajar dan mengelola kelas. Namun, dalam proses pembelajaran guru hanya sering menerapkan proses pembelajaran metode ceramah, tanya jawab, dan siswa diminta untuk mengerjakan soal.

Lain halnya pada pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, selama kegiatan pembelajaran siswa bekerja secara bersama-sama, sehingga terjadi suatu interaksi aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan juga dengan media belajar. Selama kegiatan belajar berlangsung sebagian besar aktivitas yang ada di dalam kelas di lakukan oleh siswa, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Sehingga konsep materi di tanamkan sendiri oleh siswa selama memecahkan masalah yang di hadapinya. Permainan (*games*) dan pertandingan (*Tournament*) dalam TGT sangat berperan, karena dengan adanya permainan dan pertandingan tersebut siswa termotivasi untuk menjadi lebih baik dari temannya dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mengikis pemikiran siswa tentang matematika adalah pelajaran yang rumit dan tidak menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat di simpulkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan menjadi lebih kreatif di bandingkan siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan soal saja. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT di harapkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar dapat meningkat.

Pembelajaran Matematika di SD Inpres Tamamaung III Makassar

Kabupaten Bantaeng

Guru:

1. Kurang menggunakan metode yang bervariasi.
2. Kurang aktif dalam melibatkan permainan di dalam pembelajaran.

Siswa:

1. Kurang fokus dalam menerima materi.
2. Kurang aktif dalam kelompok.

Rendah

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

*Teams Games Tournament* (TGT)

Tahap Tournament

Tahap Penghargaan Kelompok

Tahap Permainan (*Games)*

Tahap Kelompok

Tahap Penyajian Kelas

Gambar 2.2 Kerangka Pikir Pembelajaran Koopertif TGT

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka, maka hipotesis tindakan dalam penelitan ini adalah “Jika menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) maka hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siswa kelas V SD Inpres Tamamaung III Makassar dapat meningkat”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pedekatan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan Kualitatif merupakan pendekatan yang baik untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana penerapan *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V atau penjelasan teori. Seperti yang dikemukaan sukmadinata (2008:60) bahwa “Penelitian kulitatif adalah suatu penelitian yang ditunjukan untuk mendeskripsikan dan menganalisa fenomena, aktvitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok”

1. **Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Menurut Mulyana (2009: 11) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya mencermati kegiatan belajar sekolompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan”.

Penelitian kelas meliputi rencana tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*refleksion*). Mekanisme pelaksanaanya yaitu terdiri atas satu siklus atau lebih.

29

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah agar lebih baik. Dengan demikian, guru dapat mengetahui secara jelas

masalah-masalah yang ada di kelas dan cara mengatasi masalah tersebut.

1. **Fokus Penelitian**
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games Tournament*

*Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menghubungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok. Indikator model pembelajaran ini dikatakan besar atau berhasil jika pelaksanaanya sesuai dengan langkah langkah pembelajaran *Team Games Tournament (*TGT) yaitu :

1. Guru menyampaikan materi pelajaran dalam penyajian kelas
2. Siswa di bagi dalam kelompok kecil secara heterogen
3. Siswa mengerjakan LKS secara bersama-sama dalam kelompok
4. Selanjutnya yaitu permainan dan *tournament,*  permainan dimainkan pada

meja – meja *tournament* yang terdiri beberapa siswa dari kelompok berbeda yang memiliki kemampuan akademik siswa atau mendekati sama.

1. Memberikan penguatan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.
2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar adalah suatu hasil yang di peroleh siswa setelah belajar berdasarkan usaha yang dilaksanakan sesuai kemampuan yang dimiliki siswa. Pada aspek hasil belajar di harapkan setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pemebelajaran kooperatif tipe TGT hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Matematika dapat meningkat.

1. **Setting dan subjek Penelitian**
2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Tamamung III Makassar tepatnya di kelas V. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2013/2014. Alasan penulis memilih SD Inpres Tamamung III Makassar, karena masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran matematika dan di sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru setempat untuk melaksanakan kegiatan penelitian di sekolah bersangkutan

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa kelas V yang aktif pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa 38 orang yang terdiri dari 15 orang laki laki dan 23 orang perempuan

1. **Desain Penelitian**

Prosedur dan langkah-langkah dalam penelitian ini mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas, yaitu proses penelitian yang berdaur ulang (siklus). Penelitian terdiri dari siklus 1 sampai siklus n, dimana tergantung kondisi dan kemampuan penelitian. Masing-masing siklus terdiri dari empat komponen yaitu dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi terhadap hasil yang telah dicapai pada siklus akhir pembelajaran.

Siklus dalam PTK dapat digambarkan sebagai berikut :

**SIKLUS II**

Observasi 2

Refleksi 2

Pelaksanaan 2

Perencanaan 2

Pelaksanaan 1

**SIKLUS I**

Refleksi 1

Perencanaan 1

Observasi 1

**Gambar 3.1 Gambaran umum desain penelitian (Arikunto, 2006:19)**

Berdasarkan bagan diatas, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan prosedur sebagai berikut:

Secara rinci setiap tahapan kegiatan di rencanakan sebagai berikut :

1. **Tahap perencanaan tindakan**

Tahap perencanaan tindakan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan diskusi dengan guru kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar untuk membahas Model pembelajaran yang akan digunakan
2. Mengkaji kurikulum mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD Inpres Tamamaung III Makassar yang akan diajarkan pada saat penelitian.
3. Menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan.
4. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan LKS.
5. Membuat format observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas.
6. Membuat tes hasil belajar untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
7. **Tahap pelaksanaan tindakan**

Peneliti melaksanakan langkah-lagkah kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan, antara lain:

1. Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.
2. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dengan langkah-langkah:
   * + - 1. Penyajian kelas;
         2. Kelompok;
         3. Permainan (*games*);
         4. Pertandingan (*tournament*);
         5. Penghargaan kelompok (*team recognition*).
3. Pemberian tes pada akhir siklus.

1. **Observasi**

Tahap observasi atau pengamatan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran lengkap secara objektif tentang perkembangan proses pembelajaran, dan pengaruh dari tindakan (aksi) yang dipilih terhadap kondisi kelas dalam bentuk data. Atau bisa dikatakan sebagai kegiatan merekam informasi dampak dari pelaksanaan tindakan baik dengan atau tanpa alat bantu. Adapun yang menjadi subjek dalam observasi penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar. Aktivitas pada saat observasi dapat diperoleh dengan menggunakan format observasi, dan dokumentasi (rekaman gambar atau foto)

1. **Refleksi**

Tahap akhir yaitu refleksi, dilakukan untuk mengadakan evaluasi yang dilakukan guru dan peneliti dalam penelitian tindakan kelas. Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi antara guru dengan peneliti terhadap berbagai masalah yang muncul di kelas penelitian yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan masalah-masalah yang muncul pada refleksi hasil perlakuan tindakan pada siklus pertama, maka akan ditentukan oleh peneliti apakah tindakan yang dilaksanakan sudah mencapai tujuan atau belum. Melalui refleksi inilah maka peneliti akan menentukan keputusan untuk melakukan siklus lanjutan atau berhenti karena masalahnya telah terpecahkan.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Digunakan tiga teknik untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Observasi

Untuk menunjang atau melengkapi data, penulis menggunakan model pembelajaran pengumpulan data berupa observasi. Menurut Patta Bundu (2012:86) Observasi merupakan proses yang alami karena kita semua sering melakukannya baik secara sadar maupun tidak sadar didalam kehidupan sehari-hari.

Observasi dilakukan untuk mengamati kesesuaian antar pelaksanaan tindakan dan perencanaan yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai dengan yang dikehendaki. Fokus observasi adalah aktvitas mengajar guru dan aktvitas belajar siswa. Data aktifitas mengajar guru dan belajar siswa diperoleh dengan menggunakan format observasi dengan model *cheklist* (√)

1. Tes

Pada penelitian ini tes digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika setelah penerapan *Teams Games Tournament* (TGT). Tes ini menggunakan butis soal/instrument untuk mengukur hasil belajar siswa dan dilakukan setiap akhir siklus.

1. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data penunjang penelitian, seperti jumlah siswa, guru dan nilai sumatif siswa.

1. **Teknik Analisis Data Dan Indikator Keberhasilan**
2. **Teknik Analisis Data**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif. Untuk analisis kualitatif digunakan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik dari subjek penelitian.

Penafsiran data kualitatif deskriptif dilakukan dengan persamaan berikut:

Skor Perolehan

* 1. Nilai Akhir = x 100

Skor Maksimal

Jumlah Nilai Keseluruhan Murid

* 1. Rata-rata =

Jumlah Murid

Jumlah Murid Mencapai KKM

* 1. Ketuntasan belajar = x 100%

Jumlah Murid Keseluruhan

Jumlah Murid yang Tidak Mencapai KKM

* 1. Ketidak tuntasan belajar = x 100%

Jumlah Murid Keseluruhan

1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indikator proses dan hasil dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Adapun kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran matematika adalah sesuai dengan kriteria standar yang diungkapkan Nurkancana (1986: 39) sebagai berikut:

Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Menurut Nurkancana

|  |  |
| --- | --- |
| **TarafKeberhasilan** | **Kualifikasi** |
| 90%-100% | Sangat Baik (SB) |
| 80%-89% | Baik (B) |
| 65%-79% | Cukup (C) |
| 55%-64% | Kurang (K) |
| 0%-54% | Sangat Kurang (SK) |

* + - 1. Indikator Proses

Dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dikategorikan berhasil apabila hasil observasi terhadap pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan aktifitas belajar setiap siklusnya. Dari segi proses dilihat dari tingkat keberhasilan guru dan siswa dalam pembelajaran mencapai 80% terlaksana dengan kategori baik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

* + - 1. Indikator Hasil

Berdasarkan taraf indikator keberhasilan tersebut, maka peneliti memilih dan menetapkan standar minimal keberhasilan dalam penelitian yaitu dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah siswa mendapatkan nilai > 70 dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus pembelajaran, setiap siklus pembelajaran terdiri dari 2 pertemuan. Siklus 1 dimulai pada tanggal 14 Maret dan 18 Maret 2014 dan siklus 2 pada tanggal 25 Maret dan 28 Maret 2014. Setiap siklus pembelajaran terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data setiap tindakan di paparkan secara terpisah. Adapun paparan data penelitian mencakup (1) paparan data sebelum tindakan (2) paparan data siklus I dan (3) paparan data siklus II. Hal ini bertujuan untuk melihat perkembangan alur setiap siklus. Adapun perincian paparan data adalah sebagai berikut:

* + 1. **Paparan Data Sebelum Penelitian**

Sebelum dilaksanakan tindakan untuk setiap siklus dalam penelitian ini, peneliti melakukan pertemuan awal dengan Kepala SD Inpres Tamamung III Makassar untuk melaporkan maksud kedatangan peneliti ke sekolah tersebut. Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 10 Maret 2014. Tujuan pertemuan ini untuk menyampaikan informasi tentang rencana mengadakan penelitian di sekolah tersebut. Dalam pertemuan tersebut kepala SD Inpres Tamamung III Makassar menyambut baik keinginan peneliti dan memberikan izin pelaksanaan penelitian dengan ketentuan tidak mengganggu kegiatan proses belajar-mengajar di sekolah tersebut.

38

Setelah bertemu dengan kepala SD Inpres Tamamung III Makassar pada hari yang sama peneliti juga mengadakan pertemuan dengan guru kelas V SD tersebut. Pada pertemuan ini, peneliti juga menyampaikan maksud kedatangannya di sekolah ini, dan kemudian melakukan wawancara terhadap guru kelas V untuk mengetahui pengalamannya dalam melaksanakan pengajaran matematika serta mengatur jadwal untuk melakukan penelitian.

* + 1. **Paparan Data Siklus I**

Pelaksanaan siklus I dimulai tanggal 14 Maret 2014 dengan materi operasi hitung penjumlahan bentuk pecahan sederhana dan campuran yang kegiatan pelaksanaanya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut :

* 1. **Perencanaan Siklus I**

Tahap perencanaan dilakukan pada hari Jumat 14 Maret 2014. Pada tahap ini, peneliti bersama guru melakukan telaah terhadap Kurikulum KTSP dan menentukan materi pokok yakni opearsi hitung Penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan. Perencanaan pertemuan 1 dengan materi pokok operasi hitung penjumlahan bentuk pecahan sederhana dan campuran. Sedangkan pada pertemuan ke 2 dengan penyajian materi yang sama yaitu operasi hitung penjumlahan bentuk pecahan sederhana dan campuran dengan alokasi waktu 6 x 35 menit. Perencanaan tersebut disusun dan dikembangkan oleh peneliti bersama dengan guru kelas V berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, media pembelajaran dan tes siklus I sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games tournaments* pada pertemuan 1 dan 2. Dalam skenario pembelajaran, langkah-langkah dalam kegiatan ini memuat langkah-langkah dari pembelajaran kooperatif tipe TGT yang terdiri dari persiapan, pembukaan, proses pembelajaran, games ,tournament dan penutup. Komponen-komponen tersebut termuat dalam tiga tahapan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pada pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada lampiran 1 halaman 65 dan 66.

* 1. **Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan pembelajaran matematika tentang opearsi hitung penjumlahan bentuk pecahan sederhana dan campuran melalui Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaannya dilakukan pada hari Jumat, 14 Maret 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 07.30- 09.15 WITA dan hari Selasa, 18 Maret 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit, mulai pukul 07.30- 09.15 WITA dengan mengadakan tes akhir siklus pada tanggal 21 Maret 2014 yang diikuti oleh seluruh siswa kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar yang berjumlah 38 orang siswa. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer.

**Pertemuan 1**

Tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 14 Maret 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 07.30 - 09.15 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus I pertemuan pertama berlangsung selama 105 menit atau 3 jam pelajaran yang diikuti oleh 36 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal, guru mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh siswa dengan antusias, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa agar pembelajaran yang akan diterima mendapatkan berkah, setelah doa selesai guru melanjutkan dengan mendata kehadiran siswa kemudian melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar buah semangka kemudia meminta salah satu siswa untuk membelahnya menjadi dua bagian dengan menggunakan lalu dan menanyakan ke siswa mengenai nilai pecahan dari potongan tersebut setelah itu di bagi lagi menjadi 4 bagian dan guru menanyakan lagi mengenai nilai pecahannya dan selanjutnya di bagi lagi menjadi 8 bagian dan guru bertanya lagi dengan pertanyaan yang sama dengan yang sebelumnya. Setelah melakukan kegiatan apersepsi, guru menginformasikan materi yang akan dipelajari kemudian menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu melakukan operasi hitung penjumlahan bentuk pecahan biasa dan campuran.

Kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu :

* + - * 1. **Tahap penyajian materi**

1. Mengawali pembelajaran dengan mengecek pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan
2. Menjelaskan materi yang akan diajarkan
   * + - 1. **Tahap kelompok**
3. Membagi kelompok secara heterogen yang anggotanya 4-5 orang
4. Membagikan LKS kepada siswa dan dikerjakan di kelompoknya
5. Membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan LKS
6. Perwakilan kelompok Membacakan hasil kerja kelompok dan mengumpulkan hasil kerja setiap kelompok
   * + - 1. **Tahap Melaksanakan permainan**
7. Menjelaskan aturan-aturan dalam *games*
8. Memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT.
9. Guru menyiapkan dan mengecek kartu permainan yang akan dipilih oleh wakil dari tiap-tiap kelompok.
10. Guru mempersilahkan wakil (siswa) dari tiap-tiap kelompok untuk secara bergantian mengambil kartu soal yang telah diacak dan langsung menjawabnya di depan kelas.
11. Memberikan skor pada masing-masing siswa yang menjawab pertanyaan pada kartu soal.

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian memberikan pekerjaan rumah sebagai tindak lanjut. memberikan pesan-pesan moral serta menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

**Pertemuan II**

Tindakan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa,18 Maret 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 07.30- 09.15 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus I pertemuan kedua berlangsung selama 105 menit atau 3 jam pelajaran yang diikuti oleh 38 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal, guru mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh siswa dengan antusias, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa agar pembelajaran yang akan diterima mendapatkan berkah, setelah doa selesai guru melanjutkan dengan mendata kehadiran siswa kemudian melakukan apersepsi dengan membahas materi pada pertemuan sebelumnya untuk mengingatkan kembali kepada siswa. Kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tornaments* (TGT) yaitu

1. **Tahap melaksanakan turnamen**
2. Guru melanjutkan turnamen dengan membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen berdasarkan kemampuannya setelah melakukan *games* pada pertemuan sebelumnya
3. Guru mengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuan dan soal-soal dalam kartu disesuaikan dengan kemampuan siswa
4. Guru memberikan skor pada pencapaian nilai tiap-tiap individu sekaligus sebagai akhir pada penentuan nilai kelompok
5. **Tahap pemberian penghargaan**
6. Guru memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.
7. Guru mengadakan evaluasi berupa tes diakhir siklus I.

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan, memberikan pesan-pesan moral serta menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

1. **Observasi Siklus I**

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer/peneliti melakukan kegiatan pengamatan baik terhadap siswa maupun guru dengan hasil sebagai berikut:

* + - * 1. **Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**

Lembar observasi kegiatan mengajar guru digunakan untuk mengetahui aktivitas guru pada pembelajaran Matematika dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan data dari tindakan siklus I (pertemuan pertama dan kedua) dapat disimpulkan bahwa pencapaian implementasi aktivitas belajar Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada aspek guru pertemuan pertama dan kedua dengan indikator keberhasilan **75,55 %** **kategori cukup**. Dalam hal ini guru belum sepenuhnya melaksanakan indikator secara sempurna. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan 1 dan 2 dapat dikategorikan cukup (Dapat dilihat pada lampiran 11 halaman 104).

* + - * 1. **Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas guru pada tindakan siklus I berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam melakukan aktivitas belajar, serta berpengaruh untuk meningkatkan pembelajaran Matematika.

Berdasarkan data hasil observasi pengamat terhadap subjek penelitian yang berjumlah 38 orang siswa pada tindakan siklus I (pertemuan I dan II) menunjukkan bahwa, dari beberapa indikator yang direncanakan semuanya dilakukan oleh siswa hanya saja pelaksanaannya masih kurang optimal, sehingga aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 dan 2 dengan indikator keberhasilan 74,35 % dikategorikan cukup. Hasil observasi dapat dilihat (pada lampiran 12 halaman 110).

* + - * 1. **Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I**

Setalah pelaksanaan proses pembelajaran siklus I yang terdiri dari 2 kali pertemuan, maka selanjutnya dilakukan tes hasil belajar yaitu pada tanggal 21 Maret 2014 dengan subjek 38 orang siswa karena, dengan memperoleh skor rata-rata kelas yaitu 72,89 skor tertinggi 100, dan skor terendah 0 (dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 118). Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor perolehan hasil evaluasi siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I, siswa yang memperoleh nilai 90 - 100 dengan kategori sangat baik sebanyak 15 orang siswa atau 39,47%, nilai 80-89 dengan kategori baik sebanyak 5 orang siswa atau 13,15%, nilai 65 - 79 dengan kategori cukup sebanyak 4 orang siswa atau 10,52 %, nilai 55 - 64 dengan kategori kurang sebanyak 5 orang siswa atau 13,15 %, nilai 0 - 54 dengan kategori sangat kurang sebanyak 9 orang siswa atau 23,68 % (dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 120).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut Adapun presentase ketuntasan hasil belajar Matematika setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa 38 orang Siswa Kelas V SD Inpres Tamamung III, 14 orang siswa (36,84%) yang tidak tuntas hasil belajarnya dan 24 orang siswa (63,15 %) yang telah tuntas hasil belajarnya pada pembelajaran Matematika. Hal ini berarti bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar secara klasikal dalam pembelajaran Matematika belum tercapai karena jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 80% yaitu hanya 63,15 % berarti masih terdapat 11,85 % keatas siswa yang diharapkan hasil belajarnya tuntas (Dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 120

**d. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, pelaksanaan tindakan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 80% dari jumlah Siswa mendapatkan nilai > 70. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaan tindakan pada siklus I yang masih jauh dari yang diharapkan. Hasil observasi dan tes selama pelaksanaan tindakan dianalisis dan didiskusikan oleh peneliti dengan guru kelas V sehingga diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Selama pembelajaran Matematika pada siklus pertama melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) walaupun langkah-langkah model telah diterapkan, tetapi masih ada aspek-aspek tertentu yang perlu dioptimalkan dalam pelaksanaannya, seperti: guru perlu memberikan bimbingan kepada siswa dalam bekerja sama dengan teman kelompok baik itu dalam mengerjakan LKS maunpun dalam *games* dan *Tournament*. Selain itu dalam membagikan LKS Guru juga harus menjelaskan kepada siswa petunjuk dari LKS yang diberikan. selain itu guru juga harus melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari sehingga siswa dapat mengulang kembali materi yang diajarkan.
2. Aktivitas belajar siswa menunjukkan sebagian cukup aktif, tetapi terdapat pula siswa yang pasif dalam mencatat materi pelajaran, dan berdiskusi dengan kelompoknya. Kondisi tersebut mempengaruhi penguasaan materi sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu memotivasi dan memberi penguatan agar siswa bisa lebih menguasai pelajaran, bekerjasama dalam kelompok dan bertanya jawab agar dapat lebih memahami materi pelajaran Matematika.

Berdasarkan analisis dan refleksi diatas dan mengacu kepada kriteria ketuntasan yang ditetapkan, maka disimpulkan bahwa pembelajaran untuk tindakan siklus I belum berhasil dikarenakan keberhasilan siswa selama proses dan hasil belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu apabila secara klasikal siswa mencapai tingkat penguasaan 80%. Pada siklus I ini hasil pencapaian siswa yaitu 63,15 % sehingga tindakan siklus I disimpulkan belum berhasil dan dengan demikian maka kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sebagai perbaikan dari pembelajaran siklus sebelumnya.

**3**. **Paparan Data Siklus II**

Pelaksanaan siklus II dimulai tanggal 25 Maret 2014 dengan materi operasi hitung pengurangan bentuk pecahan sederhana dan campuran yang kegiatan pelaksanaanya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan Siklus II**

Tahap perencanaan dilakukan pada hari Selasa 25 Maret 2014. Pada tahap ini, peneliti bersama guru melakukan telaah terhadap Kurikulum KTSP dan menentukan materi pokok yakni operasi hitung pengurangan bentuk pecahan sederhana dan campuran . Perencanaan tersebut disusun dan dikembangkan oleh peneliti bersama dengan guru kelas V dengan dasar refleksi pada siklus I berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, dan tes siklus II sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournment* (TGT) pada pertemuan 1 dan 2. Dalam skenario pembelajaran, langkah-langkah dalam kegiatan ini memuat langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournment* (TGT) yang terdiri dari tahap penyajian kelas, tahap kelompok, tahap permainan, tahap pertandingan dan tahap penghargaan. Komponen-komponen tersebut termuat dalam tiga tahapan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dan selesai dalam 2 kali pertemuan. Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pertemuan I dan II dan dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 122 dan 124.

1. **Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournment* (TGT) di kelas V SD Inpres Tamamung III untuk siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaannya dilakukan pada hari Selasa, 25 Maret 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 13.00- 15.00 WITA dan hari Jumat, 28 Maret 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 14.00- 15.00 WITA dan istirahat pukul 15.00 WITA di lanjutkan lagi pelajaran matematika sejam setelah istirhat. Dan mengadakan tes akhir siklus pada tanggal 1 april 2014 yang diikuti oleh 37 siswa kelas V SD Inpres Tamamung III yang berjumlah 38 orang siswa, 1 diantaranya tidak hadir. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer.

1. **Pertemuan 1**

Tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 25 Maret 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 07.30- 09.15 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus II pertemuan pertama berlangsung selama 105 menit atau 3 jam pelajaran yang diikuti oleh 37 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal, guru mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh siswa dengan antusias, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa agar pembelajaran yang akan diterima mendapatkan berkah, setelah doa selesai guru melanjutkan dengan mendata kehadiran siswa kemudian melakukan apersepsi, kemudian menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournment* (TGT) yaitu

**Tahap penyajian materi**

* + - * 1. Mengawali pembelajaran dengan mengecek pemahaman siswa mengenai materi yang akan diajarkan
        2. Menjelaskan materi yang akan diajarkan

**Tahap kelompok**

Membagi kelompok secara heterogen yang anggotanya 4-5 orang

Membagikan LKS kepada siswa dan dikerjakan di kelompoknya

Membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan LKS

Perwakilan kelompok membacakan hasil kerja dan mengumpulkan hasil kerja setiap kelompok

**c .Tahap Melaksanakan permainan**

1. Menjelaskan aturan-aturan dalam *games*
2. Memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT.
3. Guru menyiapkan dan mengecek kartu permainan yang akan dipilih oleh wakil dari tiap-tiap kelompok.
4. Guru mempersilahkan wakil (siswa) dari tiap-tiap kelompok untuk secara bergantian mengambil kartu soal yang telah diacak dan langsung menjawabnya di depan kelas.
5. Memberikan skor pada masing-masing siswa yang menjawab pertanyaan pada kartu soal.

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian memberikan pesan-pesan moral serta menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

1. **Pertemuan II**

Tindakan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Maret 2014 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 07.30- 09.15 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus II pertemuan kedua berlangsung selama 105 menit atau 3 jam pelajaran yang diikuti oleh 37 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan kedua ini peneliti bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal, guru mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh siswa dengan antusias, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa agar pembelajaran yang akan diterima mendapatkan berkah, setelah doa selesai guru melanjutkan dengan mendata kehadiran siswa kemudian melakukan apersepsi kemudian menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kegiatan inti, proses pembelajaran dilaksanakan dengan melanjutkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu

* + 1. **Tahap melaksanakan turnamen**

1. Guru melanjutkan turnamen dengan membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen berdasarkan kemampuannya setelah melakukan *games* pada pertemuan sebelumnya
2. Guru mengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuan dan soal-soal dalam kartu disesuaikan dengan kemampuan siswa
3. Guru memberikan skor pada pencapaian nilai tiap-tiap individu sekaligus sebagai akhir pada penentuan nilai kelompok
   * 1. **Tahap pemberian penghargaan**

Guru memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.

Guru mengadakan evaluasi berupa tes diakhir siklus II.

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian memberikan pesan-pesan moral serta menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

**c. Observasi Siklus II**

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer/ peneliti melakukan kegiatan pengamatan baik terhadap siswa maupun guru dengan hasil sebagai berikut:

1. **Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**

Lembar observasi kegiatan mengajar guru digunakan untuk mengetahui aktivitas guru pada pembelajaran Matematika dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan data dari tindakan siklus II (pertemuan pertama dan kedua) dapat disimpulkan bahwa pencapaian implementasi aktivitas belajar Matematika materi operasi hitung pengurangan bentuk pecahan sederhana dan campuran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada aspek guru pertemuan pertama dan kedua dengan indikator keberhasilan 88,88 % kategori baik. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan 1 dan 2 dapat dikategorikan baik (Dapat dilihat pada lampiran 23 halaman 156).

1. **Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas guru pada tindakan siklus II berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam melakukan aktivitas belajar, serta berpengaruh untuk meningkatkan pembelajaran matematika.

Berdasarkan data hasil observasi pengamat terhadap subjek penelitian yang berjumlah 37 orang siswa pada tindakan siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa, dari semua indikator yang direncanakan semuanya dilakukan oleh siswa dengan indikator keberhasilan 87,17 % dalam kategori baik. Hasil observasi dapat dilihat pada (lampiran 24 halaman 161).

1. **Hasil Tes Belajar Siklus II**

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran siklus II yang terdiri dari 2 kali pertemuan, maka dilakukan tes hasil belajar yang diikuti oleh 37 siswa dengan memperoleh skor rata-rata kelas yaitu 85,13. Skor tertinggi 100, dan skor terendah 20. Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor pemerolehan skor hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II, siswa memperoleh nilai 90 - 100 dengan kategori sangat baik sebanyak 23 orang siswa atau 62,16 %, nilai 80-89 dengan kategori baik sebanyak 2 orang siswa atau 5,40 %, nilai 65 - 79 dengan kategori cukup sebanyak 8 orang siswa atau 21,62 %, nilai 55 - 64 dengan kategori kurang sebanyak 2 orang siswa atau 5,40 %, dan nilai 0 - 54 dengan kategori sangat kurang sebanyak 2 orang siswa atau 5,40 % . Dapat dilihat pada (lampiran 26 halaman 169)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut Adapun presentase ketuntasan hasil belajar Matematika setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa 38 orang Siswa Kelas V SD Inpres Tamamaung III, satu diantaranya tidak hadir terdapat 4 orang siswa (10,81 %) yang tidak tuntas hasil belajarnya dan 33 orang siswa (89,18 %) yang telah tuntas hasil belajarnya pada pembelajaran Matematika. Hal ini berarti bahwa pada siklus II ketuntasan hasil belajar secara klasikal dalam pembelajaran Matematika sudah tercapai karena jumlah siswa yang hasil belajarnya lebih dari dari 80% yaitu 89,18 % (Dapat dilihat pada lampiran 28 halaman 172).

**d. Refleksi Siklus II**

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran tindakan siklus II menunjukkan bahwa semua siswa secara aktif dalam diskusi dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan masalah yang telah dikemukakan pada LKS. Mereka sudah berani mengemukakan pendapatnya baik dalam diskusi, *games*, maupun *tournament*.

Hasil observasi pada subjek penelitian menunjukkan bahwa mereka senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena mereka berinteraksi dengan teman kelompoknya. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran sedang berlangsung mereka bersemangat untuk tampil mempresentasikan hasil diskusinya dan berebut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan dalam *games* dan *tournament* semua anggota kelompok tidak ragu dalam menjawab kartu soal. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan tes formatif. Dari tes ini siswa mampu menyelesaikan dengan baik untuk hasil tes formatif siklus II (dapat dilihat pada lampiran 26 halaman 169).

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi diatas dan mengacu kepada indikator keberhasilan yang ditetapkan, hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan atau dengan kata lain indikator keberhasilan yang ditetapkan sudah tercapai karena seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian telah memperoleh nilai rata-rata diatas 70 ditinjau dari hasil diskusi kelompok yang terdiri dari 8 kelompok sudah dapat menyelesaikan LKS dengan baik, melaksanakan *games* dan *tournament* dengan baik maka disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil. Dengan demikian tujuan pembelajaran sudah tercapai.

1. **Pembahasan**

Pembahasan hasil penelitian terdiri atas aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* di kelas V SD Inpres Tamamung III Makassar. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan dua siklus sesuai dengan langkah- langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

Beberapa hal yang dapat diperoleh dari hasil penelitian pada setiap tindakan adalah hasil belajar siswa yang diperoleh setelah dilaksanakan siklus I dalam pembelajaran matematika dengan pokok bahasan Penjumlahan bentuk pecahan sederhana dan campuran, skor rata-rata yang diperoleh adalah 72,89 dengan nilai tetinggi 100, nilai terendah 0 dan yang tuntas hasil belajarnya 24 orang siswa dan yang tidak tuntas hasil belajarnya 14 orang siswa. Ini disebabkan karena kurangnya motivasi belajar, Kurangnya penguasaan konsep pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan oleh para siswa sehingga pelaksanaan turnamen dan *games* tidak berjalan dengan baik dan siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran matematika yang diberikan walaupun guru memberi petunjuk dalam diskusi kelompok namun, masih banyak siswa yang kelihatan kaku dan bertanya-tanya dalam menyelesaikan soal-soal LKS yang menyangkut materi yang di pelajari. Misalnya siswa selalu menanyakan bahwa bagaimana cara menyelesaikan soal-soal tersebut. Siswa banyak yang kelihatan binggung, sehingga ia merasa tidak yakin dan ragu-ragu dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Juga Suasana dan kondisi dalam anggota kelompok kurang bekerja sama untuk menemukan jawaban dari pertanyaan pada tiap-tiap kartu soal, hal ini ditandai dengan adanya siswa yang mengerjakan soal secara individu, sehingga tutor sebaya antar kelompok tidak terjalin dan masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi dalam kelompoknya. Dalam kerja kelompok juga yang mengerjakan hanya yang mengerti saja dan yang tidak mengetahui tidak mengerjakan.

Hal lain yang ditemukan pada pembelajaran tindakan siklus I yaitu Siswa masih terlihat belum beradaptasi dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga membutuhkan waktu untuk memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah dan aturan dalam turnamen. Oleh karena untuk mengatasi permasalahan tersebut, siswa akan dimotivasi dan didorong untuk berani mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami, mengemukakan pendapat,memberikan lebih banyak pengarahan dan penjelasan tentang pembelajaran model kooperatif tipe TGT.

Proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I, guru melanjutkan turnamen untuk ronde ke- 2. Menyadari kekurangan pada pertemuan pertama maka penulis Kembali berusaha mengorganisir kelompok dengan cara mengarahkan siswa kepada bagaimana struktur pencapaian tujuan saat siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penulis menekankan bahwa tujuan kelompok akan tercapai jika anggotanya juga tercapai tujuan pribadinya dengan cara melakukan diskusi dengan anggota yang lain dalam kelompok, yang pada akhirnya memberikan motivasi kepada teman-teman dalam kelompoknya untuk melakukan upaya maksimal. Namun hal itu secara maksimal belum dapat disadari dan disikapi oleh siswa dalam kelompoknya, indikasinya masih ada beberapa siswa yang masih belum ikut berpartisipasi dalam kelompok dan belum ada pembagian tugas dalam pengerjaan soal. Namun masih banyak siswa yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan saat tournament dan games karena ada beberapa siswa yang belum menyadari pentingnya menghargai pendapat dari siswa lain.

Penjelasan secara umum pada pelaksanaan tindakan siklus I yakni Skor tes hasil belajar Matematika menunjukkan penguasaan materi secara klasikal belum tercapai. Menyikapi hal tersebut dan dengan mengamati berbagai kekurangan dan kemajuan seluruh siswa selama siklus I, tampak bahwa hambatan utama siswa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah Persiapan siswa sebelum melaksanakan turnamen yang lebih kepada belumnya penguasaan materi operasi penjumlahan pecahan biasa dan campuran, Masalah komunikasi yang tidak kondusif dalam masing-masing kelompok. Dan Pengaturan tempat duduk kelompok dalam turnamen. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus I siswa sulit untuk mencapai tes prestasi belajar yang telah ditentukan. Oleh karena itu, bentuk refleksi pada siklus I ditekankan pada penguasaan konsep siswa, pengorganisasian kelompok dan pengaturan tempat duduk.

Proses pembelajaran pada pertemuan pertama Siklus II, melaksanakan pengembangan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang mencakup mengurangkan berbagai bentuk pecahan. Sehingga siswa diberikan penambahan materi yang berkaitan dengan kompetensi dasar berdasarkan perolehan skor tes hasil belajar pada siklus I. peneliti merubah pengaturan anggota kelompok secara heterogen (jenis kelamin dan kemampuan) berdasarkan pencapaian pada tes akhir siklus I, memotivasi siswa secara terus menerus untuk melakukan persiapan (penguasaan konsep). Dan memberikan kembali penjelasan secara bertahap kepada masing-masing anggota mengenai pentingnya komunikasi dalam kelompok sehingga pembelajaran dapat terjalin dengan baik yang berpengaruh pada penilaian kelompok.

Dan di siklus II ini peningkatan keaktifan murid dalam pembelajaran dan nilai siswa sudah mulai nampak, dilihat dari keaktifan masing-masing kelompok dalam mengajukan pertanyaan, bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru.mulai dari tahap pengerjaan LKS, *games* dan *tournament*. Juga dilihat dari hasil belajar tes akhir yang telah dicapai, yaitu skor nilai rata-rata tes akhir menunjukkan peningkatan dari siklus I yaitu 72,89 sedangkan siklus II nilai rata-rata skor adalah 85,13 dengan ketuntasan belajar mencapai 89,18%**,** dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20.

Proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II dilaksanakan dengan melihat kekurangan pada pertemuan pertama siklus II, yaitu terkendala pada masalah ketertiban kelompok. Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis menambahkan aturan dalam *turnament* berupa pengurangan nilai pada masing-masing kelompok yang tidak tertib pada saat *games* berlangsung. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus II siswa dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tes hasil belajar yang telah ditentukan. Perubahan-perubahan yang terjadi pada siklus II, menunjukkan bahwa mata pelajaran Matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipeTGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan perubahan sikap selama pelaksanaan tindakan.

Rusman (2010), mengemukakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran TGT menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk “turnamen”. Turnamen ini menyiapkan siswa dari semua tingkat agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerjasama serta andal dalam berkompetisi sehingga membuat semua murid aktif dalam pembelajaran sehingga kemampuan mereka pun meningkat. dari keadaan sebelumnya. Siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar sehingga menyebabkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Keberhasilan tindakan dari siklus kesiklus dikarenakan guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan demikian meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Tamamung III Kota Makassar karena adanya kerja sama yang baik dalam kelompok dan bimbingan serta arahan dari guru.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tornaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Tamamung III Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup yaitu pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa dalam kategori cukup sedangkan pada tindakan siklus II ketuntasan hasil belajar siswa meningkat atau berada pada kategori baik. Aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Aktivitas guru pada siklus I dikategorikan cukup dan pada siklus II dikategorikan baik. Aktivitas siswa pada siklus I dikategorikan cukup dan pada siklus II dikategorikan baik. Penelitian ini berakhir pada siklus II karena sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 80% siswa mendapatkan nilai > 70 .

**Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

61

1. Kepala sekolah hendaknya selalu memberikan pembinaan dan pengawasan terhadap pelaksanaan tugas mengajar guru, di antaranya dalam penggunaan model pembelajaran.
2. Pada penelitian ini sebaiknya seorang guru harus mampu menciptakan suasana tenang, menarik perhatian dan menyenangkan siswa didalam kelas. Suasana tenang bisa tercipta apabila memberikan motivasi pada siswa dan menggunakan model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan siswa dalam pembelajaran.
3. Penelitian ini hendaknya dapat dilanjutkan oleh peneliti lain yang berminat dan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian ini, pada subjek serta pada objek penelitian yang berbeda demi peningkatan kualitas pembelajaran kedepan.
4. Pada pihak sekolah sebaiknya memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai model-model pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat menerapkan di kelasnya masing-masing.
5. Kepada komite sekolah hendaknya memberikan dan menyediakan sarana dan prasarana dalam mendukung penerapan model-model pembelajaran yang inovatif bagi guru sehingga dapat mendukung kegiatan proses belajar dan mengajar di sekolah.

**DAFTAR PUSTAKA**

63

Abdullah Sinring, Ali latif Amri, Pattaufi, Rudi Amir. 2012. Pedoman *Penulisan*

Abdurrahman Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar: Teori,Diagnosis dan Remediasinya* . Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suhardjono,dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi.2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara

Bundu, Patta. 2012. Asesmen Pembelajaran (*Buku Ajar*). Padang: Hayfa Press.

Burhan Mustaqim. 2008. *Ayo belajar matematika*. Pusat Perbukuan Departemen

Djumingin Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif bahasa dan sastra*. Makassar: Badan Penerbit.

Fajrin Siddik. 2011. pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berhitung bilangan bulat di kelas V SDN Minasa Upa Makassar *.Skripsi.*Makassar. Universitas Negeri Makassar

Hopkins, David. 2011. *Panduan Guru: Penelitian Tindakan Kelas*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Isjoni. 2009. *Pembelajaran kooperatif.* Bandung: Alfabeta

Mappasoro. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Mulyana. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: PT.Remaja

Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Bandung: Rosdakarya

Penidikan

Rachmat. 2007. Melaksanakan PTK Model *Team Games Tourmanent* (TGT), (<http://gurupkn.wordpress.com,diakses> 30 Desember 2013). Rosdakarya

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran mengembangkan profesionalisme*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Safari. 2003. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta.Departemen Pendidikan Nasional.Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Tentang Pendidikan.

Sanjaya, Wina. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament*. Jakarta: Rineka Cipta. *Skripsi Program S-1 Faklutas Imu Pendidikan UNM*.

Sukamadinata.N.S, 2008. *Metode penelitian Pendidikan.* Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.

Suprijono Agus. 2012. *Cooperatif Learning*, Surabaya: Pustaka Belajar.

Taniredja Tukiran ,dkk. 2013. *Model-Model Pembelajaran inovatif dan efektif* . Bandung: Alfabeta.

Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung. Faklutas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia.

Umar Alimin. 2008. *Filsafat Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit Universitas

Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 *Tentang Fungsi Pendidikan Nasional*. Jakarta : Cemerlang Jakarta.