

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Pada Materi Pemuain

Srifianing Ristya Sari, Z. A. Imam Supardi

Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya
Email: creazhie9@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa pada materi pemuain setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli. Desain penelitian yang digunakan adalah *Control group pre-test post-test* menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Tri Guna Bhakti Surabaya. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa semua kelas yang digunakan sebagai subjek penelitian berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan hasil penelitian, keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli secara keseluruhan dapat dilaksanakan dengan baik. Hasil belajar siswa melalui analisis uji-t satu pihak (uji pihak kanan) dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar ranah pengetahuan siswa kelas eksperimen. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan media permainan monopoli pada materi pemuain menunjukkan respon yang sangat baik.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif, TGT (*Teams Games Tournament*), permainan monopoli, hasil belajar

Abstract

This research aims to describe the student's learning achievement of junior high school on expansion material after learning with using monopoly media on cooperative learning model type TGT (*Teams Games Tournament*) have been done. Design of this research is a control group pre-test post-test with an experiment class and a control class. Subject of this research is student grade VII in SMP Tri Guna Bhakti Surabaya. The result of normality test and homogeneity test show that all of classes on grade VII are normal distribution and homogeny. Based on the result, cooperative learning type of TGT (*Teams Games Tournament*) activities is in good category. Learning achievement using t-test analysis can be concluded that the average of learning achievement in experimental class is higher than in control class. Student's response to the implementation of monopoly media on cooperative learning model type TGT (*Teams Games Tournament*) on expansion material is very good

Key word: cooperative learning, TGT (*Teams Games Tournament*), Monopoly games, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (DPR RI dan Presiden RI, 2003:20).

Pendidikan berperan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam memajukan suatu bangsa. Untuk mewujudkan hal itu, pemerintah Indonesia terus berupaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan. Dalam lembaga pendidikan (sekolah), guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Setelah

proses pembelajaran yang diatur oleh guru, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang baik.

Pembelajaran merupakan salah satu upaya pendidikan untuk melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah seharusnya dapat memotivasi siswa serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam PP No.19 tahun 2005, Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi siswa, sehingga dengan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif serta menyenangkan diharapkan dapat memotivasi siswa dan memberikan ruang untuk melatih berbagai kemampuan siswa.

Dalam proses pembelajaran di kelas terdapat banyak komponen yang mempengaruhi, dua diantaranya adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Keterpaduan komponen-komponen dalam proses pembelajaran tersebut, akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yang dinyatakan dalam nilai prestasi belajar siswa. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat berlangsung secara optimal.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran dapat menimbulkan stimulus/rangsangan siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan atau minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Minat dan motivasi belajar dapat dibangkitkan dengan bantuan permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi aset di kelas dan mengembangkan kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di SMP Triguna Bhakti, metode ceramah masih mendominasi serta tanpa disertai media yang mendukung dalam berlangsungnya proses pembelajaran fisika, sehingga membuat siswa menjadi bosan dan pasif karena hanya mendengarkan atau komunikasi hanya bersifat satu arah selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa masih bersifat individualis, dimana saat mereka diberikan tugas individu, mereka dengan cepat mengerjakan, namun saat diberi tugas kelompok mereka cenderung mengerjakan dalam waktu yang lama. Kebanyakan dari mereka asyik

mengobrol dan bermain-main dan hanya mengandalkan salah satu teman saja.

Salah satu upaya meningkatkan kerja sama siswa dalam kelompok dan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran adalah dengan mengajak siswa belajar sambil bermain. Yang dimaksud belajar sambil bermain disini ditekankan pada belajarnya (Purwanto, 2007:88). Dari bermain ini siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dalam menciptakan suasana “belajar sambil bermain” yang efektif maka diperlukan suatu media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan. Permainan yang dimaksud merupakan setiap kontes antar pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Sadiman, 2006:75).

Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti yang kita ketahui, belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru tidak kelihatan sedangkan interaksi antar siswa menjadi lebih menonjol. Disini setiap siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya.

Dalam hal ini model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Media yang dipakai adalah media permainan monopoli. Diharapkan media tersebut dapat membuat siswa tertarik dan menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, hidup dan santai sehingga mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam proses belajar siswa.

Kelebihan diterapkannya media permainan monopoli dalam proses pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan siswa secara aktif untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, member pengalaman langsung kepada siswa untuk memahami konsep-konsep fisika dan pelajaran sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Control group pre-test post-test*. Penelitian ini dilakukan di SMP Tri Guna Bhakti Surabaya pada semester genap 2015/2016. Populasi penelitian ini adalah kelas VII-A, VII-B, VII-C, dan VII-D. sampel yang diambil adalah kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-C sebagai kelas kontrol. Sebelum pengambilan data dilakukan uji coba soal dengan materi pemuian pada kelas VIII yang telah menerima materi tersebut. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan

menggunakan metode observasi, metode tes yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test* dan metode angket. Hasil *pre-test* dianalisis dengan menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil *post-test* dianalisis dengan menggunakan uji-t satu pihak dan uji-t dua pihak. Metode angket dilakukan dengan membagikan angket kepada siswa setelah dilakukan pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media permainan monopoli dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, data yang diperoleh adalah keterlaksanaan pembelajaran, nilai *pre-test* dan *post-test*, dan angket respon siswa.

A. Keterlaksanaan Pengelolaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan monopoli diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Keterlaksanaan Pengelolaan Pembelajaran

No	Tahap Pembelajaran	PBM 1	PBM 2	X	Y	Ket
I	Pelaksanaan					
	1. Pendahuluan	3,00	3,00	3,00		
	2. Kegiatan Inti	3,10	3,20	3,33	3,23	Baik
	3. Penutup	3,00	3,00	3,00		
II	Suasana Kelas	3,00	3,00	3,00	3,00	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara umum berkategori baik.

B. Hasil *Post-test*

Hasil *post-test* siswa dengan menggunakan analisis uji-t dua pihak diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji-t Dua Pihak

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel} atau $t_{(1-\alpha)}$	H_0
Kelas eksperimen (VII-A) – Kontrol (VII-C)	5,599	2,02	Ditolak

Hasil uji-t dua pihak tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan untuk uji t-satu pihak didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji-t Satu Pihak

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel} atau $t_{(1-\alpha)}$	H_0
Kelas eksperimen (VII-A) – Kontrol (VII-C)	5,599	1,67	ditolak

Hasil uji –t satu pihak menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang artinya bahwa kelas eksperimen mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol.

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menerapkan media permainan monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa juga membantu siswa untuk belajar dan memperoleh pengetahuan serta membangun konsep secara mandiri melalui pengalaman belajarnya dengan suasana yang menyenangkan melalui permainan monopoli.

C. Respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan monopoli pada kelas eksperimen. Data hasil respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan monopoli disajikan pada table dibawah ini.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Respon Siswa

Pernyataan	Kelas VII-A	
	Persentase	Keterangan
1	86,67	Sangat Kuat
2	80,00	Sangat Kuat
3	76,67	Kuat
4	76,67	Kuat
5	83,33	Sangat Kuat
6	86,67	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil tersebut, secara keseluruhan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan monopoli masuk ke dalam kategori sangat kuat. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan monopoli tergolong sangat kuat sehingga dapat menambah minat dan motivasi siswa dalam belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pembelajaran fisika materi pemuain dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan monopoli dapat terlaksana dengan baik.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media permainan monopoli pada materi pemuain berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
3. Hasil respon siswa untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sangat kuat.

Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru IPA di SMP Tri Guna Bhakti diharapkan dapat memilih model kooperatif TGT dengan pokok bahasan yang akan diajarkan oleh siswa agar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta meningkatkan hasil belajar siswa
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada pokok bahasan pemuatan, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan media permainan monopoli pada pokok bahasan lain.

Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya : Kencana

Uno, H., & Koni, S. 2012. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

DAFTAR PUSTAKA

Arends, Richard. 1997. *Classroom Instruction And Management*. America: McGraw-Hill

Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Hasanah, Retno. 2001. *Fisika Dasar I (Seri Thermofisika)*. Surabaya: Unesa University Press

Ibrahim dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : University Press

Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta

Munaf. 2001. *Evaluasi Pendidikan Fisika*. Bandung: UPI

Prabowo. 2011. *Metodologi Penelitian (Sains dan Pendidikan Sains)*. Surabaya: Unesa University Press

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Riduwan. 2003. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Riduwan. 2012. *Dasar-dasar Statistika (edisi revisi)*. Bandung : Alfabeta

Slavin, Robert E. 2008. *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media

Sudjana. 1991. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sudjana. 2005. *Metoda Statistik*. Bandung : Penerbit Tarsito