

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT DENGAN MEDIA MONOPOLI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Srimona¹, Heny Sulistyaningrum²

¹Universitas PGRI Ronggolawe, ²Universitas PGRI Ronggolawe

¹srimona96@gmail.com, ²henysulistyaningrum.65@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan respon siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tuban tahun pelajaran 2017/2018 setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Media Monopoli Ular Tangga, 2) Untuk mendeskripsikan respon siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tuban tahun pelajaran 2017/2018 terhadap pembelajaran matematika setelah diterapkan Model Pembelajaran TGT dengan Media Monopoli Ular Tangga. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode tes. Metode tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada materi segi empat setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Media Monopoli Ular Tangga dari setiap siklusnya dengan rata-rata pada siklus I sebesar 64, pada siklus II meningkat menjadi 70,64, dan pada siklus III juga meningkat menjadi 88,32. Sedangkan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga adalah dengan persentase respon positif sebesar 91,53%, maka dapat dikatakan bahwa respon siswa adalah positif.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif TGT, Monopoli Ular Tangga, Hasil Belajar, Matematika.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan saat ini, proses pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan dan mendidik siswa atau bagaimana siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan siswa. Namun, disekolah pelajaran matematika sering dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Oleh karena itu, pelaksana proses pembelajaran, memegang peran penting bagi kesuksesan siswa khususnya pada pelajaran matematika. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode atau model pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran sehingga hasil pembelajaran terwujud dan dalam diri siswa dan ilmu yang diberikan dapat bermanfaat untuk diri siswa dan orang disekitarnya.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 7 Tuban menunjukkan bahwa tanggapan atau respon siswa dikelas VII SMP Negeri 7 selama ini tidak merata dengan baik. Sedikit siswa yang memiliki respon baik dan senang terhadap pembelajaran matematika,

sedangkan siswa yang berkemampuan rendah akan merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang menurut mereka adalah pelajaran yang sulit. Sehingga hasil belajar matematika siswa masih banyak yang belum tuntas dalam pembelajaran. Penelitian ini terbatas pada siswa kelas VII semester 2 SMP Negeri 7 Tuban tahun pelajaran 2017/2018 untuk materi segi empat. Rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tuban tahun pelajaran 2017/2018 setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Monopoli Media Ular Tangga?; 2) Bagaimana respon siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tuban tahun pelajaran 2017/2018 terhadap pembelajaran matematika setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Media Monopoli Ular Tangga?.

KAJIAN PUSTAKA

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan

reinforcement. Team Games Tournament merupakan salah satu teknik pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (*kooperatif learning*). Teknik ini dikembangkan pertama kali oleh David de Vries dan Keath pada tahun 1995 (Syarifah,2009:43). Ada 5 komponen utama dalam komponen utama dalam kooperatif TGT yaitu:

- 1) Penyajian kelas
- 2) Kelompok (*team*)
- 3) *Game*
- 4) Turnamen
- 5) *Team recognize* (penghargaan kelompok) (Sohimin,2014:207) .

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran Kooperatif TGT

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1. Guru memotivasi dan menyampaikan tujuan pembelajaran	Mendengarkan informasi dari guru
2. Guru menginformasikan model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu kooperatif TGT dan memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru
3. Pembentukan tim yang telah dipersiapkan oleh guru. Setiap tim terdiri dari 4-6 siswa dengan kemampuan akademis yang heterogen	Siswa menuju ke timnya masing-masing
4. Guru memberikan lembar kerja untuk didiskusikan dengan tim	Siswa mengerjakan lembar kerja
5. Guru memimpin diskusi dan meminta satu kelompok untuk mempresentasikan jawabannya dan guru memberi penguatan jawaban atau kesimpulan jawaban.	Siswa mengikuti diskusi
6. Guru memilih anggota turnamen	Siswa mengikuti turnamen

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
sesuai dengan kompetensinya untuk bermain <i>game</i> .	
7. Guru mengontrol jalannya turnamen	Siswa mengikuti turnamen dengan semangat
8. Setelah <i>game</i> selesai sesuai aturan guru meminta siswa menghitung skornya dan kembali ke kelompok kemudian menjumlahkan skor masing-masing dalam kelompok	Siswa melaksanakan perintah guru
9. Guru memberikan tes evaluasi	Siswa mengerjakan tes
10. Guru mengumumkan skor tertinggi dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi	Perwakilan kelompok maju dan menerima penghargaan
11. Guru memberikan ulasan materi dan menyimpulkan bersama siswa	Siswa memperhatikan dan menyimpulkan materi
12. Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	Siswa berdo'a dan menjawab salam

Salah satu cara agar dapat memaksimalkan prestasi belajar matematika dan mengoptimalkan respon siswa terhadap matematika adalah media monopoli ular tangga. Media monopoli ular tangga adalah permainan yang sama halnya dengan permainan ular tangga, tetapi pada media ini ada gabungan antara permainan ular tangga dan monopoli. Jika permainan ular tangga biasa hanya menggunakan papan ular tangga, dadu dan pion, maka monopoli ular tangga ini di tambah dengan adanya kartu soal sebagai tantangan untuk mendapatkan skor. Media ini terdiri dari 1 papan ular tangga, 1 dadu, 4 pion dan 25 kartu soal. Pada dasarnya permainan ini sama dengan permainan ular tangga hanya saja pada permainan ini ada tantangan berupa soal-soal yang harus dikerjakan sebelum melangkah ke tempat selanjutnya dan mendapatkan skor.

Permainan ini dimainkan oleh 4 orang siswa atau lebih.

Tabel 2. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga

Langkah-langkah	Aktivitas	
	Guru	Siswa
Pendahuluan	Guru mengucapkan salam	Siswa menjawab salam
	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan metode yang digunakan	Memperhatikan penjelasan guru
	Guru memberikan motivasi kepada siswa	Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
	Menginformasikan model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu TGT dan memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari	Memperhatikan penjelasan guru agar tidak mengalami kesulitan ketika melaksanakan kegiatan. Diharapkan siswa akan bertanya mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
Kegiatan Inti	Membagi siswa menjadi kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 4siswa, dan dipilih secara heterogen	Berkumpul dengan kelompok yang telah ditentukan
	Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai pembelajaran	Mendengarkan penjelasan guru, dan bertanya jika ada yang belum dipahami
	Membagikan Lembar Kerja kepada seluruh kelompok	Menerima Lembar Kerja dan mempelajarinya
	Memilih anggota turnamen sesuai dengan kompetensinya untuk bermain	Siswa menempati meja yang telah ditentukan

Langkah-langkah	Aktivitas	
	Guru	Siswa
	<i>game.</i>	
	Menjelaskan aturan bermain ular tangga	Memperhatikan penjelasan guru
	Membagikan media monopoli ular tangga	Siswa menerima media untuk masing-masing meja turnamen
	Mengontrol jalannya turnamen	Siswa semangatmengikuti turnamen
	Setelah <i>game</i> selesai sesuai aturan guru meminta siswa menghitung skornya dan kembali ke kelompok kemudian menjumlahkan skor masing-masing dalam kelompok	Siswa melaksanakan perintah guru
	Mengumumkan skor tertinggi dan memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi	Perwakilan kelompok maju dan menerima penghargaan
Penutup	Memberikan ulasan materi dan menyimpulkan bersama siswa	Siswa memperhatikan dan menyimpulkan materi
	Menutup pembelajaran dengan do'a dan salam	Siswa berdo'a dan menjawab salam

Menurut Sukmadinata (2011 : 102) hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Dalam penelitian ini yang dimaksud hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga.

Menurut Ahmadi (2003:64) respon adalah gambaran ingatan dari pengamatan dan objek yang telah diamati dan tidak lagi berada dalam

ruang dan waktu pengamatan. Pengertian tersebut dapat diketahui bahwa cara pengungkapan sikap dapat melalui :

1. Pengaruh atau penolakan
2. Penilaian
3. Suka atau tidak suka
4. Kepositifan atau kenegatifan suatu objek psikologi.

Dalam penelitian ini yang dimaksud respon siswa adalah tanggapan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR), PTK juga diartikan sebagai upaya guru melakukan pencerminan atau pengamatan terhadap tindakan dalam kelas secara bersama (Arifin, 2010: 142). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Tuban. Kelas VII-E yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes. Teknik tes untuk menghitung hasil belajar siswa dan respon siswa. Sedangkan instrumen yang digunakan adalah lembar tes hasil belajar siswa dan angket respon siswa. Lembar tes hasil belajar berupa tes uraian yang terdiri dari 6 soal dan lembar angket respon siswa terdiri dari 11 indikator respon siswa.

Rancangan penelitian ini terdiri atas 4 tahap yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat tahap utama yang ada pada setiap siklus yaitu: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) Pengamatan (4) Refleksi.

HASIL PEMBAHASAN

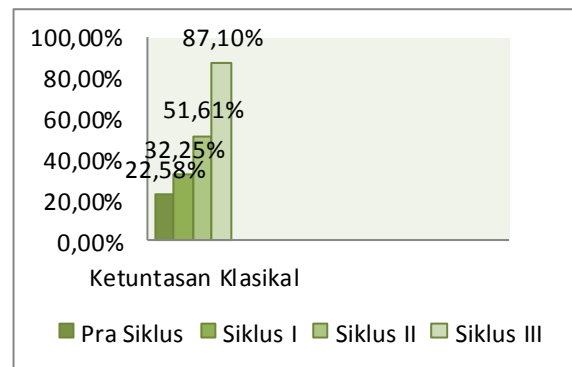
Berdasarkan hasil analisis data dari siklus I, siklus II, dan siklus III maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Media Monopoli Ular Tangga dalam tiga siklus disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

No	Nama	Skor Per Siklus			
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Jumlah	1280	1984	2190	2738
1	Rata-rata	41,29	64	70,64	88,32
2	Ketuntasan Belajar Klasikal	22,8%	32,25%	51,61%	87,10%

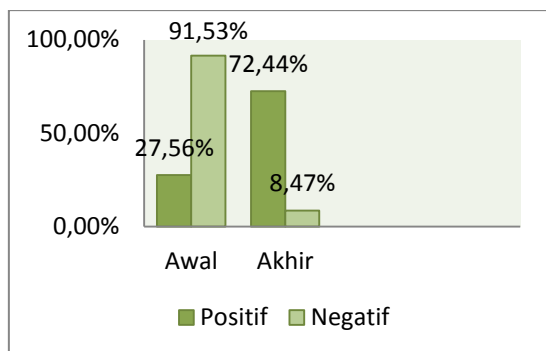


Gambar 1. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 1 ketuntasan belajar siswa dari siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Begitu juga sebaliknya jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan. Persentase ketuntasan klasikal pada pra siklus adalah 22,58%, pada siklus I 32,25%, siklus II 51,61%, dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 87,10%. Pada siklus III ini ketuntasan belajar klasikal termasuk kategori efektif. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pra siklus 41,29, siklus I 64, siklus II 70,64, dan pada siklus III mencapai 88,32. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Sudjana (Hidayat, 2015) bahwa hasil belajar yang diharapkan dalam suatu penelitian merupakan hasil belajar yang sesuai dengan kompetensi atau indikator yang telah dirumuskan dan mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran.

2. Respon

Untuk mengetahui respon siswa setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Media Monopoli Ular Tangga disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Angket Respon Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Media Monopoli Ular Tangga

Data perkembangan angket respon awal siklus dan akhir siklus dapat dikdeskripsikan untuk respon diperoleh data presentase angket respon siswa sebelum dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga sebesar 27,56%, dan 91,53%. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa respon siswa mengalami perubahan, dengan demikian dikatakan bahwa respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga adalah positif.

Dengan data yang diperoleh terbukti bahwa Menurut Suarjana (2000:10) model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan respon menjadi lebih baik, dengan menggunakan media monopoli ular tangga siswa juga lebih tertarik dan berminat dalam pembelajaran matematika

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga telah dilaksanakan dalam tiga siklus, dan berdasarkan hasil analisis serta pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pada siklus I 64, siklus II 70,64, dan pada siklus III mencapai 88,32. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I 32,25%, siklus II 51,61%, dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 87,10%. Pada siklus yang ketiga ini tercapai

ketuntasan belajar klasikal termasuk dalam kategori efektif.

2. Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif TGT dengan media monopoli ular tangga adalah 91,53% siswa memberikan respon positif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, staf guru, TU, SMP Negeri 7 Tuban, Jawa Timur, dosen pembimbing, dosen prodi pendidikan matematika UNIROW Tuban, dan kedua orangtua.

REFERENSI

Dari buku

- [1] Ahmadi. Abu. 2003. *Psikolog Umum*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- [2] Arifin, Zaenal. 2010. *Metodologi Penelitian Filsafat, Teori dan Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- [3] Sohimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [4] Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosda
- [5] Syarifah, Ety. 2009. *Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia*. Semarang : Bandungan Institut

Dari Jurnal

- [1] Suarjana. 2000. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament. Vol 3 No1. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Komunikasi (PTIK)*.(online). <http://www.scribd.com/doc/31253549/Teams-Game-Tournament.Scribd>. Universitas Sebelas Maret Surakarta, diakses 9 Mei 2018

Dari Skripsi/Thesis/Disertasi yang tidak diterbitkan

- [1] Hidayat, Sain.2015. *Implementasi Guided Discovery Dengan Media LKS Berkode Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Sarjana Unirow Tuban.