

Tersedia secara online di

**Jurnal Tadris IPA Indonesia**Beranda jurnal : <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>**Artikel****Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya**Miftia Ainul Arifah<sup>1\*</sup>, Fenny Widiyanti<sup>2</sup><sup>1,2</sup>Prodi Tadris IPA, UIN Salatiga, Salatiga\*Corresponding Address: [arifahmiftia99@gmail.com](mailto:arifahmiftia99@gmail.com)**Info Artikel**

Riwayat Artikel:

Received: 20 Maret 2023

accepted: 29 Maret 2023

Published: 31 Maret 2023

**Kata kunci:**Hasil Belajar,  
Monopoli IPA,  
Tata Surya,  
*Teams Games Tournament*.**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli IPA materi tata surya di SMP Muhammadiyah 2 Ngawi. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua tahap atau dua siklus, di setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ngawi dengan jumlah 20 siswa sedangkan untuk sumber datanya berasal dari guru kelas dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi tata surya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar pada siklus I diperoleh nilai rata-rata *pre test* 50,05 dengan ketuntasan 4 siswa atau 20% dan nilai rata-rata *post test* 62,4 dengan ketuntasan 9 siswa atau 45%. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat peningkatan pesat dari nilai rata-rata *pre test* 72,75 dengan ketuntasan 15 siswa atau 75% dan nilai rata-rata *post test* 80,05 dengan ketuntasan 19 siswa atau 95%. Penelitian ini berhenti di siklus II karena pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu  $\geq 85\%$  dari total jumlah siswa dalam satu kelas mendapat nilai  $\geq 70$ .

© 2023 Miftia Ainul Arifah, Fenny Widiyanti

**PENDAHULUAN**

Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia sebagai sarana untuk pengembangan diri, karena pendidikan merupakan salah satu fondasi yang menentukan ketangguhan dan kemajuan suatu bangsa sehingga menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Pendidikan sebagai sarana untuk belajar, dengan belajar akan terbentuknya proses perubahan tingkah laku. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi. Selain itu, belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari. Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku tertentu, baik

yang dapat diamati secara langsung maupun yang tidak dapat diamati secara langsung sebagai pengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan (Suprihatiningrum, 2016).

Wisudawati & Sulistyowati (2022) menjelaskan bahwa bidang kajian IPA untuk siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dikembangkan sebagai *intergrative science*, bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Oleh karena ini, diperlukan seni penataan kelas (*classroom management*) supaya menghasilkan *powerfull learner* yang memiliki karakter kuat sebagai insan kamil. Selain itu, pembelajaran IPA di jenjang SMP masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang identik dengan teoritis. Sehingga, mata pelajaran IPA menjadi pelajaran yang sangat membosankan. Hal ini dikuatkan dengan pemaparan rumus-rumus yang selalu dihadapkan kepada siswa. Seharusnya, siswa dapat menghilangkan *mindset* tersebut. Hal ini tidaklah lepas dari peran seorang guru selaku pendidik serta sebagai *agent of change*, yang mana guru memiliki peran yang sangat penting sebagai pendidik yang bertanggung jawab atas berlangsungnya transfer ilmu, selama dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

Proses pembelajaran IPA di SMP Muhammadiyah 2 Ngawi, kurang adanya inovasi dalam mengembangkan materi dan hal itu sangat memengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Siswa kelas VII merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, siswa cenderung pasif dan kurang semangat mengikuti pelajaran. Pemahaman tidak akan tercapai, apabila siswa pasif dan kurang semangat ketika mengikuti pelajaran IPA, sehingga untuk pencapaian prestasi pun memiliki tingkat yang rendah. Seorang guru, ketika menyampaikan materi dengan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa, hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat bertujuan agar tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian kompetensi dapat dicapai secara maksimal. Metode pembelajaran yang dipilih sebaiknya disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, bahan pelajaran atau materi yang akan disampaikan, dan tujuan pengajaran yang akan dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Pratiwi, 2017).

Dalam penelitian ini, upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ngawi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli IPA. Pada dasarnya siswa SMP masih suka bermain apalagi dengan permainan monopoli yang akan dimainkan beberapa orang bukan individu, akan membantu dalam memicu keaktifan dan prestasi hasil belajar pada siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team 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 penguatan. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan membagi kelompok yang beranggotakan 5 atau 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda hal ini dilakukan agar dalam sebuah tim berisikan anggota yang seimbang (Tarigan, dalam Yudianto, 2014).

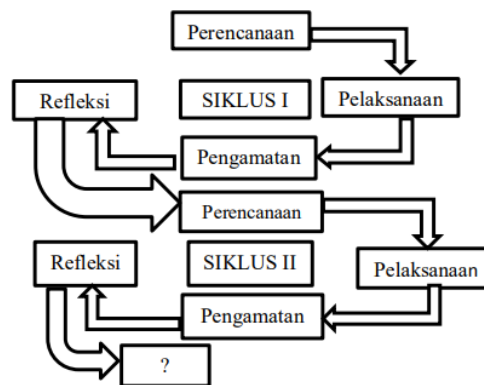
Keberhasilan belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai wadah, perantara, dan penyambung pesan pembelajaran (Mardia & Andi, 2017). Media yang tepat dan sesuai dapat

meningkatkan pengalaman belajar siswa serta dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat menyebabkan siswa bersemangat dalam belajar yaitu media pembelajaran berupa permainan (Agustiya et al., 2017). Salah satu media pembelajaran berupa permainan yaitu *Monopoly Games*.

Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Permainan monopoli diharapkan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif untuk memecahkan masalah yang ada dan berkompentensi menjdi pemenang dalam bermain

## METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* merupakan suatu model penelitian yang dikembangkan di kelas. PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang melekat pada guru, yaitu mengangkat masalah-masalah aktual yang dialami oleh guru di lapangan selama proses pembelajaran dilakukan (Warso, 2017).



**Gambar 1.** Model Tahapan-Tahapan Pelaksanaan PTK

Sumber: (Suyadi, 2010)

Langkah-langkah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang direncanakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu: *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), *reflection* (refleksi). Penelitian ini merupakan bentuk reflektif berupa tindakan tertentu agar dapat memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien serta profesional. Penelitian tindakan kelas ini juga menggunakan pendekatan saintifik dalam setiap tindakan siklusnya, karena penggunaan media gambar sangat efektif apabila menggunakan pendekatan saintifik, siswa akan berperan aktif dalam pembelajaran, seperti bekerja kelompok, mengamati dan menyimpulkan materi pelajaran yang mereka dapat.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ngawi yang berjumlah 20 siswa sedangkan untuk sumber datanya berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sistematis oleh peneliti untuk memperoleh data-data dan keterangan yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang diperlukan antara lain: a) metode diskusi, merupakan bentuk komunikasi antara peneliti dengan guru bidang studi semacam percakapan yang bertujuan untuk memperoleh informasi, b) metode observasi, untuk memperoleh data prestasi belajar

siswa didalam proses pembelajaran di kelas, c) metode tes, digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa (aspek kognitif) yang dilakukan setelah tindakan dengan model pembelajaran kooperatif menggunakan metode *Teams Game Tournament* (TGT) dengan media monopoli IPA.

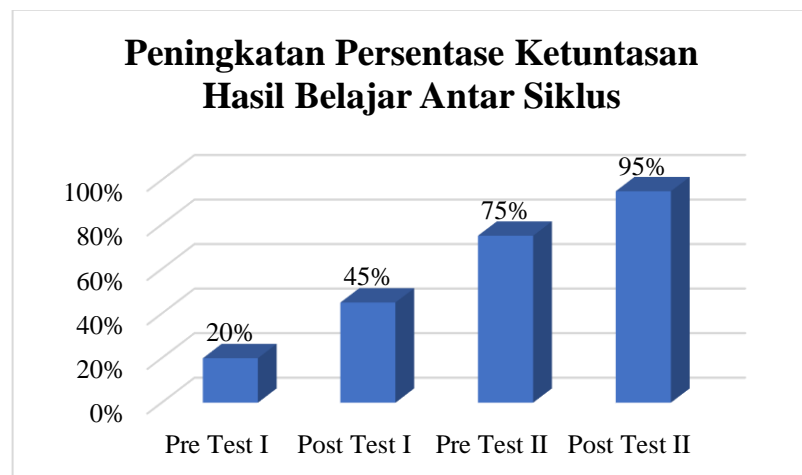
Analisis data yang di gunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif, sebab penelitian ini berhubungan dengan deskriptif proses pembelajaran. Metode alur yang dilalui meliputi: a) reduksi data, b) penyajian data, c) penarikan kesimpulan. Data untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan mengadakan *post-test* di akhir pembelajaran melalui tes tertulis. Perbandingan nilai rata-rata *post-test* I dan *post-test* II untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media monopoli IPA dapat meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Ngawi Tahun pelajaran 2020/2021 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata hasil Belajar IPA yang diambil melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Pelaksanaan Penelitian	Jenis Tes	Jumlah	Rata-rata	Persentase Ketuntasan	Ketuntasan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
1	Siklus I	<i>Post Test</i>	1.001	50,05	20%	4	16
		<i>Pre Test</i>	1.248	62,4	45%	9	11
2	Siklus II	<i>Post Test</i>	1.455	72,75	75%	15	5
		<i>Pre Test</i>	1.601	80,05	95%	19	1



Gambar 2. Diagram Batang Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Antar Siklus

Berdasarkan data rekapitulasi di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 50,05 dan nilai rata-rata *post-test* 62,4, dapat dilihat bahwa siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,35 dari *pre-test* ke *post-test*. Tetapi, peningkatan tersebut belum memenuhi indikator ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan yaitu  $KKM \geq 70$  dengan persentase 85% dari jumlah keseluruhan siswa tuntas. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 72,75 dan

nilai rata-rata *post-test* 80,05. Peningkatan nilai rata-rata sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa juga dapat dikatakan meningkat dari siklus I ke siklus II, di mana pada siklus I pada *pre-test* hanya 4 siswa (20%) yang tuntas dan pada *post-test* hanya 9 siswa (45%) yang tuntas. Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan. Sedangkan pada siklus II terdapat 15 siswa (75%) yang tuntas pada *pre-test* dan terdapat 19 siswa (95%) yang tuntas pada *pre-test*. Pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan dengan persentase 85% dari jumlah keseluruhan siswa tuntas, maka dapat dikatakan bahwa siklus berhasil dan berhenti. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media monopoli IPA terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ngawi.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dengan simulasi monopoli lebih meningkat dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini disebabkan guru sudah memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I. Pada pelaksanaan siklus I ini guru masih banyak kekurangan, di mana beberapa indikator belum terlaksana dengan baik yaitu siswa masih belum aktif dalam pembelajaran. Hanya beberapa siswa yang sudah berani menjawab pertanyaan dari guru, meskipun jawaban yang diberikan belum sepenuhnya benar. Guru terus memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapatnya, meskipun pendapat tersebut kurang sempurna. Guru sangat menghargai keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan. Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran pada siklus II lebih baik dibanding pada siklus I. Peningkatan ini disebabkan guru telah melakukan perbaikan atas hasil refleksi yang terjadi di siklus I. Hasil yang guru peroleh setelah melakukan perbaikan di siklus II adalah siswa sudah berani untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru dan siswa bisa aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Hafinah, et al (2019) yang menyebutkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 11 Samarinda pada pokok bahasan larutan elektrolit dan non elektrolit. Pengaruh signifikan pada penelitian ini dikarenakan penggunaan media monopoli. Siswa dapat berperan lebih aktif, pembelajaran di kelas menjadi menarik, serta bermanfaat dalam meningkatkan daya ingat siswa karena sering berlatih soal dengan menggunakan monopoli. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Arifin et al (2014) bahwa model pembelajaran dan media pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yang dinyatakan dalam hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian pada pembelajaran siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media monopoli dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Ngawi maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media monopoli IPA baik secara teori maupun empirik dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa khususnya pada mata pelajaran IPA Fisika pokok bahasan "Tata Surya". Media pembelajaran monopoli IPA menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Proses pembelajaran pada materi tata surya juga dirasakan lebih efektif dan

berpusat pada siswa yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Apabila respon pembelajaran baik, maka pemahaman konsep tentang materi juga akan baik.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah peningkatan ketuntasan belajar siswa SMP Muhammadiyah 2 Ngawi. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata *pre test* 50,05 dengan persentase ketuntasan belajar 20% dan nilai rata-rata *post-test* 62,4 dengan persentase ketuntasan belajar 45%. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat peningkatan pesat dari nilai rata-rata *pre-test* 72,75 dengan persentase ketuntasan belajar 75% dan nilai rata-rata *post-test* 80,05 dengan persentase ketuntasan belajar 95%.

## REFERENSI

- Agustiya, F., Ali, S., dan Sri, H. (2017). Influence of CTL Model by Using Monopoly Game Media to The Student's Motivation and Science Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*. 6 (2). 114-119.
- Arifin, E. G., Akhdinirwanto, R. W., & Fatmaryanti, S. D. (2014). Penggunaan permainan monopoli fisika dalam pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 4(1), 81-85.
- Hafinah, W. R., Kusumawardani, R., & Usman, U. (2019). Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar siswa SMA pada pokok bahasan larutan elektrolit dan nonelektrolit. *Bivalen: Chemical Studies Journal*, 2(2), 20-23.
- Mardia, A dan Andi, F.J. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Games Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5 (1).
- Pratiwi, Ari. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantu Media Monopoli untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK2 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran Cetakan Ketiga*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Warso, Agus Wasito Dwi Doso. (2017). *Publikasi Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Cendekia.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2022). *Metodologi pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudianto, Wisnu D, Kamin Sumardi & Ega T. Berman. (2014). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Of Mechanical Engineering Education*. 1 (2).