

# **PENERAPAN PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS 3 SD**

**Nur Laili Lutfianah**

158620600153/VI/B2/S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Laili.novandana@gmail.com

Artikel ini dibuat untuk Memenuhi Tugas Ujian Tengah Semester (UTS) pada Matakuliah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan Dosen Pengampu Mohammad Faizal Amir, M.Pd

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar matematika pada materi pecahan dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan menggunakan media monopoli. 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 3 SD Negeri Sawocangkring dengan jumlah 28 siswa sedangkan untuk sumber datanya berasal dari guru kelas dan siswa. Dalam teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen tes dan non tes. Untuk non tes dilakukan dengan observasi, kajian dokumen dan angket. Teknik analisis data yang dilakukan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan di SDN Sawocangkring, disimpulkan bahwa : (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan monopoli dapat meningkatkan kualitas proses belajar pada materi pecahan. Hal ini dapat dilihat dari keaktifan siswa pada siklus I dan II. Presentase keaktifan siswa pada siklus I 60,75% dan 71,5% pada siklus II. (2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu ketuntasan belajar dan afektif siswa. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa 65,28% dengan nilai rata-rata 72,3 dan pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 88,30% dengan nilai rata-rata 76,1.

**kata kunci** : TGT, monopoli, keaktifan, hasil belajar.

## **PENDAHULUAN**

Proses dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), penyajian suatu materi dengan menggunakan model yang tepat sangat membantu siswa dalam mengetahui dan memahami dari materi yang disajikan oleh guru. Dalam proses kegiatan belajar mengajar dikatakan berhasil dapat diukur dengan alat instrumen yang tepat yaitu dengan tes yang mencakup kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa melalui tes.

Kurikulum yang saat ini sedang diterapkan dan dikembangkan oleh pemerintah adalah kurikulum K13. Kurikulum K13 adalah kurikulum yang menggunakan penilaian autentik yang didalamnya mengandung tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Kurikulum ini disusun dan

dialaksanakan di masing-masing satuan pendidikan.

Kurikulum K13 bukan hanya model pengembangan kurikulum, tetapi juga model pengelolaan atau manajemen pengembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum disini mencakup kegiatan merencanakan, mengimplementasikan dan mengevaluasi kurikulum. Kurikulum K13 dikembangkan dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP.

Keberhasilan proses belajar mengajar merupakan pokok utama atau hal yang paling penting yang ingin dicapai dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Siswa dan guru adalah komponen utama dalam kegiatan belajar mengajar, didalam pembelajaran siswa menjadi subjek yang akan diubah, sehingga pembelajaran yang berpusat pada guru diubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada

siswa, sehingga menekankan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Namun pada kenyataannya, saat ini masih banyak pendidik yang belum menerapkan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum K13. Masih banyaknya dominasi *Teacher Centered Learning* (TCL) dalam proses pembelajaran di dalam kelas sehingga mengakibatkan siswa menjadi kurang kreatif dalam pemecahan masalah, kerja sama dalam kelompok tidak optimal, partisipasi dalam belajar dan keaktifan rendah, kegiatan belajar mengajar tidak efisien sehingga berdampak pada siswa yaitu hasil belajar menjadi rendah. Namun yang terjadi di SDN Sawocangkring masih ada yang belum terlaksana sesuai dengan delapan standar nasional yang diberlakukan oleh pemerintah.

Di jenjang Sekolah Dasar (SD), pendidikan terdiri dari beberapa matapelajaran, salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah matematika. Matematika membutuhkan jawaban konkret atau pasti yang ada dasarnya dan tidak dapat menduga-duga. Pendidikan matematika merupakan penanaman konsep sejak dini di SD, sehingga diharapkan siswa mampu menguasai konsep yang akan berkelanjutan ke jenjang berikutnya. Hal tersebut memungkinkan adanya kesulitan bagi siswa dalam kegiatan proses pembelajaran matematika. Di SDN Sawocangkring khususnya pada kelas 3, bagi siswa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan terkadang cukup membosankan.

Dari hasil observasi di kelas, dalam kegiatan belajar mengajar dilakukan hanya dari satu arah yaitu gurunya saja sedangkan siswa hanya sebagai pendengar dan alhasil, menyebabkan prestasi kognitif pada materi pecahan masih sangat rendah, sekitar 50% siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan dari keseluruhan siswa kelas 3 SDN Sawocangkring. Sedangkan nilai batas ketuntasan yaitu 70.

Dari data hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika pada tanggal 10 April 2018, metode yang digunakan mengacu pada metode pemberian tugas dan ceramah, sehingga kurang efektifnya pembelajaran dalam memicu keaktifan siswa yang sebenarnya pada siswa kelas 3 ini siswanya aktif, tetapi guru tidak memicu untuk aktif pada pelajaran tetapi pada kegaduhan yang disebabkan metode pengajaran yang tidak bervariasi.

Sedangkan hasil wawancara dengan siswa kelas 3 di SDN Sawocangkring diketahui bahwa menurut mereka matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan karena dengan pembelajaran yang itu-itu saja.

Berangkat dari berbagai masalah tersebut, dapat disimpulkan salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar matematika adalah dikarenakan kegiatan dalam proses belajar mengajar yang kurang menarik. Maka dari hal tersebut, peran guru sangatlah penting dalam memberikan motivasi dan memperkenalkan materi matematika kepada siswa dengan lebih menarik sehingga motivasi belajar matematika siswa lebih terpacu.

Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa SDN Sawocangkring salah satunya yaitu menerapkan pembelajaran kooperatif, dengan menggunakan model kooperatif siswa akan lebih aktif dan dapat meningkatkan motivasi, interaksi dan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika.

Dalam penelitian ini menggunakan metode pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media monopoli yang pada dasarnya siswa SD masih suka bermain apalagi dengan permainan monopoli yang akan dimainkan beberapa orang melainkan tidak individu, akan membantu dalam memicu keaktifan dan prestasi belajar pada siswa.

## METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada dua siklus, masing –masing siklus dilaksanakan dalam 1 pertemuan tatap muka, di setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Amir (2018).

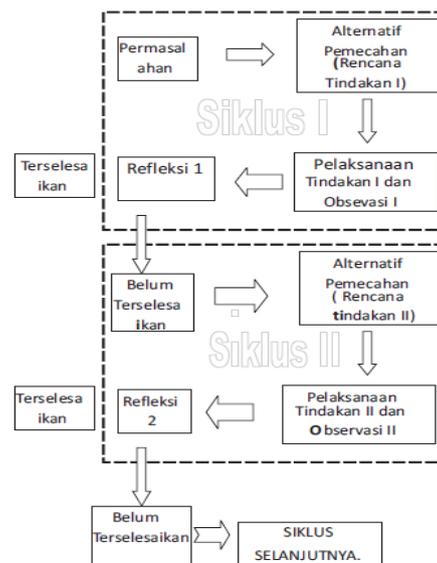
Pada rancangan penelitian tersebut, solusi yang dimaksud adalah tindakan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media monopoli. Dengan diberlakukan siklus pada penelitian ini maka dapat menjadi alat ukur keberhasilan dalam pembelajaran tersebut dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT berbantuan dengan media monopoli, maksudnya adalah cara penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan dengan media monopoli pada siklus pertama sama dengan yang diterapkan pada siklus kedua, hanya saja refleksi terhadap setiap pembelajaran berbeda tergantung pada fakta dan interpretasi data yang ada.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Sawocangkring yang berjumlah 28 siswa sedangkan untuk sumber datanya berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan nontes, nontes disini mencakup observasi, kajian dokumen dan angket. Instrumen perangkat pembelajaran meliputi silabus dan RPP. Instrumen pengambilan data yaitu meliputi instrumen penilaian mencakup tiga ranah (kognitif, afektif dan psikomotorik),

Teknik validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan data yang dilakukan dengan mengumpulkan data tetap dari sumber data yang berbeda-beda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, kajian dokumen atau arsip, angket dan tes prestasi. Prosedur dan langkah yang digunakan

psikomotorik yang dimaksud adalah instrumen keaktifan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Analisis dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dimulai setelah berakhirnya siklus baik siklus I maupun siklus II. Hal ini perlu dilakukan karena akan membantu observer dalam mengembangkan penjelasan dari kejadian atau situasi dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas yang diteliti. Data- data yang didapat dari hasil penelitian di lapangan akan diolah dan dianalisis secara kualitatif. Teknik analisis kualitatif yang digunakan adalah model analisis Miles and Huberman yang dilakukan dalam tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Sugiyono (2015)



Gambar 1. Diagram alir siklus pada PTK (dimodifikasi dari Arikunto, 2002)

dalam melaksanakan penelitian ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart dalam Kasbolah, K (2001) yaitu berupa model spiral. Perencanaan Kemmis menggunakan sistem spiral reflektif diri yang dimulai dengan rencana tindakan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh adalah proses dan hasil belajar, proses yang dimaksud disini adalah keaktifan siswa sedangkan hasil belajar adalah aspek kognitif dan aspek afektif pada pembelajaran dalam materi pecahan . Pada penelitian ini, untuk tes kognitif dan angket, baik angket afektif maupun angket keaktifan akan diberikan pada akhir setiap siklus I dan siklus II. Keaktifan diukur dari beberapa aspek, yaitu aspek kegiatan menulis, mendengarkan, menyampaikan. Adapun data dari keaktifan siswa disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Keaktifan Siswa

Siklus	Kriteria	Presentase (%)
Siklus I	Sangat Aktif	14,33
	Aktif	46,42
	Kurang Aktif	32,10
	Tidak Aktif	7,15
Siklus II	Sangat Aktif	17,95
	Aktif	53,55
	Kurang Aktif	28,5
	Tidak Aktif	0

Dalam tabel diatas, pada siklus I memiliki target 60% untuk keaktifan tinggi dan keaktifan tinggi pada siklus II 70%. Keaktifan kriteria tinggi diperoleh dari penjumlahan kriteria sangat aktif dan aktif Perolehan keaktifan kriteria tinggi yaitu sebesar 60,75% pada siklus I dan siklus II sebanyak 71,5%.. Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat bahwa presentase jumlah siswa yang memiliki keaktifan tinggi meningkat sebesar 10,75%. Semua aspek pada keaktifan siswa mengalami peningkatan karena guru lebih mengintensifkan pendampingan bagi siswa yang belum aktif agar terdorong untuk lebih berani menyampaikan pendapat atau menanggapi jawaban dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut target keaktifan siswa siklus I dan siklus II telah terpenuhi. Sedangkan data peningkatan prestasi belajar siswa untuk aspek afektif dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Prestasi Belajar Siswa untuk Aspek Afektif

Siklus	Kriteria	Presentase (%)
Siklus I	Sangat Baik	20,5
	Baik	47,40
	Kurang Baik	32,10
	Tidak Baik	0
Siklus II	Sangat Baik	27
	Baik	50
	Kurang Baik	23
	Tidak Baik	0

Untuk aspek afektif siswa diukur dalam beberapa aspek, yaitu aspek minat, aspek sikap, nilai, konsep diri dan moral. Dalam penelitian ini prestasi belajar siswa untuk aspek afektif pada siklus I memiliki target 60% kriteria baik dan 70% kriteria baik pada siklus II. Aspek afektif kriteria baik merupakan penjumlahan dari kriteria sangat baik dan baik. Berdasarkan Tabel 3 tersebut, pada siklus I aspek afektif kriteria baik sebesar 67,6%. Sedangkan pada siklus II sebesar 77%. Peningkatan aspek afektif siswa dari siklus I dan siklus II meningkat sebesar 9,4%. Dari capaian siklus I dan II, keduanya sudah memenuhi target yang ditetapkan. Sedangkan untuk prestasi belajar siswa untuk aspek kognitif disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Prestasi Belajar Siswa untuk Aspek Kognitif.

Aspek yang Dinilai	Siklus	Presentase Siswa yang Tuntas (%)	Presentase Siswa yang Tidak Tuntas (%)
Ketuntasan Belajar	Siklus I	65,28	34,72
	Siklus II	88,30	11,7

Dalam penelitian ini prestasi belajar siswa untuk aspek kognitif pada siklus I memiliki target 60% dan 70% pada siklus II. Setelah proses pembelajaran selesai pada siklus I, ketuntasan belajar siswa telah mencapai target yang ditetapkan dengan KKM sebesar 70.

Dari hasil siklus I masih diperlukan tindakan lebih lanjut untuk memperbaiki pembelajaran agar ketuntasan belajar siswa dapat ditingkatkan. Oleh karena itu dilakukan serangkaian perencanaan untuk siklus II. Pada siklus II, guru menginformasikan kepada siswa bahwa kegiatan pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya masih menggunakan metode yang sama. Guru juga menyarankan kepada siswa untuk mencari sumber lain agar dapat menjawab soal dengan baik dan guru mengintensifkan pendampingan bagi siswa yang kurang aktif. Pada akhir siklus II diadakan tes siklus II yaitu berupa angket keaktifan, angket afektif dan angket balikan siswa. Dari hasil tes siklus II, siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 88,30%. Hasil ini telah melebihi target yang ditetapkan yaitu

## KESIMPULAN

Dari data hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan media monopoli dikatakan dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa pada materi pecahan siswa pada kelas 3 SDN Sawocangkring. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa pada data di siklus I dan siklus II. Presentase keaktifan siswa pada siklus I 60,75% sedangkan pada siklus II yaitu 71,5%.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan berbantuan

70%. Untuk aspek keaktifan sebesar 71,43%. Sedangkan untuk aspek afektif sebesar 77%. Dari hasil yang telah diperoleh pada siklus II, semuanya telah mencapai target yang diharapkan sehingga pelaksanaan tindakan dicukupkan sampai siklus II.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa secara keseluruhan penelitian penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media monopoli di SDN Sawocangkring dapat dikatakan berhasil karena pada akhir penelitian, kriteria keberhasilan yang ditetapkan dapat terpenuhi yakni dapat meningkatkan kualitas proses belajar yaitu keaktifan siswa dan hasil belajar siswa yaitu prestasi belajar siswa.

monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan siswa kelas 3 SDN Sawocangkring. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah peningkatan ketuntasan belajar dan prestasi afektif siswa SDN Sawocangkring. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar dan siswa 65,28% dengan rata-rata nilai 72,3 dan pada siklus II, presentase ketuntasan belajar siswa menjadi 88,30% dengan rata-rata nilai 76,

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M.F. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 2(1), 117-128
- Amir, M.F., & Sartika, S.S. (2017). *Metodologi Penelitian Dasar Bidang Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darsono. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gasindo.
- Depdiknas. (2009). *Analisis Butir Soal*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum Depdiknas.
- Fajri, L., Martini, K., Nugroho, A. (2012). Upaya Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Kimia Materi Koloid Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dilengkapi Dengan Teka-Teki Silang Bagi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri Boyolali Pada Semester Genap.

- Jurnal Pendidikan Kimia*. Universitas  
Sebelas Maret. Surakarta. Diperoleh  
06 April 2016, Dari  
<http://googlescholar.co.id>
- Kasboelah, Kasihani. (2001). *Penelitian  
Tindakan Kelas*. Malang: Universitas  
Negeri Malang.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1995).  
*Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI  
Press
- Moleong, L.J. (1995). *Metodologi Penelitian  
Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja  
Rosdakarya
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian  
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.  
Bandung: Alfabeta