

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI

Mala Aftiani¹⁾, Novianti Mandasari²⁾, Elya Rosalina³⁾
Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau^{1,2}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar IPS setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Monopoli Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 3 Kota Lubuklinggau. Jenis Penelitian adalah penelitian Eksperimen. Metode penelitian menggunakan Eksperimen semu. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berbentuk soal essay. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh nilai rata-rata 78,83 dengan ketuntasan belajar (94,87%). Hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 10,65 > t_{tabel} = 1,69$ yang menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Lubuklinggau tahun ajaran 2022/2023 setelah diterapkan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media monopoli berada pada kategori signifikan tuntas.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Media Monopoli, Hasil Belajar IPS.

ABSTRACT

This study aims to determine the completeness of social studies learning outcomes after applying the Cooperative Learning Model Type TGT (Teams Games Tournament) Assisted by Media Monopoly in Class IV Social Studies Learning at SDN 3 Lubuklinggau City. The research method uses quasi-experiments. Data collection techniques using tests in the form of essay questions. The data obtained were analyzed using the t-test. Based on the results of research and discussion obtained an average value of 78.83 with learning completeness (94.87%). The results of the t-test analysis obtained $t_{count} = 10.65 > t_{table} = 1.69$ which shows that the hypothesis H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 3 Lubuklinggau for the 2022/2023 school year after applying the cooperative learning model of the TGT (Teams Games Tournament) type assisted by monopoly media are in the significant complete category.

Keywords: *Teams Games Tournament*, Media Monopoly, Social Studies Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS adalah salah satu pembelajaran yang dilatih di sekolah dasar. Menurut Susanto (Susanti, dkk. 2022) pokok pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah membagikan pengetahuan serta keterampilan dasar sebagai sarana peserta didik untuk berlatih menjadi masyarakat sejak dini. Pada pembelajaran IPS tidak hanya memberikan pengetahuan, melainkan untuk mengembangkan pemikiran para peserta didik menjadi lebih kritis, sikap dan keahlian dasar peserta didik dalam menghadapi kehidupan sosial di masyarakat. Maka dari itu pembelajaran IPS sangat perlu di ajarkan pada Peserta didik di sekolah dasar.

Menurut Udin (Siskawati, 2016) peserta didik akan belajar baik dan bermakna apabila peserta didik mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai upaya melalui inovasi strategi pembelajaran khususnya oleh pendidik yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada para peserta didik memperoleh pembelajaran proses pembelajran yang memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi dan menantang Peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup untuk berkreaitivitas, kemandirian, bakat minat serta psikologis peserta didik.

Suatu proses pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS yang optimal, hendaknya seorang pendidik menggunakan media yang dapat melibatkan Peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat melibatkan peserta didik adalah media permainan, karena media permainan dapat merangsang daya pikir peserta didik, emosi perserta didik, sosial daan fisik peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Desmita (Sari, 2020) anak sekolah dasar (6-12 tahun) memiliki karakteristik adalah senang bermain, senang bergerak, senang berkerja dalam kelompok, dan senang merasa atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Jadi cara belajar yang baik adalah belajar dengan konkret yaitu dengan melihat, merasakan dan melakukan dengan tangan sendiri.

Menurut Dewanti dan Susnah (2014) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT mendorong Peserta didik untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya, menerapkan dan mempunyai keberanian untuk menyampaikan ide pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, dan mendiskusikan masalah pelajaran. Selain itu, waktu kegiatan pembelajaran lebih singkat dan keaktifan Peserta didik lebih optimal karena dalam TGT proses pembelajarannya bervariasi, yaitu ada tahap presentasi kelas, diskusi tim, permainan (*games*), turnamen dan rekognisi tim.

Dalam tiap tahapan kegiatan TGT dilakukan untuk saling bekerja sama dalam setiap tim. Menurut Steve Parson (Dewanti dan Susnah, 2014), model

pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para Peserta didik terhadap permainan tersebut. Sesuai ulasan tersebut, sehingga penulis berpendapat bahwa pembelajaran TGT ini akan lebih variasi dan menyenangkan bila diterapkan dalam pembelajaran IPS. Selain itu untuk mengefektifkan pembelajaran, media yang digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah media permainan monopoli.

Di dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran, media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Kemudian media dapat dibagi dalam berbagai macam, salah satunya adalah media monopoli. Media monopoli adalah media pembelajaran yang efisien dalam proses pembelajaran dengan melakukan modifikasi moderen terhadap komponen perlengkapan permainan monopoli dengan bahan-bahan yang tersedia dan memberikan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik, (Masnarati, 2020). Sedangkan menurut Yunarti (2019) media monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli untuk membantu pendidik dalam mengajar di dalam kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Monopoli Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 3 Kota Lubuklinggau”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Pre-Experimental Design* penelitian ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (hanya satu kelas). Menurut Sugiyono (2017) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan).

penelitian ini dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (hanya satu kelas) yang diberikan perlakuan satu model pembelajaran, sebelumnya terlebih dahulu siswa akan diberikan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan kemudian setelah diberikan perlakuan maka langkah terakhir dilakukan *pos-test* untuk melihat kemampuan akhir siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *Pre-test* dilaksanakan pada pertemuan pertama yang diikuti oleh 39 siswa. *Pre-test* dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran sebelum diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Soal *pre-test* yang digunakan

berbentuk essay yang berjumlah 10 soal. Rekapitulasi rata-rata dan simpangan baku *Pre-test* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Tes Awal (*Pre-test*)

No	Uraian	Eksperimen
1	Jumlah Siswa	39
2	Rata-rata	48,57
3	Nilai Terendah	29
4	Nilai Tertinggi	70

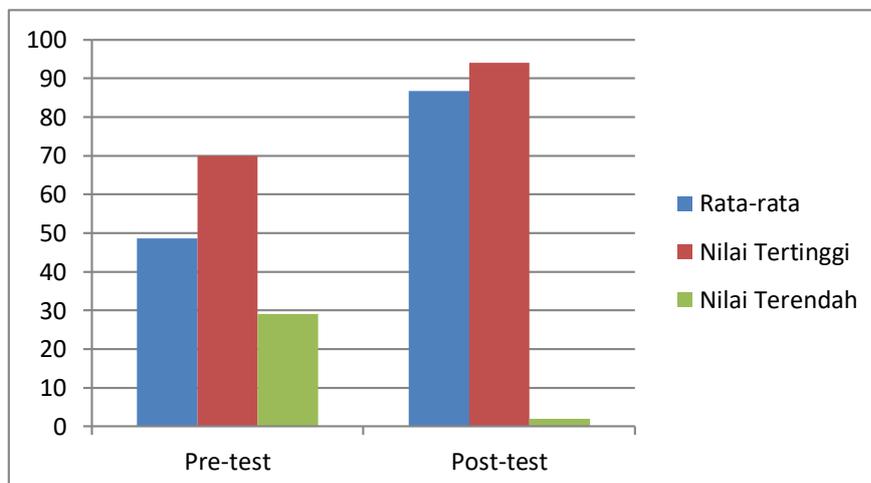
Berdasarkan analisis hasil *pre-test* dapat dilihat bahwa kemampuan belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kota Lubuklinggau Tahun Ajaran 2022/2023, siswa mendapatkan nilai lebih dari atas sama dengan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65 dalam *pre-test* ini sebanyak 5 orang (12,82%), sedangkan yang mendapatkan nilai kurang dari KKM adalah sebanyak 34 siswa (87,18%). Nilai tertinggi pada *pre-test* ini adalah 70 dan nilai terendah adalah 29.

Berdasarkan analisis hasil *post-test* dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 78,68. Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 65 atau di atas KKM sebanyak 37 siswa dari hasil perhitungan dapat dikemukakan rekapitulasi rata-rata dan simpangan baku *post-test* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Tes Awal (*Pre-test*)

No	Uraian	Eksperimen
1	Jumlah Siswa	39
2	Rata-rata	86,68
3	Nilai Terendah	64
4	Nilai Tertinggi	94

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dilihat gambaran data yang lebih jelas, nilai rata-rata tes awal dan tes akhir sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil perhitungan data *pre-test* secara deskriptif dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) termasuk kategori belum tuntas, karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih di bawah KKM yaitu < 65 . Rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diterapkan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebesar 34 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 12,82%, berdasarkan hasil perhitungan data *post-test* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa setelah diterapkan dengan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sebesar 86,68 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 94,87% dengan kata lain dapat digunakan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) kategori signifikan tuntas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan juga pembahasan dapat disimpulkan bahwa “Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN 3 Kota Lubuklinggau setelah diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Monopoli Signifikan Tuntas”. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan analisis uji hipotesis dan data akhir siswa maka didapatkan harga $t_{hitung} = 10,26$. Berdasarkan hasil uji nilai *post-test* dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$, diperoleh $t_{tabel} = 1,69$ maka $t_{hitung} = 10,26 > t_{tabel} = 1,69$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat menuntaskan hasil belajar IPS Kelas IV SDN 3 Kota Lubuklinggau.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewanti. R.W. & Susannah. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Permainan Monopoli Pada Materi Prisma dan Limas Kelas VIII SMP Katolik Agelus Custos 1 Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol.3(2). Hal:181 - 188
- Mandasari. N., & Rosalina. E. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5(3). Hal: 1140 – 1148.
- Sari. Y. P., Lusa. H. & Gunawan. A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. Vol. 2(3). Hal. 229 - 236
- Siskawati. M. Pargito. & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Peserta didik . *Jurnal Studi Sosiaal*. Vol.4 No. 1. Hal: 72 – 80
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, M. D., Ridwan. I. R., & Susilawati. (2022). Penerapan Media Monopoli Dalam Pembelajaran IPS di Tema 5 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*. Vol. V. Hal: 9-15.

Yunarti. S. Ansori. Y. Z. & Saputraa. D. S. (2019). Media Monopoli Menciptakan Suasana Yang Menyenangkan Pada Pembelajaran IPS. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019 "Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal pada Era Revolusi Industri 4.0.* Hal: 764 – 770