

PENERAPAN MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN PROSES DAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SDN 60/II MUARA BUNGO

Fauziah¹ Ikhsan Maulana² Annisa Isnaini³

¹²³STKIP Muhammadiyah Muaro Bungo

email: ¹Fauziah.novel@gmail.com, ²maulana.ikhsan101@gmail.com,
³annisa110598@gmail.com

Abstrak — Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas melalui model *Kooperatif tipe Penerapan media monopoli* untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPA dengan model *kooperatif tipe team games toornament (TGT)* di kelas IV SDN 60/II Muara Bungo kecamatan rimbo tengah kabupaten bungo menggunakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru (peneliti) dan siswa kelas di kelas IV SDN 60/II Muara Bungo Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penilaian kinerja guru pada siklus I pertemuan I diperoleh skor 68,75% dengan kriteria baik, pertemuan II dengan skor 75% dengan kriteria sangat baik. Pada siklus II pertemuan I memperoleh skor 81,25% dengan kriteria sangat baik, dan pertemuan II dengan skor 87,5% kriteria sangat baik. (2) Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa siklus I pertemuan I sebesar 70% dan siklus I pertemuan II sebesar 75%. Pada siklus II pertemuan I sebesar 85% dan pertemuan II sebesar 90%.

Kata Kunci: Hasil belajar, *kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)*, IPA

Abstract — *The design of this study was classroom action research through the Cooperative model type. The application of monopoly media to improve the science learning process and outcomes with the cooperative model team games toornament (TGT) type in class IV SDN 60 / II Muara Bungo, Rimbo sub-district, Bungo district, used two cycles, each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were the teacher (researcher) and class students in class IV SDN 60 / II Muara Bungo Data collection techniques using observation and tests.*

The results showed that: (1) teacher performance assessment in the first cycle of meeting I obtained a score of 68,75% with good criteria, meeting II with a score of 75% with good criteria. In the second cycle meeting I obtained a score of 81,25% with good criteria, and meeting II with a score of 87,5% criteria was very good. (2) The classical completeness of the learning outcomes of the students in the first cycle of the first meeting was 70% and the second cycle in the second meeting was 75%. In cycle II meeting I was 85% and meeting II was 90%.

Keywords: Learning outcomes, cooperative type *Team Games Tournament (TGT)*, science

PENDAHULUAN

Pendidikan disekolah dasar adalah sebagai jenjang paling dasar pada pendidikan formal mempunyai peran besar bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah.” Dalam Kurikulum 2013 (K-13) Pendidikan untuk Satuan Pendidikan Dasar (Tahun 2007 Semester I&II) dijelaskan bahwa “Tujuan Pendidikan Dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlaq mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Selain berperan sebagai pendidik, guru juga memiliki peranan lain diantaranya adalah sebagai fasilitator, motivator, organisator, evaluator dan masih banyak lagi peran guru dalam pembelajaran. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru. Dalam proses pendidikan pastilah ada proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pengajar dan siswa menjadi pihak yang belajar atau diajar.

Proses belajar menghasilkan perubahan perilaku yang awalnya tidak bisa menjadi bisa, yang tidak tahu menjadi tahu dan perubahan lain yang menjadi tujuan dari belajar tersebut. Tujuan belajar dapat tercapai jika ada timbal balik secara proses dari siswa, selain itu guru juga sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi agar kegiatan belajar menjadi optimal dan mendorong

siswa untuk proses dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, seorang guru juga diharapkan mampu menentukan model pembelajaran mana yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta sesuai dengan karakteristik siswa. Selain model pembelajaran, media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menerangkan suatu materi juga dibutuhkan agar suatu materi dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Kegiatan pembelajaran saat ini kebanyakan masih berpusat pada guru.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga dapat mendorong siswa untuk dapat mengemukakan pendapat, bekerja sama, mandiri, menghargai pendapat orang lain, serta memotivasi teman belajar. Penelitian terdahulu tentang peningkatan proses dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* telah banyak dilakukan dan terbukti berhasil meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan media monopoli untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPA dengan model *kooperatif tipe team games tournament* (TGT) di kelas IV SDN 60/II Muara Bungo kecamatan rimbo tengah kabupaten bungo ”.

A. Hakikat Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Usman (2002: 160), penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi

bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

1. Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang membuat peserta didik berpikir. Serta bertindak sesuai dengan kemampuan peserta didik dan juga belajar sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik baik kemampuan berpikir kritis, perilaku peserta didik, dan perkembangan peserta didik menuju yang lebih baik.

(Istiqlal 2013:46) mengemukakan bahwa belajar adalah sesuatu yang sifatnya bertahap, artinya seseorang tidak bisa langsung mengetahui apa yang ingin diketahuinya, melainkan ada proses atau tahap yang mengantarkannya memperoleh apa yang menjadi tujuan. Perubahan-perubahan yang terjadi akibat belajar bisa jadi tidak secara langsung diperoleh setelah kegiatan belajar selesai. Jadi, ada tahap perenungan terhadap apa yang sudah dipelajari kemudian diterapkan dalam perilaku maupun cara berpikir.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen yang didapat dari pengalaman dan usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu keahlian atau ilmu Hakiki, M. (2020).

B. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran (Djamarah & Zain, 2010:121). Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2011:163) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran meliputi alat

bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar yaitu peserta didik.

METODE PERANCANGAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian yang mengacu kepada tindakan yang dapat dilakukan secara langsung dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV B di kelas IV B SDN 60/II Muara Bungo. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2009:16).

HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas di laksanakan di SDN 60/II kelas IV B Muara Bungo yang mana dalam pelaksanaan penelitian ini memaparkan masalah yang mencakup data perencanaan, proses pembelajaran dan data hasil. Data perencanaan memuat tentang persiapan mengajar tertulis yang lebih di kenal dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) data proses pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir sedang data hasil berupa hasil kerja kelompok peserta didik. Di mana peneliti bertindak sebagai praktisi sedangkan guru kelas IV bertindak sebagai observer yang di temani teman sejawad.pelasaksanaan tindakan ini dinlakukan 2 siklus. Pada siklus 1 dilakukan dua kali pertemuan dan siklus II dilakukan dua kali pertemuan. Tahap tahap dalam pemberelajaran setiap tindakan yang dilaksanakan sesuai dengan langkah langkah pemebelajaran TGT.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *Kooperatif* tipe *Team games tournament* berbantu media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi manfaat makhluk hidup di lingkungan kita pada siswa kelas IV SDN No.60/II Muara Bungo Kecamatan Rimbo tengah Tahun Ajaran 2019/2020.

1. Berdasarkan hasil penilaian kinerja guru pada siklus I pertemuan I dengan jumlah 68,75% dan pada siklus I pertemuan II dengan jumlah 75% Sehingga persentasi kinerja guru pada siklus I 71,87% dapat dikategorikan Baik menurut purwanto (2008:102) sedangkan pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 81,25% dan pada pertemuan II meningkat menjadi 87,5% Sehingga persentasi kinerja guru pada siklus II 84,37% dapat dikategorikan Sangat Baik menurut purwanto (2008:102). Sedangkan Hasil penilaian proses belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan I penilaian proses belajar siswa dengan jumlah 70% dan pertemuan II siklus I terjadi peningkatan menjadi 75% Sehingga persentasi Hasil penilaian proses belajar siswa pada siklus I 72,5% dapat dikategorikan Baik menurut purwanto (2008:102) Sedangkan pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 85% selanjtnya siklus II peretemun II terjadi peningktan yang singnifikat dengan jumlah 90% Sehingga persentasi Hasil penilaian proses belajar siswa pada siklus II 87,5% dapat dikategorikan Sangat Baik menurut purwanto (2008:102)
2. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan I yang tuntas 27,77% dan pertemuan II yang tuntas 55,5% berarti

ada peningkatan 27,77 % sedangkan pada siklus II pertemuan ke I yang tuntas meningkat menjadi 55,5% dan pertemuan ke II pada siklus II yang tuntas menjadi 94,44% berarti ada peningkatan 38,88%. Berarti disetiap siklus mengalami peningkatan yang baik dan signifikan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharmisi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi
- [2] Aksara, Arikunto. Suharmisi.2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara .
- [3] Ani, 2012. *Tentang Hasil Belajar*, jakarta : bumi kasara.
- [4] Hakiki, M., & Fadli, R. (2020). Pengaruh Metode Creative Problem Solving (Cps) Model Treefinger Terhadap Hasil Belajar Perakitan Komputer Pada Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan Smk N 1 Rao Selatan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 1-8.
- [5] BSNP. 2011. *Pemendiknas RI No.22 Tahun 2011 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- [6] BSNP. 2006. *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menegah*. Jakarta: Depdiknas.
- [7] Depdiknas, 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [8] Dimiyati, 2013. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Depdikbud

- [9] Djamrah. 2010, *Media Monopoli*. Jakarta: Bumi Kasara.
- [10] Gagna, 2012. *Unsur Belajar*, Jakarta : Bumi Kasara.
- [11] Hakiki, M. (2020). HUBUNGAN KOMPETENSI KEPERIBADIAN DAN KECERDASAN EMOSIONAL GURUPLK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 633-642.
- [12] Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [13] Hamdani, 2010. *Startegi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- [14] Purwanto, 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [15] Rosalia, Tara. 2005. "Aktifitas Belajar". <http://id.Shvoong.com/social-science/1961162-aktifitas-belajar>. diakses tanggal 15 September 2019 pukul 20.30 WIB.
- [16] Rustaman, 2010. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama.
- [17] Rusman, 2011. *Model-Model Pembelajaran*, Bandung: PT Raja grafindo Persada
- [18] Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [19] Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- [20] Rossy, 2011. *Media Monopoli*, jakarta, tiga serangkai
- [21] Sardiman, 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [22] Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [23] Slavin, E Robert. 2009. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Med Aneka Ilmu.
- [24] Slavin, RE. 2009. *Coopetative Learning Teori Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media.
- [25] Slavin, RE. 2010. *Coopetative Learning Teori Riset dan Praktik*, Bandung: Nusa Media.
- [26] Sudjana. Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [27] Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [28] Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [29] Sutrisno, 2007. *pembelajaran terpadu, Tiga serangkai* , jakarta
- [30] Setiawan, 2004. *Pengertian penerapan. Tiga serangkai* , jakarta
- [31] Tahirin, 2006. *mempengaruhi proses belajar*, Jakarta. Bumi aksara
- [32] Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta Bumi Aksara.

- [33] Taniredja, T. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta.
- [34] Trianto, 2014. *Model Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Bumi Aksara.
- [35] Uno. 2006. *Ketrampilan dalam mengajar*. Jakarta. Bumi aksara.
- [36] UndangRI, (2003). Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan. Jakarta:UndangRI.
- [37] Usman, 2020. *Penerapan dan implementasi*, bandung bumi kasara.

BIODATA PENULIS

Fauziah, lahir di Ampalu, 20 Januari 1993. Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang pada tahun 2016. Tahun 2018 memperoleh gelar Magister Pendidikan Teknik di jurusan Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Program Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

Annisa Isnaini, lahir di Tebing Tinggi, 11 Mei 1998. Mahasiswa STKIP Muara Bungo lulusan Sarjana Pendidikan pada tahun 2020.