

## Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi

Apliana Dendo, Titik Purwati, Novi Eko Prasetyo, Putri Vina Sefaverdiana

Pendidikan Ekonomi, IIKIP Budi Utomo

e-mail: [aplianadendo08@gmail.com](mailto:aplianadendo08@gmail.com) , [titikpurwati62@gmail.com](mailto:titikpurwati62@gmail.com) ,

[noviekoprasetyo@budiutomomalang.ac.id](mailto:noviekoprasetyo@budiutomomalang.ac.id), [putravinasefaverdiana@budiutomomalang.ac.id](mailto:putravinasefaverdiana@budiutomomalang.ac.id)

### Abstract

*This study aims to determine the effect of applying the TGT type of cooperative learning model with the help of monopoly media on student learning outcomes. Applied to Baiturrohman Islamic High School students for the 2020/2021 semester 2 academic year, opening 36 people. Collecting data using experimental techniques through pretest and posttest. The results of data analysis showed that the application of the monopoly-assisted TGT cooperative learning model significantly improved student learning outcomes in economics subjects. This learning model is very effective in improving student learning outcomes.*

**Keywords:** *TGT type cooperative learning, monopoly media, learning outcomes*

### Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa. Diterapkan pada siswa SMA Islam Baiturrohman tahun ajaran 2020/2021 semester 2, berjumlah 36 orang. Pengumpulan data menggunakan teknik eksperimen melalui pretest dan posttest. Hasil analisis data menunjukkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan monopoli secara signifikan telah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Model pembelajaran ini sangat efektif untuk memperbaiki hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** *Pembelajaran kooperatif tipe TGT, media monopoli, hasil belajar*

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki arti sebagai suatu proses dalam kehidupan tentang pengembangan diri masing-masing individu guna menjalani keberlangsungan kehidupannya. Dimana cara yang dapat ditempuh oleh masing-masing individu tersebut agar dapat dianggap telah berhasil atau dianggap telah layak dalam menjalani pendidikan ini adalah dengan belajar (Pritawati, 2015:1). Kegiatan belajar sendiri merupakan suatu proses yang telah dijalani oleh individu dalam mendapatkan informasi –

informasi yang digunakan dalam kegiatan memperbaiki tingkah laku yang dimiliki oleh individu itu sendiri dalam menjalani kehidupannya (Purwandari & Wahyuningtyas, 2017:163).

Perubahan – perubahan yang terjadi baik dalam hal perilaku, pengetahuan dan semacamnya inilah yang dinamakan dengan hasilbelajar. Hal ini sesuai dengan pemaparan dari (Suprihatiningrum, 2013:37) bahwa Setelah melalui prose belajar individu memiliki perubahan yang lebih baik terhadap penampilan maupun pola pikirnya. Selain itu (Patliana & Purwati, 2020:452) bahwa hasil belajar ialah hasil yang didapatkan siswa setelah melakukan suatu aktivitas dan juga dapat dipengaruhi melalui cara pengajaran guru dalam kegiatan pembelajaran.

Seseorang telah dianggap sukses dalam melalui kegiatan pembelajaran apabila mampu melewati ujian/evaluasi yang ada dan mendapatkan hasil belajar berupa angka maupun nilai sesuai ataupun melebihi kriteria yang telah ditetapkan. Pelaksanaannya dipengaruhi oleh faktor internal diri seseorang maupun dari eksternal.

Penerapan model pembelajaran ini diperlukan media pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran menjadi menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media belajar dapat terdiri dari alat-alat tradisional maupun alat modern. Model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa antara lain model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Hopkins (Slavin, 2009:13),TGT adalah tipe pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan yang harus ada dalam proses pelaksanaannya, meliputi tahap penyajian kelas, belajar secara berkelompok, pertandingan, permainan dan penghargaan.

Model pembelajaran TGT (Kiswanti & Purwati, 2020:439) kerap terasa lebih menyenangkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki konsep seperti permainan dan terdapat persaingan menjadi pemenang bagi masing – masing kelompok. Permainan yang kerap digunakan dalam TGT biasanya terdiri dari permainan tradisional ataupun modern. Monopoli (Fajaria, 2015:51) adalah permainan papan tradisional yang mengandalkan ketangkasan dalam mengatur strategi agar dapat memenangkannya. Terdapat komponen pendukung dalam permainan monopoli, meliputi papan permainan, pion, dadu, kartu kesempatan, kartu soal dan uang monopoli. Para peserta berlomba–lomba untuk menjadi pemain terkaya agar menjadi pemenang. Hasil pengamatan awal dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional dimana siswa cenderung mendengarkan dan mencatat sehingga siswa cenderung bosan, kurang termotivasi,

kurang aktif berperan serta dalam proses pembelajaran akibatnya hasil belajar siswa tidak maksimal. Uraian di depan menunjukkan bahwa TGT dengan menggunakan media monopoli ini tepat dipilih untuk mengoptimalkan hasil belajar. Permasalahan yang harus di jawab dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penerapan pembelajaran model TGT dengan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi?

## **B. METODE PENELITIAN**

Menggunakan metode penelitian kuantitatif berdasar angka/data, jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Sudjana, (2005: 44) menjelaskan jenis penelitian ini untuk mencari apakah ada pengaruh dari kelompok yang mendapatkan perlakuan khusus, (Sugiyono, 2015:117) merupakan wilayah yang telah tergeneralisasi meliputi subjek ataupun objek yang memiliki kualitas maupun karakteristik tertentu. Populasinyai ialah siswa kelas X SMA Islam Baiturrohmah tahun ajaran 2020/2021 semester 2, berjumlah 36 orang. Selanjutnya dibagi dalam 2 kelompok, yakni 19 siswa pada kelas eksperimen dan sejumlah 17 siswa pada kelas kontrol.

Instrumen penelitian sebagai alat penunjang dalam kegiatan pengumpulan data agar lebih sistematis (Arikunto, 2014:193). Instrumen penelitian ini berupa soal pretest yakni untuk mengetahui kondisi awal serta sejauh mana kemampuan yang dimiliki dari sampel penelitian terhadap pemahaman akan materi konsep dasar ilmu ekonomi. Selain itu digunakan juga post test untuk mengetahui tingkat kemampuan yang dimiliki dari sampel penelitian terhadap pemahaman akan materi konsep dasar ilmu ekonomi setelah terdapat kelompok belajar siswa tertentu yang dikenakan pembelajaran TGT dengan media monopoli. Soal-soal untuk tes dilakukan uji validitas dan reliabelitas.

Analisis data dilakukan secara sistematis untuk menarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2015: 96). Penelitian ini menggunakan uji T untuk melihat kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap pretest maupun posttest. Hasil tes tersebut untuk mengukur apakah terdapat peningkatan setelahmereka mendapatkan perlakuan khusus.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah uji validitas dan reliabelitas soal tes dilakukan dan dipastikan valid dan reliabel, selanjutnya dilaksanakan penilaian pretest untuk mengecek kemampuan awal dari kedua kelas, dan hasil yang didapatkannya meliputi berikut ini.

Tabel 1. Hasil Nilai Pretest & Posttest

Kelas	Nilai Pretest	Nilai Posttest
Eksperimen (X-IPS1)	62,89	78,68
Kontrol (X-IPS2)	62,35	69,41

Selanjutnya dilakukan uji t.

### 1. Uji T untuk Pre test

Analisis dengan t-test peneliti menggunakan bantuan program SPSS. Dan didapatkan hasil sebagaimana berikut:

Tabel 2. Hasil Uji T-Test Pretest Kelas Eksperimen

		Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.758	3.944	34	.000
	Equal variances not assumed		3.930	32.997	.000

Berdasarkan hasil output SPSS pada uji t-test diperoleh signifikansi sebesar 0,758. Hasil ini lebih besar dari 0,05, berarti nilai rata-rata hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak berbeda, sehingga diharapkan setelah perlakuan akan diperoleh hasil yang valid.

### 2. Uji T untuk Kelas Eksperimen

Dari hasil pengolahan SPSS dihasilkan berikut:

Tabel 3. Hasil Uji T-Test Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Pair	Pretest Kelas Eksperimen - Posttest Kelas Eksperimen	Paired Differences	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean			Lower	Upper			
		-15.789			-19.984	-11.595			

Berdasarkan hasil output SPSS pada uji t-test diperoleh nilai signifikansi 0,000, lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan mean hasil tes siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan khusus

### 3. Uji T hasil Post test

Peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS, didapatkan hasil sebagaimana berikut:

Tabel 4. Hasil Uji T-Test Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

		Independent Samples Test						
		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.944	34	.000	9.27245	2.35108	4.49447	14.05042
	Equal variances not assumed	3.930	32.997	.000	9.27245	2.35917	4.47267	14.07222

Hasil out put SPSS pada uji t-test nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Berarti nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda sebagai akibat dilaksanakannya model pembelajaran Teams Game Turnament berbantuan media monopoli, efektif diterapkan untuk memperoleh hasil belajar yang lebih optimal karena mengandung unsur permainan sehingga menyenangkan namun ada unsur kompetisinya yang mendorong siswa bersaing untuk mencapai hasil yang terbaik.

### D. KESIMPULAN

Pada awal penelitian dilakukan pre test diperoleh hasil yang rendah baik kelasokontrol maupun kelasok eksperimen. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar, dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelasokontrol. Juga nilai rata-rata kelas eksperimen setelah adanya tindakan lebih tinggi dari sebelum adanya Tindakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Cet. 15)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azmi, Khairani & Azwar, Edi. 2018. Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal. *Best Journal Vol 1 (1)*. UISU
- Ismah, Zahrina. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar MIPA Vol XIII (1)*. Yogyakarta. Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
- Kiswanti, H.M & Purwati, Titik. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Permainan QUACI Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi “Pasar” Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional*. IKIP Budi Utomo
- Patlana & Purwati, Titik. 2020. Pengaruh Pemberian Tugas Rumah Secara Daring di Masa Pandemi Wabah Covid-19 Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII di SMP IT Darul Ikhsan NW Balik Batang TA 2019/2020. *Prosiding Seminar Nasional*. IKIP Budi Utomo
- Pritawati, Fajaria Desi. 2015. Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen dengan Media Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS SMAN 11 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Semarang. UNS
- Purwandari, Amanda & Wahyuningtyas, Dyah Tri. 2017. Eksperimen Model Pembelajaran Teams Game Tournament Berbantuan Media Keranjang Biji – bijian terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 2. *Jurnal Ilmiah SD Vol 1 (3)*. Malang. Unikama
- Slavin, E.R., 2009. *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusamedia
- Sudjana, 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Cetakan ke-15*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz