



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) DENGAN SIMULASI
MEDIA MONOPOLI PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

**Syamsul Arifin¹⁾, Priyo Utomo²⁾, Nur Aini Anisa³⁾
STIE PEMUDA Surabaya**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Dikirim : 11 Juli 2018
Revisi pertama : 20 Juli 2018
Diterima : 23 Juli 2018
Tersedia online : 30 Juli 2018

Kata Kunci : Pembelajaran
Kooperatif, Teams Game
Tournament, Media Monopoli

Email : syamsularifin556@gmail.com¹⁾,
uppriyo22@gmail.com²⁾,
anissa14ainie@gmail.com³⁾

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dengan simulasi media monopoli pada mata pelajaran ekonomi materi pokok monopoli kelas XI IIS I SMA IPIEMS Surabaya di laksanakan dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Metode yang digunakan peneliti adalah menggunakan rancangan PTK yang berusaha memecahkan atau menjawab permasalahan yang dihadapi pada situasi yang terjadi di lapangan. Hasil penelitian diperoleh pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada kelas XI IIS SMA IPIEMS mengalami peningkatan. Rata-rata ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 34,1% dan pada siklus kedua meningkat sebesar 86,7%. Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan Media Permainan Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih efektif terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal Kelas XI IIS I SMA IPIEMS Surabaya.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita, ini berarti bahwa setiap manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam pendidikan. Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting, salah satunya dengan cara belajar. Di dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tercantum pengertian pendidikan: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Sejalan dengan tuntutan zaman, perkembangan masyarakat, serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan sudah mulai memasuki dunia inovasi. Inovasi dapat berjalan dan mencapai sasarannya, jika pendidikan nasional direncanakan, disusun, dan dilaksanakan sesuai dengan kondisi dan situasi zaman. Pembaharuan sistem pendidikan yang kini telah dilaksanakan adalah diubahnya kurikulum 1994 menjadi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) pada tahun 2004, tahun 2006 diperbarui menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kemudian pada tahun 2013 telah diperbarui menjadi Kurikulum 2013 dimana dalam penerapannya proses pembelajaran berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator. Sebagai suatu sistem, proses pembelajaran terdiri dari berbagai komponen. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode Pembelajaran, media, dan evaluasi. Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran.

Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen-komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui metode pembelajaran yang tepat, maka pencapaian tujuan pembelajaran tidak dapat maksimal. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator perlu memahami secara baik mengenai fungsi metode pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya kondisi yang sangat diharapkan tersebut belum tercapai. Proses pembelajaran yang ada selama ini masih belum memperhatikan efektivitas dan kesesuaian penggunaan model pembelajaran dengan pokok bahasan yang akan digunakan, sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA IPIEMS Surabaya guru sering kali menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, oleh sebab itu tidak sedikit siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru dan kegiatan pembelajaran menjadi pasif. Karena dengan penggunaan metode konvensional tersebut sering membuat siswa merasa jenuh yang pada akhirnya keadaan ini dapat menjadi masalah

besar berkaitan dengan pencapaian hasil belajar siswa jika berlangsung secara terus menerus.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dibutuhkan media untuk mempermudah guru menyampaikan kalimat yang kurang mampu diucapkan melalui kata-kata tertentu dan dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini akan menggunakan mediapermainan monopoli. Monopoli adalah salah satu jenis permainan ketangkasan dalam berstrategi. Dalam memainkannya seseorang harus pandai dalam mengatur siasat, mengatur keuangan serta mampu mengembangkan imajinasi untuk berfikir agaimana bisa memenangkan permainan. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournamen (TGT)* dengan media permainan monopoli sebagai model pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah variasi permainan diskusi kelompok. Model ini digunakan untuk materi pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam sehingga sangat tepat digunakan dalam mata pelajaran ekonomi khususnya materi pokok pasar modal karena di dalamnya dibutuhkan pemahaman konsep-konsep yang mendalam dan akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan simulasi media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal kelas XI IIS SMA IPIEMS Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017?.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan simulasi media permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal kelas XI IIS SMA IPIEMS Surabaya tahun ajaran 2016/2017.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Hasil Belajar

Setiap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh seseorang pasti akan menghasilkan hasil, begitu pula dalam proses belajar mengajar yang pasti akan menghasilkan hasil belajar. Menurut Gegne dalam Thibrani dan Mustofa (2011: 23) membagi lima kategori hasil belajar yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Sedangkan menurut Suprijono (2012 :5) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan.

Nana Sudjana (2009: 3) “Mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 4) “Menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil

belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar”.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Dari jabaran diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran sebagai tolak ukur berhasilnya proses pembelajaran, Kemampuan-kemampuan dari hasil belajar tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dan hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran kelompok dengan jumlah peserta didik 4-6 orang dengan gagasan untuk saling memotivasi antara anggotanya untuk saling membantu agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang maksimal. Berikut ini merupakan beberapa pengertian menurut para ahli:

1. Depdiknas (2003:5) “Pembelajaran Kooperatif (*pembelajaran kooperatif*) merupakan pembelajaran kooperatif strategi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”.
2. Slavin (Isjoni, 2011:15) “*In pembelajaran kooperatif methods, students work together in four member teams to master material initially presented by teacher*”. Ini berarti bahwa pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana system belajar dan bekerja kelompok-kelompok kecil berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Aplikasinya dalam pembelajaran di kelas, model pembelajaran ini menengahkan realita kehidupan masyarakat yang dirasakan dan dialami oleh siswa dalam kesehariannya, dengan bantuan yang disederhanakan dalam kehidupan kelas. Model pembelajaran ini memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan bisa juga dari pihak lain yang

terlibat dalam pembelajaran itu, yaitu teman sebaya. Keberhasilan belajar menurut model belajar ini bukan semata-mata ditentukan oleh kemampuan individu secara utuh, melainkan perolehan belajar itu akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama-sama dalam kelompok-kelompok belajar kecil yang terstruktur dengan baik. Melalui belajar dari teman yang sebaya dan dibawah bimbingan guru, maka proses penerimaan dan pemahaman siswa akan semakin mudah dan cepat terhadap materi yang dipelajari (Etin dan Raharjo, 2011:5). Tujuan Pembelajaran Kooperatif Menurut Slavin (Kodir, 2011:33) berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetensi, yaitu keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi, yaitu keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompok.

Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*

Pembelajaran kooperatif model *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan model *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Kodir, 2011:92). *Teams Games Tournament (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward yang merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *Teams*

Teams Games Tournament (TGT) diterapkan sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu. *TGT* menggunakan turnamen permainan akademik sehingga siswa tidak akan bosan dalam penerapannya. Dalam turnamen ini siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam menjawab pertanyaan berdasarkan materi yang telah dipelajari. Pendekatan yang digunakan dalam *TGT* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran.

Ada lima komponen utama dalam pembelajaran *TGT* yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim (Kodir, 2011:92-93).

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan lebih baik dan optimal pada saat *game*.

3. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen (*tournament*)

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan dalam satu meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Metode pembelajaran kooperatif *TGT* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (2000:10) yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *TGT* antara lain :

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan *TGT* adalah:

1. Bagi guru
 - a. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok.
 - b. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.
2. Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan

akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

Media Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament*

Hasil penelitian secara nyata membuktikan bahwa penggunaan alat bantu sangat membantu aktivitas proses belajar mengajar di kelas, terutama peningkatan prestasi belajar siswa/mahasiswa (Sudarwan, 2008:1). Alat bantu dalam proses belajar mengajar disebut juga dengan media pendidikan. Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Sudarwan, 2008:7). Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan berbantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrahan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar adalah media permainan.

Permainan adalah setiap konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran. Ditengah permainanlah kita paling dekat dengan kekuatan penuh kita. Kesenangan bermain tidak terhalang terlepas segala macam indofrin positif dalam tubuh, melatih kesehatan dan membuat kitamerasa hidup sepenuhnya.

Beberapa manfaat bermain dan belajar adalah sebagai berikut :

- a. Menyingkirkan keseriusan yang menghambat
- b. Menghilangkan sterss dalam lingkungan belajar
- c. Mengajak orang terlibat penuh
- d. Meningkatkan proses belajar

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dikarenakan penelitian ini menganalisis masalah-masalah yang terjadi di SMA IPIEMS Surabaya dan data yang dikumpulkan dalam bentuk uraian lisan maupun tertulis untuk memecahkan masalah-masalah yang terjadi di dalam kegiatan pembelajaran.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian praktis bertujuan untuk memperbaiki suatu keadaan pembelajaran di kelas sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Adapun aspek

pokok dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Lokasi Penelitian dalam penelitian ini di SMA IPIEMS Jl. Raya Menur No.125, Manyar Sabrangan, Mulyorejo, Kota SBY, Jawa Timur 60285. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juli 2017. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 yang berjumlah 41 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Tes

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal. Tes dilakukan di awal (*pre-test*) dan di akhir (*post-test*). *Pre-test* merupakan langkah awal yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan siswa sebelum menerima materi pelajaran. Sedangkan *Post-test* merupakan uji eksperimen, yaitu tes yang dilakukan setelah eksperimen dilaksanakan. Tujuan *post-test* adalah untuk mendapatkan nilai akhir kelas.

2. Metode Angket

Angket merupakan pernyataan secara tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Angket digunakan untuk mengetahui sikap siswa selama mengikuti pembelajaran sebagai instrumen dalam mengumpulkan data. Pengisian angket dilakukan oleh siswa pada saat akhir penelitian yaitu setelah siswa melakukan *post-test*. Skala yang digunakan adalah skala *likert*, yang terdiri dari empat pilihan yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

3. Metode pengamatan (observasi)

Observer dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Aspek yang diamati meliputi:

- a. Kedisiplinan sebelum mengikuti proses pembelajaran
- b. Keaktifan siswa
- c. Kerjasama dengan kelompok
- d. Perhatian siswa terhadap pelajaran
- e. Menghargai pendapat orang lain.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hal ini disebabkan data diperoleh berdasarkan hasil observasi guru dan siswa berupa penjelasan atau keterangan berupa data kualitatif, dan data yang diperoleh berdasarkan hasil tes berbentuk angka-angka berupa data kuantitatif. Indikator kerja digunakan menentukan keberhasilan dalam penelitian ini, maka ditentukan indikator kinerja. Indikator kinerja berupa indikator proses dan indikator hasil. Indikator hasil dalam penelitian ini dilihat dari dua aspek yaitu kreativitas dan hasil belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil observasi yang akan diuraikan dalam penelitian ini mencakup penilaian terhadap keberhasilan tindakan guru dalam menerapkan model pembelajaran koomperatif tipe *Teams Game Tournament* dengan media monopoli dan hasil belajar siswa dari ranah kognitif dan afektif. Tindakan guru dalam menerapkan model pembelajaran koomperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan media monopoli. Dijelaskan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Guru Siklus I

Observer	Σ Skor yang muncul	Σ Skor maksimal yang diharapkan	Persentase keberhasilan %
	1	2	3
Bu Anggi	106	120	88%
Nindya	100	120	83%
Adinda	102	120	85%
Bima Harya	102	120	85%
Jumlah		341%	
Rata-Rata		85,25 %	

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2017)

Berdasarkan hasil observasi penilaian praktik mengajar dengan persentase total keberhasilan pada siklus I sebesar 85,25%. Pada pertemuan I kemampuan guru mengelola pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran koomperatif tipe *Teams Gama Tournament (TGT)* dengan simulasi media monopoli secara keseluruhan mendapat nilai rata-rata 85,25% . Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam penerapan model pembelajaran koomperatif tipe *Teams Game Tounament (TGT)* dengan simulasi media monopoli diperlukan peningkatan pada putaran berikutnya. Pada dasarnya putaran I sebagian besar aspek perlu untuk ditingkatkan lagi pada putaran berikutnya.

Sedangkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada siklus I mengalami peningkatan dari nilai sebelum tindakan (*pre test*) dan setelah tindakan (*post test*). Dan dari penjelasan dari tabel itu pula di ketahui besar ketuntasan belajar siswa sebesar 34,1 % dan untuk penilaian ranah afektif siklus 1 yang dimuat dalam tabel 1 , ketika proses belajar berlangsung, dari 41 siswa terdapat 26 siswa predikat cukup dan 15 siswa dengan predikan baik pada aspek disiplin. Pada aspek keaktifan, terdapat 8 siswa dalam predikat kurang, 11 siswa dalam predikat cukup 11siswa dengan predikat baik dan 11 siswa dengan predikat memuaskan. Pada aspek kerjasama, terdapat 6 siswa dengan kategori kurang, 1 siswa dengan kategori cukup dan 20 siswa dengan kategori baik dan 14 siswa memuaskan Pada aspek perhatian, terdapat 14 siswa dengan kategori cukup, 12 siswa dengan kategori baik dan 15 siswa dengan memuaskan dan Padaaspek menghargai pendapat, terdapat 20 siswa dalam ketegori cukup 7 siswa dengan kategori baik dan 14 siswa dengan kategori memuaskan.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus I

Sebelum tindakan (<i>Pre test</i>)		Setelah tindakan (<i>Post test</i>)	
Tuntas	Belum tuntas	Belum Tuntas	Tuntas
0 siswa	41 siswa	27 siswa	14siswa

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2017)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa ranah kognitif mengalami peningkatan dari nilai sebelum tindakan (*pre test*) dan setelah tindakan (*post test*). Dan dari penjelasan dari tabel itu pula di ketahui besar ketuntasan belajar siswa sebesar 34,1%. Hasil belajar dari ranah afektif diukur melalui hasil lembar penilaian ranah afektif siswa. Hasil penilaian hasil belajar siswa ranah afektif akan dijelaskan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I

No	Predikat	Aspek				Menghargai Pendapat
		Disiplin	Keaktifan	Kerjasama	Perhatian	
1	Kurang	-	8 siswa	6 siswa	-	-
2	Cukup	26	11 siswa	1 siswa	14 siswa	20 siswa
3	Baik	15	11 siswa	20 siswa	12 siswa	7 siswa
4	Memuaskan	-	11 siswa	14 siswa	15 siswa	14 siswa

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2017)

Berdasarkan penilaian ranah afektif siklus 1 yang dimuat dalam tabel di atas, ketika proses belajar berlangsung, dari 41 siswa terdapat 26 siswa predikat cukup dan 15 siswa dengan predikan baik pada aspek disiplin. Pada aspek keaktifan, terdapat 8siswa dalam predikat kurang, 11 siswa dalam predikat cukup 11siswa dengan predikat baik dan 11 siswa dengan predikat memuaskan. Pada aspek kerjasama, terdapat 6 siswa dengan kategori kurang, 1 siswa dengan kategori cukup dan 20 siswa dengan kategori baik dan 14 siswa memuaskan Pada aspek perhatian, terdapat 14 siswa dengan kategori cukup, 12 siswa dengan kategori baik dan 15 siswa dengan memuaskan dan Pada aspek menghargai pendapat , terdapat 20 siswa dalam ketegori cukup 7 siswa dengan kategori baik dan 14 siswa dengan kategori memuaskan.

Deskripsi Kemampuan guru mengelola Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dengan simulasi monopoli di jabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Observasi Kemampuan Guru Siklus II

Observer	Σ Skor yang muncul	Σ Skor maksimal yang diharapkan	Persentase keberhasilan %
	1	2	3
Bu Anggi	108	120	90%
Nindya	113	120	94,1%
Adinda	106	120	91,6%
Bima Harya	109	120	90,8%
	Jumlah	344%	
	Rata-Rata	91,62 %	

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2017)

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut kesimpulannya, bahwa hasil pengamatan pada pertemuan pertama sudah di perbaiki dan mengalami peningkatan di pertemuan kedua dengan kategori baik. Dan dari aspek kognitif dinilai dari hasil *post test*, yang artinya siswa dikatakan mencapai hasil belajar jika nilai tes nya lebih dari KKM yaitu ≥ 75 . Hasil penilaian hasil belajar siswa ranah kognitif siklus II akan dijelaskan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Siklus II

Sebelum tindakan (<i>pretest</i>)		Setelah tindakan (<i>posttest</i>)	
Tuntas	Belum tuntas	Tuntas	Belum tuntas
12 siswa	29 siswa	36 siswa	5 siswa

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2017)

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa ranah kognitif mengalami peningkatan dari nilai sebelum tindakan dan setelah tindakan atau setelah pre test dan post test dan siswa yang tuntas sebanyak 36 siswa siswa sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa atau sebanyak 86,7 %. Hasil belajar ranah afektif diukur melalui hasil lembar penilaian ranah afektif siswa. Hasil penilaian hasil belajar siswa ranah afektif siklus II akan dijelaskan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II

No	Predikat	Aspek				
		Disiplin	Keaktifan	Kerjasama	Perhatian	Menghargai pendapat
1	Kurang	-	2 siswa	-	-	-
2	Cukup	-	10 siswa	2siswa	10 siswa	4 siswa
3	Baik	11 siswa	15 siswa	16 siswa	11 siswa	13 siswa
4	Memuaskan	30 siswa	14 siswa	23 siswa	20 siswa	24 siswa

Sumber : Hasil Penelitian, diolah (2017)

Berdasarkan penilaian ranah afektif pada siklus 2 yang dimuat dalam tabel ketika proses belajar berlangsung, dari 41 siswa terdapat 11 siswa dalam predikat baik dan 30 siswa dalam predikat memuaskan. Pada aspek keaktifan, terdapat 2 siswa dalam predikat kurang 10 siswa dengan predikatcukup 15 siswa dengan predikat baik dan 14 siswa dengan predikat memuaskan. Pada aspek kerjasama, terdapat 2 siswa dalam kategori cukup16 siswa dalam kategori baik dan 23 siswa dengan predikat memuaskan Pada aspek perhatian terdapat 10 siswa dengan kategori cukup, 11 siswa dengan kategori baik dan 20 siswa dengan dengan kategori sangat memuaskan sedangkan pada aspek menghargai, terdapat 4 siswa dalam kategori. Dilihat dari hasil penilain beberapa aspek dari ranah afektif dalam siklus kedua sudah mengalami perbaikan dari pada siklus pertama.

Pembahasan

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* dengan simulasi monopoli dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Sehingga menurut peneliti model pembelajaran tersebut cocok diterapkan di kelas XI IIS I di SMA IPIEMS Surabaya. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* dengan simulasi monopoli dapat melatih siswa dalam

mengembangkan kemampuan untuk menerapkan konsep pengetahuan yang mereka peroleh. Siswa harus bisa bekerjasama dengan kelompok untuk menentukan membeli saham dengan segala resikonya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal.

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 diterjadi pada siklus I. Pada pelaksanaan siklus I ini guru masih banyak kekurangan, dimana 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.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini dinilai dari aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif dinilai dari perbedaan kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa, yang artinya artinya siswa dikatakan mencapai hasil belajar jika nilai tes nya mengalami peningkatan dari sebelumnya. Guru memberikan *pretest* dan *posttest* setiap pertemuan dengan harapan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran akan meningkat. Sedangkan pada aspek afektif hasil belajar diukur melalui hasil lembar penilaian ranah afektif siswa. Aspek yang diamati pada ranah afektif dalam penelitian ini antara lain: 1) kedisiplinan siswa dikelas, 2) keaktifan siswa, 3) kerjasama kelompok, 4) perhatian siswa dikelas, 5) menghargai pendapat orang lain. Respon yang diberikan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* dengan simulasi monopoli pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal mendapat respon yang positif. Sebagian besar siswa merasa senang pembelajaran dengan menggunakan media monopoli. Model ini cukup menyenangkan karena siswa bisa memahami konsep materi sambil bermain. Menurut sebagian besar siswa pembelajaran yang diajarkan oleh guru dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pasar modal karena siswa dapat simulasi tentang cara berinvestasi sambil bermain sehingga siswa tidak mudah lupa terhadap materi. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* dapat membuat siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah untuk dapat mempelajari dan memahami materi pokok pasar modal, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan Media Permainan Monopoli

pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS I SMA IPIEMS Tahun Ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan Media Permainan Monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi pokok pasar modal kelas XI IIS I SMA IPIEMS tahun ajaran 2016/2017. Dan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan Media Permainan Monopoli lebih efektif meningkatkan hasil belajar pada materi pokok pasar modal dibandingkan menggunakan model konvensional (ceramah dan diskusi).

Saran

Saran dalam penelitian ini adalah :

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru dalam memilih strategi pengajaran ekonomi yang inovatif. Dan diharapkan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan Media Permainan Monopoli dipakai dalam pembelajaran ekonomi karena metode pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Susanto, Raharjo, Muji Sri Prastiwi. 2012. "*Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel pada Siswa SMA Kelas XI IPA*". Dalam *ejournal.unesa.ac.id*, Vol 1, No 1.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danim, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Azwan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fajaria Desi Pritawati. 2015. *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) dengan Media Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Pokok Pasar Modal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS SMA N 11 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Isjoni dan Arif Ismail. 2009. *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istiqomah. 2011. *Pembelajaran Teams Game Tournaments*. Jakarta : Raja. Grafindo Persada.
- Kodir, Abdul. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mulyasa, E. 2010. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadan Hasan. (2011). "*Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Berbantu Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK NEGERI 1 Godean Tahun Ajaran 2011/2012*". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. X, No. 1, Tahun 2012.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Media Prenada.

- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2011. *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi republik.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Median Group.
- Wahidmurni, Alifin Mustikawan, dan Ali Ridho. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta:
- Wyk, Micheal.van. 2011. "The Effect of Teams Games Tournament on Achievement, Retention and Attitudes of Economics Education Students" dalam *Jurnal JSoc Sci*, 26(3): 183-193 South Africa:University of the Free State.