



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI BIOLOGI DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGARI 1 PANDAWAI

*Eliani Yuskartika Bili, Yohana Makaborang, Audrey Loise Makatita, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

*Corresponding author E-mail: tikabili83@gmail.com

Abstract

This study aims to describe student learning outcomes before and after the implementation of the Team Game Tournament learning model with Biology Monopoly media at SMA Negeri 1 Pandawai, and to analyze the improvement in 11th-grade student performance. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a descriptive quantitative approach, involving 36 students from class XI MIPA 2. Data were collected through observation, tests, and documentation. The results show that in the pre-cycle phase, the average cognitive score was 71.38, with 83% of students not meeting the Minimum Competency Criteria (KKM) of 78, and 17% meeting the KKM. The average affective score was 54, with 89% of students not meeting the KKM. In Cycle I, the average cognitive score increased to 80.13, with 64% of students meeting the KKM. In Cycle II, the average posttest cognitive score reached 94.16, with 94% of students meeting the KKM, and the average affective score rose to 91. The study concludes that the Team Game Tournament learning model with Biology Monopoly media effectively enhances student learning outcomes.

Keywords: Team Game Tournament Learning Model, Biology Monopoly Media, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran Team Game Tournament dengan media Monopoli Biologi di SMA Negeri 1 Pandawai, serta menganalisis peningkatan kinerja siswa kelas XI. Penelitian ini adalah PTK dengan pendekatan kuantitatif deskriptif, melibatkan 36 siswa dari kelas XI MIPA 2. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra-siklus, nilai rata-rata kognitif adalah 71,38, dengan 83% siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 78, dan 17% siswa mencapai KKM. Nilai rata-rata afektif adalah 54, dengan 89% siswa tidak mencapai KKM. Pada Siklus I, nilai rata-rata kognitif meningkat menjadi 80,13, dengan 64% siswa mencapai KKM. Pada Siklus II, nilai rata-rata kognitif posttest mencapai 94,16, dengan 94% siswa memenuhi KKM, dan nilai rata-rata afektif meningkat menjadi 91. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament dengan media Monopoli Biologi secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Game Tournament*, Media Monopoli Biologi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan proses belajar. Pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau menerima informasi dan menghubungkannya dengan siswa (Festiawan, 2020:2). Tujuan dari pembelajaran yaitu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman individu. Dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang tepat supaya siswa tidak jenuh dalam proses belajar, serta model pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Handini & Budiyanto, 2023:2064).

Salah satu masalah dalam proses pembelajaran yang dialami oleh siswa adalah suatu kondisi tertentu dalam menghambat kelancaran proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa (Yuhana, & Aminy 2019:85). Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Biologi (ANMM) kelas XI di SMA Negeri 1 Pandawai pada tanggal 8 mei 2023, di dapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan model *pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) dan dalam proses pembelajaran tersebut tampak hanya menggunakan metode ceramah dan sumber belajar seperti buku paket. Dalam proses pembelajaran di kelas juga dilakukan metode diskusi namun siswa tidak menunjukkan keseriusan dalam mengerjakan tugas kelompok dan hanya beberapa orang siswa saja yang mengerjakan tetapi yang lainnya sibuk dengan aktifitasnya masing-masing. Selain itu dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media buku paket/cetak sehingga siswa merasa jenuh, bosan dan kurang memahami materi dan bahkan siswa tidak tertarik dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karna itu menurut peneliti perlu adanya pembaharuan model pembelajaran dan media pembelajaran untuk meningkat hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournamen* TGT berbantuan media monopoli. Demikian dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya rendah menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa masih rendah.

Model pembelajaran kooperatif tipe

Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas semua peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Muttaqien et al., 2021:4). Dalam hal ini satu hambatan dalam pembelajaran di sekolah adalah terbatasnya media pembelajaran, yang digunakan oleh guru sehingga berdampak pada hasil belajar, kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hadad et al. 2023:4390).

Salah satu media pembelajaran berupa permainan yaitu MGS (*Monopoly Games Smart*). Media monopoli merupakan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan. Permainan monopoli ini disesuaikan pada kondisi dan keadaan siswa yang kesehariannya masih suka bermain (Ulfa & Rozalina 2019:12). Oleh karena itu media monopoli sebagai suatu sarana yang dapat digunakan dalam menunjang dan memudahkan siswa untuk memahami dan mendalami materi.

METODE

Jenis dan pendekatan Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas PTK. Penelitian ini yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas dan meningkatkan mutu pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan di di SMA Negeri 1 Pandawai, Jln.Cendana Kawangu, Kec. Pandawai, Kab. Sumba Timur. Penelitian ini dilakukan di kelas XI MIPA 2 dan penelitian ini dilakukan Pada Semester Ganjil Tahun 2023/2024 di bulan Juli 2024. Subjek penelitian pada siswa kelas XI Mipa 2 sebanyak 36 orang laki-laki 15 orang siswa dan perempuan 21 orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Data hasil penelitian mencakup 2 ranah yaitu kognitif dan afektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 22- 26 Juli 2024 pada kelas XI IPA 2 yang bertempat di SMA Negeri 1 Pandawai diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: Objek dalam penelitian 36 orang siswa yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 21 orang perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan, pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada setiap siklus dilakukan posttest pada akhir

pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penyampaian materi

Sel.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Kegiatan Pembelajaran	Nilai Rata-Rata	Jumlah Siswa Yang Tuntas	%	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	%
Pra Siklus	71,38	6	17%	30	83%
Siklus I	80,13	23	64%	13	36%
Siklus II	94,16	34	94%	2	6%

Tabel 1.2 Hasil Belajar Afektif Siswa

Kegiatan Pembelajaran	Pencapaian Hasil Belajar	Kategori
Pra Siklus	11 %	Kurang
Siklus I	81 %	Baik
Siklus II	94 %	Sangat Baik

Pembahasan

Pelaksanaan pra siklus yang dilaksanakan pada tanggal 22 juli 2024 jam 07.30 - 09.30 WITA, yang diikuti oleh 36 orang siswa. Dalam pertemuan tersebut peneliti belum menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media monopoli biologi. Peneliti membawakan materi tentang sel dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang biasa digunakan oleh guru IPA dan dengan menggunakan media buku paket. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Setelah pelaksanaan pra siklus, siswa belum dapat memahami materi sel dengan baik. Pada pra siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,38 terdapat 30 dengan persentase 83% siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 78, sedangkan yang mencapai KKM hanya 6 orang siswa dengan kategori rendah dengan persentase 17% . Pada saat kegiatan pra siklus berlangsung terdapat ada beberapa siswa tidak fokus dalam pembelajaran saat peneliti menjelaskan materi, siswa keluar masuk kelas dengan alasan tertentu agar bisa keluar dari kelas dan pada saat peneliti menjelaskan materi ada beberapa siswa yang membuat kegaduhan sehingga membuat suasana kelas menjadi tidak stabil. Dalam proses pembelajaran pada pra siklus ini masih banyak siswa yang terlihat kurang bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, terdapat nilai rata-rata afektif yaitu 54, terdapat siswa yang tidak mencapai KKM yaitu 32 orang dengan persentase 89% sedangkan yang mencapai hanya berjumlah 4

orang siswa dengan presentase 11%. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pra siklus masih sangat rendah, sehingga peneliti melanjutkan siklus I.

Siklus I

Berdasarkan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2024 yang diikuti oleh 36 orang siswa jam 07.30 – 09.30 WITA. Di pertemuan kedua ini sebelum peneliti melaksanakan KBM peneliti telah merencanakan empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada awal tahap perencanaan tersebut peneliti sudah menyiapkan RPP, soal posttest, dan media monopoli yang sudah disediakan sebelum peneliti memulai kegiatan berlangsung.

Pada kegiatan siklus I, peneliti melanjutkan pembelajaran yang sudah diberikan peneliti di pertemuan sebelumnya dengan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*). Setelah pembelajaran selesai, peneliti memberikan soal posttes kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa setelah penyampaian materi pembelajaran tersebut.

Pembelajaran pada siklus I belum tercapai secara optimal walaupun telah mencapai standar ketuntasan secara keseluruhan dengan nilai rata-rata *posttest* siklus I yaitu 80,13. terdapat 23 siswa yang memenuhi standar KKM (64%), sedangkan 13 orang siswa yang tidak memenuhi KKM (36%). Oleh karena itu peneliti merasa masih perlu mengadakan siklus II karena masih terdapat sebanyak 13 siswa yang belum mencapai

standar ketuntasan. Pada siklus I, masih ada siswa yang belum terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT berbantuan media monopoli Biologi dalam pembelajaran sehingga sikap siswa yang diharapkan belum tampak secara maksimal dengan perolehan nilai rata-rata afektif yaitu 77 dari 36 orang siswa yang memenuhi standar KKM 29 orang siswa dengan persentase 81% sedangkan siswa yang tidak memenuhi standar KKM 7 orang siswa dengan persentase 19% dari hasil belajar afektif pada siklus I dikategorikan tinggi. Akan tetapi siswa merasa senang dengan kegiatan pembelajaran tersebut dengan dilengkapi media monopoli biologi, serta bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Didukung dengan penelitian terdahulu oleh (Putra, et al 2021:1) dengan Judul Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan mengajar guru serta hasil belajar siswa ranah pengetahuan dan ranah keterampilan. Keterampilan mengajar guru pada siklus I memperoleh persentase 76% dan pada siklus II meningkat menjadi 85,50%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media monopoli biologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi belum sepenuhnya berhasil maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Siklus II

Selanjutnya dilakukan pelaksanaan pembelajaran siklus II pada tanggal 26 Juli 2024 yang diikuti oleh 30 orang siswa waktu 07.30 – 09.30 WITA. Di pertemuan ketiga ini dimana sebelum peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar peneliti telah merencanakan empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Pada awal tahap perencanaan tersebut peneliti sudah menyiapkan RPP, soal *posttest*, dan media monopoli Biologi yang sudah disediakan sebelum peneliti memulai kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar pra siklus dan siklus I. Pada siklus II, siswa terlihat jauh lebih aktif, bersemanga. Dalam penelitian ini, peneliti sudah mampu untuk menguasai kelas dan mampu mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Nilai yang diperoleh pada siklus

II menunjukkan adanya perubahan yang berarti dalam peningkatan hasil belajar IPA dengan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* 94.16. Dalam hal ini terdapat 2 (6%) siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 78, sedangkan yang mencapai KKM terdapat orang 34 siswa siswa (94%) yang memenuhi standar KKM. Sedangkan nilai rata-rata afektif 91, dari 36 orang siswa yang memenuhi standar KKM 34 orang siswa dengan persentase 94% sedangkan siswa yang tidak memenuhi standar KKM 2 orang siswa dengan persentase 6%. Hasil belajar pada siklus II mencapai target, sehingga penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* TGT berbantuan media monopoli biologi telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pandawai.

Berdasarkan pencapaian siswa penggunaan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan pencapaian siswa serta membuat siswa lebih bersemangat belajar dalam kelas. Penelitian ini didukung oleh (Dewi et al. 2021:96). dengan judul Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Terintegrasi Praktikum Pada Materi Sistem Peredaran Darah Di Kelas VIII SMP. Hasil dari validasi dengan nilai persentase 87, 5% sangat valid, validasi ahli materi dengan nilai 85, 71% sangat valid dan validasi ahli media dengan nilai 96, 42% sangat valid sehingga media pembelajaran monopoli terintegrasi praktikum ini sangat memadai dipakai dalam aktivitas pembelajaran. Kemudian didukung dengan penelitian terdahulu lainnya oleh (Supriyanto, 2020) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournaments* TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa matematika pada kompetensi FPB dan KPK.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan analisis terhadap hasil penelitian berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik. 1). Sebelum menggunakan model TGT (*Teams Games Tournaments*) berbantuan media monopoli. Pada tahap pra-siklus memperoleh nilai rata-rata *posttest* yaitu 71.38, terdapat 30 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari total 36 siswa dan ada 6 siswa mencapai KKM dengan

persentase 17% dari total siswa dan 83% belum mencapai KKM. Kemudian terdapat nilai rata-rata afektif pada pra siklus yaitu 54, ditemukan siswa yang tidak mencapai KKM yaitu 32 orang dengan persentase 89% sedangkan yang mencapai hanya berjumlah 4 orang siswa dengan presentase 11%. Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran pra siklus belum membuahkan hasil yang positif dengan kategori rendah. 2) Hasil belajar pada penerapan model *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media monopoli biologi. Pada siklus I memperoleh nilai rata – rata ketuntasan seluruh siswa adalah 80.15. Siswa yang tuntas terdiri dari 23 orang dengan persentase 64%. dan siswa yang tidak tuntas terdiri dari 13 orang dengan persentase 36%. Di dalam siklus I terjadi peningkatan dalam hasil belajar kognitif meskipun tercapai secara optimal. Kemudian hasil belajar afektif siswa pada siklus I terdapat nilai rata-rata yaitu 77 dari 36 orang siswa yang memenuhi standar KKM 29 orang siswa dengan persentase 81% sedangkan siswa yang tidak memenuhi standar KKM 7 orang siswa dengan persentase 19% dari hasil belajar afektif pada siklus I dikategorikan tinggi. 3) Setelah penerapan model *Teams Games Tournaments* TGT berbantuan berbantuan media monopoli biologi. Peneliti mengakhiri penelitian pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 94.16 untuk seluruh siswa, dengan 34 siswa yang tuntas dengan persentase 94% sedangkan 2 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 6%. Hasil belajar kognitif meningkat sesuai dengan standar ketuntasan. Sedangkan nilai rata-rata afektif yaitu 91 dari 36 orang siswa yang memenuhi standar KKM 34 orang siswa dengan persentase 94% sedangkan siswa yang tidak memenuhi standar KKM 2 orang siswa dengan persentase 6% dari hasil belajar afektif pada siklus II dikategorikan sangat tinggi.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian ini peneliti menemukan beberapa saran sebagai berikut: 1) Bagi Guru Model *Teams Games Tournament* TGT berbantuan media monopoli biologi materi sel terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam hal ini disarankan pada guru IPA menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media monopoli biologi. 2) Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih lanjut dan di kembangkan lagi menggunakan model pembelajaran *Teams*

Games Tournaments (TGT) dengan media pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, Deanita Andam, Aseng Mulyana, Khalida Ulfa, Jhon Riswanda, Tutut Handayani, Anggun Wicaksono, Delima Engga Maretha, Mini Sariwulan, Diah Putri Anggun, diatul Fuadiyah, Dina Rahmawati, and Elvira Destian sari. 2021. “Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Jaringan Hewan Kelas Xi Di Sma.” Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2021 94–103.
- Festiawan, Rifqi. 2020. “Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran.” Universitas Jenderal Soedirman 1–17.
- Hadad, M. K., K. Kartinah, A. S. Pramasdyahsari, and ... 2023. “Pengembangan Media Hampers Asean Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD Supriyadi Semarang.” *Jurnal Pendidikan* , 7:4390–96.
- Handini, I. N., & Budiyanto, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Media Permainan Monopoli IPA Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7), 2063-2072. <https://jcs.greenpublisher.id/index.php/jcs/article/view/438>.
- Suprijono, A. R., Muttaqien A., Pumomo, N. H., & Rendy A.P, D. B. (2021). The influence of cooperative learning model types of teams games tournaments on students’ critical thinking ability. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 3(6), 432. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v3i6.4620>.
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/jpi/article/view/6061/2517>.
- Ulfa, Khalida, and Lia Rozalina. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp.” *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 5(1):10–22. doi: 10.19109/bioilmi.v5i1.3753.

Yuhana, Asep Nanang, and Fadlilah Aisah Aminy. 2019. "Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor Dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian*

Pendidikan Islam 7(1):79. doi:
10.36667/jppi.v7i1.357.