

**PENGUNAAN MODEL TGT DENGAN MEDIA ULAR TANGGA
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR**

(Artikel)

Oleh

FEBRI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2014**

PENGGUNAAN MODEL TGT DENGAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR

Febri¹, Arwin Achmad², Rini R. T. Marpaung²
email: febr799@yahoo.com HP: 085758309373

ABSTRAK

This experiment aimed to know the effect of Teams Games Tournament (TGT) model with snakes and ladders media based on students' biology learning result for the subject matter of organization of life. The design of this research was pretest-posttest non equivalent. This research was done at VII SMP Negeri 1 Way Krui, students of VII.A and VII.B were samples which were taken by purposive sampling technique. This research used qualitative and quantitative data. The quantitative data was obtained from the average value of pretest, posttest, and N-gain were analyzed by t-test and u-test. The qualitative data was the observation sheet of learning activities and responses that analyzed descriptively. The results showed that TGT model with snakes and ladders can improve students' biology learning result. It shown by the experimental class average value of learning result 66,14 was higher then control class learning result 59,77.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ular tangga terhadap hasil belajar biologi siswa dalam materi pokok organisasi kehidupan. Desain penelitian ini adalah pretes-postes tak ekuivalen. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Way Krui, siswa kelas VII.A dan VII.B sebagai sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data penelitian berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai pretes, postes, dan N-gain yang dianalisis dengan uji-t dan uji-u. Data kualitatif berupa data aktivitas belajar siswa dan tanggapan yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT dengan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 66,14 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 59,77.

Kata kunci : Hasil belajar, media ular tangga, model TGT, organisasi kehidupan

¹Mahasiswa Pendidikan Biologi

²Dosen Pembimbing

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah saat ini sangat menekankan pada konsep teoritis yang pada kenyataannya tidak cukup memenuhi kebutuhan siswa dalam kehidupan sehari-hari karena tidak sesuai dengan tuntutan lingkungan sebenarnya (Trianto, 2009: 153). Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Trianto, 2009: 153). Salah satu obyek IPA di alam sekitar yang berupa makhluk hidup merupakan daya tarik tersendiri yang dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk mempelajarinya serta memberikan pengetahuan tentang lingkungan sekitar yang berhubungan langsung dalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga perlu pemahaman yang mendalam (Rohani, 2004: 35). Kesalahan klasik yang selalu muncul dalam memahami mata pembelajaran ini adalah dianggapnya biologi sebagai materi yang harus dihafalkan, sehingga bagi sebagian siswa menganggap biologi sebagai pelajaran yang membosankan (BSNP, 2006: iv).

Banyak usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan mudah dan cepat. Diantaranya adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang tepat sebagai pelengkap proses belajar mengajar sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal serta menggunakan model yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan konsep-konsep materi yang diajarkan maka pemahaman siswa terhadap konsep tersebut akan tertanam dengan baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Suyitno (2000: 37) bahwa untuk menunjang kelancaran pembelajaran disamping pemilihan model yang tepat juga perlu digunakan suatu media pembelajaran yang sangat berperan dalam membimbing siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru IPA yang mengajar di kelas VII SMP Negeri 1Way Krui, diketahui bahwa materi organisasi kehidupan sulit dipahami dan diterima oleh siswa, materi ini cukup luas dalam pembelajarannya mulai dari sel,

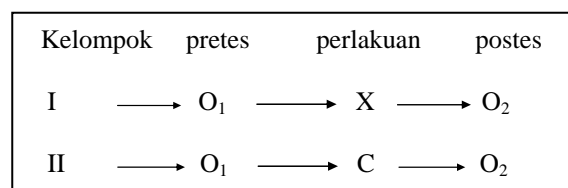
jaringan, organ, sistem organ dan organisme. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, padahal materi tersebut masih baru dan verbal bagi siswa bila hanya dilakukan pembelajaran dengan metode ceramah serta dimungkinkan akan cepat lupa. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan informasi belajar dari kehidupan sehari-hari siswa, serta diketahui pula nilai rata-rata siswa pada materi organisasi kehidupan di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, KKM yang ditetapkan yaitu 65.

Solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yaitu *Teams Games Tournamen* (TGT) dengan media ular tangga dapat dipakai untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Hanifiyah (2013 : 6) bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dibantu media ular tangga dapat meningkatkan proses pembelajaran konsep klasifikasi makhluk hidup di

kelas VII. Sehingga dilakukan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Mei 2014 di SMP Negeri 1Way Krui, Kabupaten Pesisir Barat. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* terpilih kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan siswa-siswi kelas VII B sebagai kelas kontrol. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pretes-postes tak ekuivalen (Riyanto, 2001: 43). (Gambar 1).



Keterangan :

I = Kelas eksperimen

II = Kelas kontrol

O₁ = *Pretest*

O₂ = *Posttest*

X = Perlakuan model TGT dengan media ular tangga

C = perlakuan dengan metode diskusi.

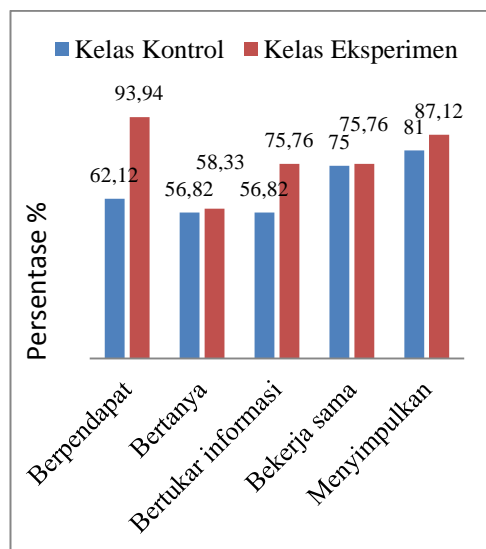
Gambar 1. Desain penelitian

Data penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari rata-rata nilai pretes dan postes, serta N-gain yang dianalisis dengan uji-t dan uji-u. Data kualitatif berupa data aktivitas belajar siswa dan

tanggapan siswa terhadap model TGT dengan media ular tangga dianalisis secara deskriptif menggunakan indeks aktivitas siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, seperti yang tertera pada Gambar 2.

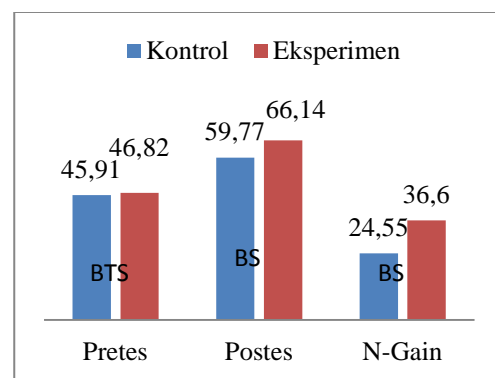


Gambar 2. Aktivitas Belajar Siswa.

Berdasarkan Gambar 2 diketahui bahwa aktivitas belajar siswa di semua aspek pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen aspek aktivitas belajar siswa yang paling tinggi adalah aspek mengemukakan

pendapat (93.94%). Sedangkan, presentase aktivitas siswa yang paling rendah adalah aktivitas mengajukan pertanyaan (58,33%).

Aktivitas belajar siswa di atas menunjang data hasil belajar siswa. Rata-rata nilai hasil belajar siswa tertera pada Gambar 3.



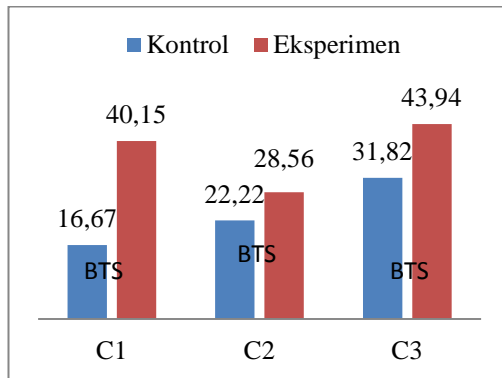
Keterangan :
BS = Berbeda Signifikan
BTS = Berbeda Tidak Signifikan

Gambar 3. Hasil analisis rata-rata pretes, postes, dan *N-gain*.

Gambar 3 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretes kelas eksperimen berbeda tidak signifikan dengan kelas kontrol, sedangkan rata-rata postes dan rata-rata *N-gain* kelas eksperimen berbeda signifikan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil belajar siswa di atas, untuk mengetahui ketercapaian setiap indikator kognitif maka selanjutnya hasil belajar siswa dikelompokkan

berdasarkan indikator soal yaitu indikator C1, C2, dan C3. Rata-rata N-gain indikator kognitif tertera pada Gambar 4.

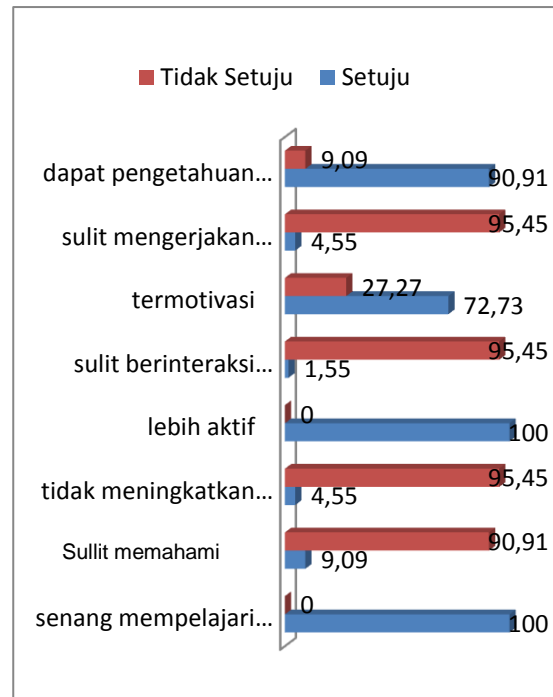


Keterangan :
 BTS = Berbeda Tidak Signifikan
 BS = Berbeda Signifikan

Gambar 4. Hasil analisis rata-rata *N-gain* indikator kognitif pada siswa.

Berdasarkan Gambar 4 diketahui bahwa rata-rata *N-gain* indikator C1, C2, dan C3 kelas eksperimen tidak berbeda signifikan dengan kelas kontrol.

Selain data kuantitatif yang berupa data aktivitas dan hasil belajar siswa, data juga berupa data kualitatif yang berupa tanggapan siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga. Hasil tanggapan siswa tertera pada Gambar 5.



Gambar 5. Tanggapan siswa terhadap model TGT dengan media ular tangga.

Berdasarkan Gambar 5 diketahui bahwa semua siswa (100%) setuju bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif di dalam pembelajaran dan membuat mereka senang mempelajari materi organisasi kehidupan.

Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai *N-gain* siswa. Berdasarkan hasil analisis rata-rata nilai *N-Gain* (Gambar 3) diketahui bahwa rata-rata *N-Gain* kedua kelas berbeda signifikan, hal ini berarti model pembelajaran TGT dengan media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil

ini didukung oleh penelitian Wijaya (2013: 70) bahwa model pembelajaran TGT meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Hanifiyah (2013 : 6) memberikan kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT dengan media ular tangga dapat meningkatkan proses pembelajaran konsep klasifikasi makhluk hidup di kelas VII.

Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga lebih tinggi dikarenakan pada proses pembelajaran siswa dituntut untuk saling berinteraksi dan lebih aktif dalam pembelajaran, sesuai dengan data aktivitas siswa (Gambar 2) yaitu aktivitas kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan aktivitas kelas kontrol, selain itu 100% siswa setuju bahwa dengan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga membuat siswa menjadi lebih aktif (Gambar 5). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Trianto (2009: 84) kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

Selain karena aktivitas pada kelas eksperimen yang tinggi, proses pem-

belajaran dengan menggunakan media ular tangga juga berjalan dalam suasana yang menyenangkan, sesuai dengan hasil angket (Gambar 5) bahwa 100% siswa senang mempelajari materi dengan model TGT menggunakan media ular tangga. Hal ini didukung oleh Hamdani (2011: 92) bahwa model pembelajaran TGT mengandung unsur permainan sehingga dapat belajar lebih rileks.

Berdasarkan data aktivitas belajar siswa (Gambar 2) diketahui bahwa kerja sama siswa kelas eksperimen dalam kelompok yaitu saat dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan LKS sebesar 75,76%, sesuai dengan hasil tanggapan siswa bahwa seluruh siswa merasa dengan model TGT dengan media ular tangga menjadikan mereka merasa lebih aktif dalam diskusi kelompok. Sedangkan dalam mengajukan pendapat sebesar 93.94%, karena setiap siswa dilatih mengemukakan pendapat saat diskusi kelompok dan saat *game* berlangsung. Begitu juga aktivitas belajar siswa dalam bertukar informasi yaitu 75.76% dan mengajukan pertanyaan sebesar 58.33% hal ini dikarenakan pada pembelajaran tersebut, siswa dituntut mendalami materi dengan bekerja sama dalam

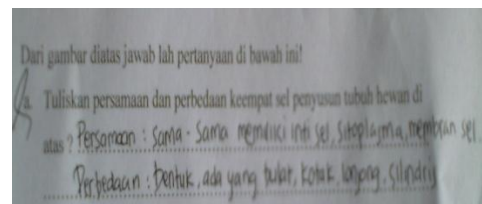
kelompok, sehingga mereka saling bertukar informasi untuk mendapatkan jawaban LKS dan mengajukan pertanyaan bagi yang belum mengerti.

Hasil analisis rata-rata N-gain setiap indikator C1, C2, dan C3 menunjukkan bahwa kedua kelas berbeda tidak signifikan pada seluruh rata-rata N-gain indikator (Gambar 4). Hal ini disebabkan soal tes terlalu sulit bagi siswa, terlihat dari rata-rata nilai tes siswa yang cukup rendah (Gambar 3). Selain itu, pada penggunaan model pembelajaran TGT dengan media ular kurang mengeksplorasi pengetahuan siswa sehingga pengetahuan kognitif siswa kurang berkembang. Hal ini yang menyebabkan rata-rata N-gain indikator kognitif C1, C2, dan C3 kelas eksperimen berbeda tidak signifikan dengan kelas kontrol.

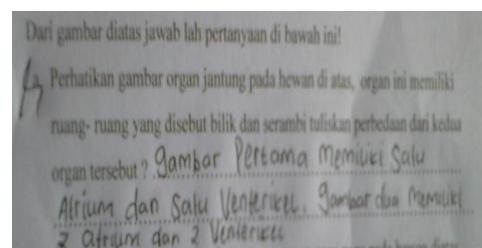
Meskipun berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-gain kedua kelas berbeda tidak signifikan pada semua indikator, namun karena rata-rata nilai N-gain kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol pada semua indikator maka hal tersebut memberikan kontribusi pada rata-rata nilai postes siswa dan N-gain hasil belajar siswa. Sehingga menghasilkan

nilai postes siswa dan N-gain siswa yang berbeda signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berikut contoh jawaban siswa terhadap pertanyaan di LKS yang memuat indikator aspek kognitif tingkat C1.



Gambar 6. Contoh jawaban siswa indikator aspek kognitif tingkat C1 (LKS kelas eksperimen pertemuan ke-1)



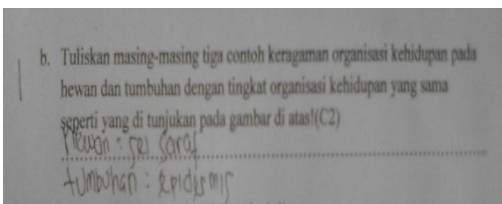
Gambar 7. Contoh jawaban siswa indikator aspek kognitif tingkat C1 (LKS kelas eksperimen pertemuan ke-2)

Komentar: Berdasarkan jawaban siswa di atas terlihat bahwa siswa telah mampu menyebutkan perbedaan antar sel penyusun tubuh hewan secara tepat. Hal ini dikarenakan gambar yang disajikan di LKS sudah merepresentasikan persamaan dan perbedaan sel dengan jelas

Pada gambar 6 dan Gambar 7, diketahui tujuan pertanyaan test diberikan sudah tercapai, yaitu siswa mampu menyebutkan perbedaan antara sel penyusun tubuh dan hewan. Sehingga mengakibatkan pencapaian

rata-rata N-gain indikator C1 kedua kelas tidak berbeda signifikan.

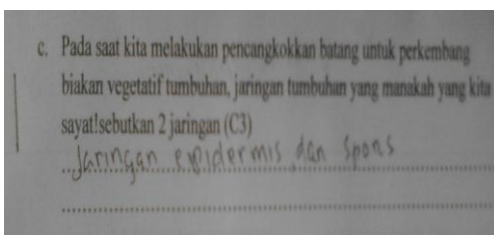
Sedangkan untuk menganalisis indikator C2 berikut contoh jawaban siswa terhadap pertanyaan soal postes yang memuat indikator aspek kognitif tingkat C2.



Gambar 8. Contoh jawaban postes siswa indikator aspek kognitif tingkat C2 pada kelas eksperimen

Komentar: Berdasarkan jawaban siswa terlihat bahwa siswa tidak memberikan jawaban secara lengkap. Siswa hanya dapat menyebutkan satu sel secara benar, sedangkan yang diminta adalah 3 contoh sel.

Contoh jawaban postes siswa pada indikator C3 adalah sebagai berikut.



Gambar 9. Contoh jawaban postes siswa indikator aspek kognitif tingkat C3 pada kelas eksperimen

Komentar: Berdasarkan jawaban siswa terlihat bahwa siswa menjawab soal dengan menyebutkan satu jaringan yang benar, sedangkan yang diminta adalah menyebutkan 2 jaringan secara benar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media pembelajaran ular tangga berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar biologi materi pokok organisasi kehidupan. Namun tidak berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan pemahaman indikator kognitif C1, C2, dan C3.

Untuk kepentingan penelitian, maka penulis menyarankan sebagai berikut: Kepada guru, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media pembelajaran ular tangga dapat menjadi salah satu pertimbangan untuk digunakan di dalam pembelajaran biologi terutama materi pokok organisasi kehidupan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kepada peneliti lain, dalam menerapkan model pembelajaran TGT dengan media ular tangga agar memperhatikan alokasi waktu yang tepat, sehingga model pembelajaran dapat diterapkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2006. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus SMA/MA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hanifiyah, H. 2013. *Uji coba penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di bantu media ular tangga pada konsep klasifikasi makhluk hidup*. Tasik Malaya: Skripsi Universitas siliwangi.
- Riyanto, Y. 2001. *Metodologi Pendidikan*. Jakarta: SIC.
- Rohani, A. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyitno, A. 2000. *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.
- Trianto. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wijaya, H. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Gerak Pada Manusia*. Jakarta: Skripsi Universitas Islam Negeri.