

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI  
DAN HASIL BELAJAR**

**(Studi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Lahat)**

**Des Syukurti<sup>1)</sup>**

**<sup>1)</sup>SMP Negeri 10 Lahat**

**<sup>1)</sup>[desbadri@gmail.com](mailto:desbadri@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK dan kuasi eksperimen. PTK dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Data yang diperoleh dianalisis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 10 Lahat.

**Kata kunci :** media ular tangga, konsentrasi, hasil belajar

**APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE OF TEAM GAMES TOURNAMENT  
ASSISTED MEDIA SNAKES AND LADDER GAMES TO INCREASE CONCENTRATION AND  
LEARNING OUTCOMES**

**(Studies on Science Subjects for Class VII Students of SMP Negeri 10 Lahat)**

**Des Syukurti<sup>1)</sup>**

**<sup>1)</sup>SMP Negeri 10 Lahat**

**<sup>1)</sup>[desbadri@gmail.com](mailto:desbadri@gmail.com)**

**ABSTRACT**

*This research aims to improve the concentration and student learning achievement of the implementation of cooperative learning model team games tournament Type with a media snakes game. Research subject of classroom action research (CAR) and quasi-experiment. This CAR is carried out in three cycles. The research subjects for this class action research were students of class VI of SMP Negeri 10 Lahat. Data collection techniques used were observation and tests. The data obtained were analyzed using the average formula and the interrelated t test and the unconnected t test. The results of this study indicate that the application of cooperative learning models of team games tournament assisted by snakes and ladders game can improve the concentration and learning outcomes of Grade VII students of SMP Negeri 10 Lahat so that it can be used in science learning.*

**Keyword :** snake game media, concentration, study achievement.

## Pendahuluan

Pendidikan memegang peran penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, sebab pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kemajuan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya dikembangkan, bukan hanya kuantitas saja akan tetapi juga kualitasnya. Suatu bangsa yang ingin maju harus memperhatikan mutu pendidikan masyarakatnya.

Konsentrasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar dan mengajar. Konsentrasi adalah memfokuskan pikiran terhadap suatu objek tertentu dengan menyampingkan hal hal yang tidak berhubungan dengan proses belajar dan mengajar yang dilakukan (Slameto, 2013).

Metode TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah pada suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Kegiatan pembelajaran IPA mencakup pengembangan kemampuan dalam mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, memahami jawaban, dan menyempurnakan jawaban tentang “apa”, “mengapa”, dan “bagaimana” tentang gejala alam maupun karakteristik alam sekitar melalui cara-cara sistematis yang akan diterapkan dalam lingkungan dan teknologi. Metode ilmiah dalam mempelajari IPA itu sendiri telah diperkenalkan sejak abad ke-16 (Galileo Galilei dan Francis Bacon) yang meliputi mengidentifikasi masalah, menyusun hipotesis, memprediksi konsekuensi dari hipotesis, melakukan eksperimen untuk mengujiprediksi, dan merumuskan hukum sederhana yang diorganisasikan dari hipotesis, prediksi, dan eksperimen

(Trianto, 2014: 151-1). Menurut Melsi (2015 : 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar ular atau tangga yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih menyatakan (2014 : 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Ular tangga merupakan sejenis permainan yang dapat dilakukan menggunakan alat bantu kotak bergambar ular atau tangga sebagai penghubung pada beberapa kotak yang menggunakan dadu sebagai alat bantu untuk menjalankan permainan.

Pada permainan ular tangga yang dimaksud, bukan suatu ular tangga yang digunakan oleh anak untuk bermain, melainkan suatu media untuk pembelajaran yang bentuknya dibuat seperti permainan ular tangga pada umumnya (Khasanah, 2012). Siswa yang dikelompokkan akan diturnamenkan dalam sebuah permainan. Dalam hal ini digunakan permainan ular tangga, sebab sudah banyak siswa yang mengetahui permainan ini dan dapat memainkannya. SMP Negeri 10 Lahat merupakan salah satu sekolah menengah pertama di kabupaten Lahat yang memiliki fasilitas dan sarana prasarana yang memadai. Siswa yang bersekolah di sini merupakan warga sekitar sekolah dengan kemampuan dan motivasi belajar yang berbeda-beda. Ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut cukup lengkap, namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam pembelajaran. Hal ini cenderung membuat siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPA pada kelas VII sehingga pembelajaran tidak berlangsung optimal dan siswa kurang bersemangat dalam belajar dan kehilangan konsentrasinya di

tengah pembelajaran. Selain itu, pembelajaran di kelas tersebut masih didominasi oleh guru (teacher center).

Dalam model kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru (Slavin dalam Trianto, 2009:56).

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2010:225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*teams recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut: siswa berkerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament* dan penghargaan kelompok.

Menurut Melsi ( 2015 : 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar ular atau tangga yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih menyatakan (2014 : 5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.

Konsentrasi adalah memfokuskan pikiran terhadap suatu objek tertentu dengan menyampingkan hal-hal yang tidak berhubungan dengan proses belajar dan mengajar yang dilakukan (Slameto, 2013: 58 ). Hasil penelitian Aviana & Hidayah (2015), konsentrasi merupakan pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku dalam bentuk penguasaan dan penggunaan pengetahuan yang terdapat dalam berbagai bidang studi.

Konsentrasi belajar menurut Femi

Olivia (2008 : 40) adalah pemusatan pikiran, atau terpusatnya perhatian terhadap informasi yang diperoleh siswa selama periode belajar. Alim (2008 : 35) menyebutkan bahwa konsentrasi belajar anak adalah bagaimana anak fokus dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu, sehingga pekerjaan itu dilakukan dalam waktu tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan konsentrasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar. Semakin tinggi tingkat konsentrasi maka proses belajar menjadi lebih efektif.

### Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian gabungan atau *mixed methods research*. Desa ini dipilih oleh peneliti karena *mixed Method* research menerapkan kedua metode penelitian kuantitatif dan kualitatif yang sering kali menjadi pendekatan yang lebih baik untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Desain metode campuran juga dirasakan sesuai oleh peneliti untuk digunakan ketika ada individu atau kelompok kecil atau minoritas yang berpikir berbeda secara signifikan dari yang lebih banyak atau mayoritas dan desain metode penelitian campuran sangat membantu dalam mengidentifikasi masalah, faktor, dan pertanyaan yang relevan yang dapat menjadi fokus dari penelitian ini.

Penelitian ini juga merupakan penelitian gabungan dengan bentuk sekuensial, dimana peneliti menggunakan kedua penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Kuasi Eksperimen secara berurutan. Strategi penelitian gabungan yang digunakan adalah Desain Eksploratoris Sekuensial (*Exploratory Sequential Design*) yaitu desain penelitian yang mengimplementasikan penelitian kualitatif

terlebih dahulu, kemudian analisisnya ditindaklanjuti dengan metode penelitian kuantitatif. Bentuk model penelitian gabungan dengan metode penelitian gabungan atau *mixed methods research* dengan bentuk sekuensial desain Eksploratoris Sekuensial (*Exploratory Sequential Design*)

Subjek penelitian pada kelas PTK adalah kelas VII. E SMP Negeri 10 Lahat yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 30 orang siswa perempuan. Untuk Penelitian Kuasi Eksperimen dengan *Matching Pretest-Posttest Control Group Design* atau Desain Kelompok Kontrol Pre-test dan Post-test Berpasangan adalah kelas VII.F untuk kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan permainan ular tangga dengan jumlah siswa 31 orang yang terdiri atas 31 orang perempuan. Sedangkan untuk Penelitian Kuasi Eksperimen dengan *Matching Pretest-Posttest Control Group Design* atau Desain Kelompok Kontrol Prates-Pascates Berpasangan pada kelas VII.G untuk kelompok kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional berjumlah 30 orang yang terdiri dari 30 orang perempuan

Teknik analisa data yang digunakan adalah : Analisa data ini dilakukan terhadap data yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga melalui lembar Observasi. Analisis hasil pengamatan proses pembelajaran dianalisis dengan menggunakan penghitungan persentase menggunakan rumus persentase skor rata-rata. Analisis Data Konsentrasi Belajar siswa dianalisis dengan menggunakan penghitungan persentase. Pengujian hipotesis menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk menganalisis uji hipotesis untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* secara efektif dapat meningkatkan

konsentrasi dan prestasi belajar siswa dengan melibatkan perbandingan antar siklus. Uji hipotesis menggunakan program SPSS Statistics 21. Hasil analisis  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan menggunakan tingkat kesalahan 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi siswa. Hasil pengamatan konsentrasi siswa sesudah penerapan pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga rata-ratanya sebesar 12,73 dengan kriteria kurang pada siklus I. Pada siklus II, analisis konsentrasi siswa sesudah penerapan pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga rata-ratanya sebesar 14,27 dengan kriteria baik. Sedang pada siklus III konsentrasi siswa sesudah penerapan pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga rata-ratanya sebesar 17,25 dengan kriteria sangat baik. Jadi dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi siswa.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Data hasil belajar *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan. Setelah dilakukan analisis data diperoleh rata-rata *pre test* sebesar 47,83 dan rata-rata *post test* sebesar 58,83. Uji t diperoleh hasil sebesar 8,061 dan bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan dk 29 pada taraf signifikan 0,05 atau 95 % sebesar 2,045 maka  $t_{hitung}$  sebesar 8,061 lebih besar dari nilai t tabel. Artinya ada

perbedaan signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* pada siklus I.

Data hasil belajar *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan. Setelah dilakukan analisis data diperoleh rata-rata *pre test* sebesar 53,83 dan rata-rata *post test* sebesar 66,67. Uji t diperoleh hasil sebesar 9,224 dan bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan dk 29 pada taraf signifikan 0,05 atau 95 % sebesar 2,045 maka  $t_{hitung}$  sebesar 9,224 lebih besar dari nilai  $t$  tabel. Artinya ada perbedaan signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* pada siklus II.

Data hasil belajar *pre test* dan *post test* mengalami peningkatan. Setelah dilakukan analisis data diperoleh rata-rata *pre test* sebesar 58,33 dan rata-rata *post test* sebesar 75. Uji t diperoleh hasil sebesar 10,814 dan bila dikonsultasikan pada  $t_{tabel}$  dengan dk 29 pada taraf signifikan 0,05 atau 95 % sebesar 2,045 maka  $t_{hitung}$  sebesar 10,814 lebih besar dari nilai  $t$  tabel. Artinya ada perbedaan signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* pada siklus III.

3. Uji efektivitas Penerapan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 10 Lahat.

Hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I kemudian di refleksikan bersama untuk diketahui kesulitan guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga. Kemudian setelah dilakukan refleksi dan perbaikan disiklus selanjutnya, terjadi peningkatan yang signifikan dan guru mulai meresapi model yang digunakan sehingga meningkat pula keterampilan mengajarnya.

Berdasarkan pemaparan data termasuk prosentase sikap guru dalam menerapkan kegiatan pembelajaran,

secara umum terjadi peningkatan yang signifikan dalam pengimplementasian model pembelajaran tersebut.

## PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah

1. penerapan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *team gamestournament* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
2. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
3. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas VII SMP Negeri 10 Lahat

### Saran

Berdasarkan kesimpulan ada beberapa rekomendasi yang dapat disampaikan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga ini yaitu

1. Diperlukan persiapan yang matang dalam pelaksanaan penerapan model pembelajaran ini
2. Pemilihan materi pembelajaran yang sesuai dan
3. Mengkombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbantuan media permainan ular tangga dengan model pembelajaran lain sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa saja akan tetapi juga kemampuan afektifnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Aviana, Ria dan Fitria F. Hidayah .2015. *Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar*

- Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di SMA Negeri 2 Batang.* Jurnal. Semarang: Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan. Universitas Jenderal Sudirman.
- Aviana, Ria dan Fitria F. Hidayah .2015. *Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada PembelajarannKimia Di SMA Negeri 2 Batang.* Jurnal. Semarang: Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan. Universitas Jenderal Sudirman.
- Bani, Muhammad Alim. 2008. *Melatih Konsentrasi Anak.* Psikologi Zone : Jakarta
- Melsi, A. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016.* Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Olivia, Femi. 2008. *Mendampingi Anak Belajar.* Jakarta : Elex Media Komputindo
- Prasetyo, Kun Zuhdan dan Siti Fatonah. 2013. *Pembelajaran Sains.* Ombak : Jakarta.
- Ratnaningsih N.N. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo.* Skripsi. Universitas Yogyakarta : Sleman.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan di Luar Sekolah.* Flashbooks: Yogyakarta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu.* Bandung : Bumi Aksara.