

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TGT (Teams Games Tournaments)* MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DUA ARAH DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 1 SAWIT TAHUN AJARAN 2008/2009



SKRIPSI

Oleh:

DWI ZULIYANI

K4305008

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2010**

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TGT (Teams Games Tournaments)* MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DUA ARAH DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 1 SAWIT TAHUN AJARAN 2008/2009

OLEH:

DWI ZULIYANI

K4305008

Skripsi

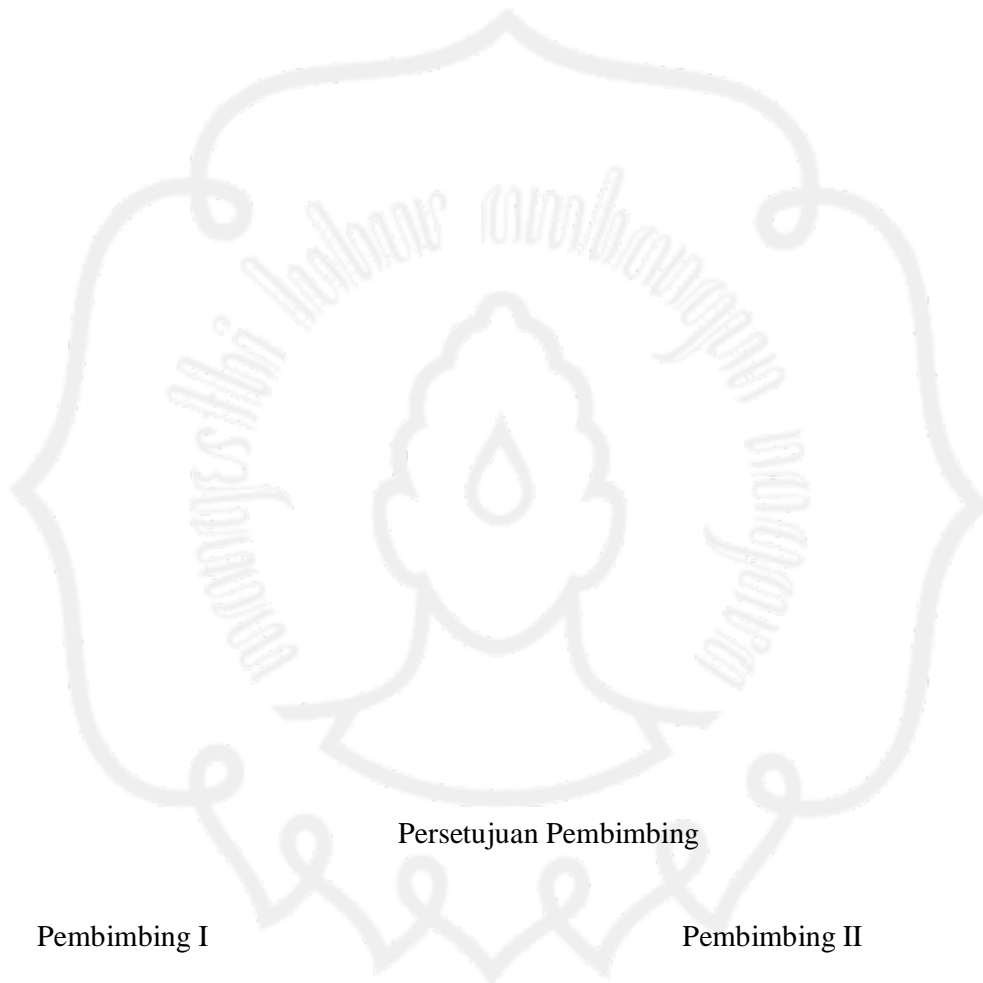
Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui dan untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.



Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Muzayyinah, M.Si
NIP. 196404061991032001

Joko Ariyanto, S.Si, M.Si
NIP. 197201082005011001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk mamenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari :

Tanggal :

Tim Penguji Skripsi:

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Sri Widoretno, M. Si

Sekretaris : Drs. Slamet Santosa, M. Si

Anggota I : Dra. Muzayyinah, M.Si

Anggota II : Joko Ariyanto, S.Si, M.Si

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Furqon Hidayatullah, M.Pd

NIP. 196007271987021001

ABSTRAK

Dwi Zuliyani. PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TGT (Teams Games Tournaments)* MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DUA ARAH DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 1 SAWIT TAHUN AJARAN 2008/2009

Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret, Januari 2010.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran biologi dengan penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan model permainan Monopoli pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit tahun pelajaran 2008/2009.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan dasar yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilaksanakan dengan observasi, angket, wawancara, dan kajian dokumen. Validitas data menggunakan teknik triangulasi yaitu triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan setiap indikator komunikasi dua arah dalam pembelajaran biologi telah dapat mencapai target yang telah ditentukan. Besarnya persentase jumlah siswa yang menunjukkan indikator mengajukan pertanyaan pada pra siklus sebesar 12,5% yang ditargetkan sebesar 50%, di akhir siklus (siklus II) diperoleh 67,5%. Persentase jumlah siswa yang menunjukkan indikator menjawab pertanyaan pada pra siklus sebesar 25% yang ditargetkan sebesar 60% dan di akhir siklus (siklus II) diperoleh 82,5%. Persentase jumlah siswa yang menunjukkan indikator mengemukakan pendapat pada pra siklus sebesar 0% yang ditargetkan sebesar 30% dan pada akhir siklus (siklus II) diperoleh 52,5%. Persentase jumlah siswa yang menunjukkan indikator menanggapi pendapat pada pra siklus sebesar 0% yang ditargetkan sebesar 30%. dan pada akhir siklus (siklus II) diperoleh 35%. Penelitian dihentikan pada siklus kedua mengingat target telah tercapai.

Simpulan penelitian yang diperoleh adalah metode pembelajaran *TGT* menggunakan Monopoli dapat meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi.

MOTTO

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak.

(Al Baqarah: 216)

Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah sendiri keadaannya.

(Ar Ra'd : 11)

Barangsiapa berilmu, membimbing manusia dan memanfaatkan ilmunya bagi orang lain, bagaikan matahari, selain menerangi dirinya, juga menerangi orang lain.. Dia bagaikan minyak kesturi yang harum dan menyebarkan keharumannya kepada orang yang berpapasan dengannya

(Imam Al Ghazali)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

- ❖ Ibu, Ibu, dan Ibuku tersayang (alm), wanita terhebat di dunia bagiku..terima kasih tiada terkira untukmu Ibu...
- ❖ Bapak, atas nasihat dan segala pengertian Bapak...terima kasih sedalam-dalamnya...
- ❖ Mas Nur...sodara sekaligus sahabat paling kusayang...
- ❖ Bu Zayyin dan Pak Joko, terima kasih atas bimbingan dan nasehatnya...
- ❖ Seseorang yang selalu menyemangatiku, terima kasih atas semangat dan doanya....
- ❖ Adhit, Uphi, Aant, Tika, Evy, Wulan...our friendship will never end, lingkaran yang kita buat tidak akan pernah ada ujungnya.
- ❖ Rini,Anik, Rischa terima kasih atas kerjasama, semangat, dan perhatiannya.
- ❖ Biologi 2005, terima kasih atas kebersamaan dan perjuangan yang tak kan terlupakan.
- ❖ Para inspiratorku, yang slalu membantuku, yang slalu doain aku,,,terima kasih...
- ❖ Almamater.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi yang berjudul ” **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TGT (*Teams Games Tournaments*) MENGGUNAKAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BERKOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS VIIIB SMP NEGERI 1 SAWIT TAHUN AJARAN 2008/2009** ” dapat diselesaikan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

Selama penelitian hingga terselesaikannya laporan ini, penulis menemui berbagai hambatan namun berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak akhirnya hambatan yang ada dapat teratasi. Oleh karena itu, atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

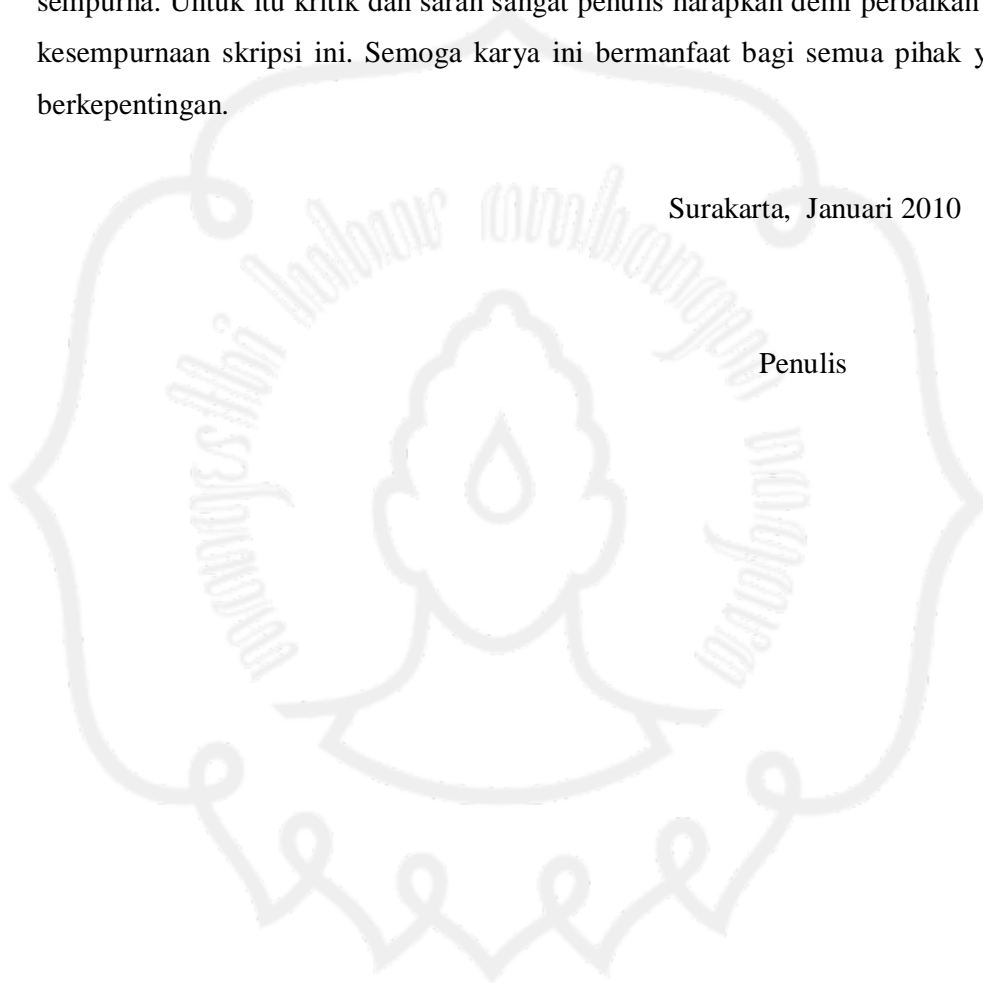
1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Ketua Program Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Dra. Muzayyinah, M. Si selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
5. Joko Ariyanto, S. Si, M. Si selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Sawit yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
7. Guru mata pelajaran biologi kelas VIIIB yang senantiasa membantu kelancaran penelitian dan kerja samanya.
8. Siswa siswi kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit.

9. Bapak yang tak henti-hentinya memberikan support baik moral maupun spriritual.
10. Berbagai pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga karya ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Surakarta, Januari 2010

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGAJUAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Metode Pembelajaran TGT menggunakan Model Permainan Monopoli	6
2. Komunikasi Dua Arah	13
B. Kerangka Berpikir	15
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	18
A. Tempat dan Waktu Penelitian	18
1. Tempat Penelitian	18
2. Waktu Penelitian	18
B. Bentuk dan Strategi Penelitian	18

C.	Sumber Data	20
D.	Teknik Pengumpulan Data	20
	1. Angket	20
	2. Observasi	22
	3. Wawancara	22
	4. Kajian Dokumen	23
E.	Validitas Data	23
F.	Analisis Data	24
G.	Prosedur Penelitian	25
BAB IV. HASIL PENELITIAN		30
A.	Deskripsi Lokasi Penelitian	30
B.	Pra Siklus	30
C.	Siklus I	35
D.	Siklus II	50
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		69
A.	Simpulan	69
B.	Implikasi	69
C.	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		72

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penghargaan Tim	10
Tabel 2. Lembar Observasi Keaktifan Berkomunikasi	27
Tabel 3. Indikator Keberhasilan Tindakan	28
Tabel 4. Jumlah Jawaban Ya untuk Setiap Indikator pada Observasi Keaktifan Berkomunikasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus I	40
Tabel 5. Frekuensi Setiap Indikator Keaktifan Berkomunikasi Siswa dalam Setiap Aspek Kegiatan Pembelajaran Siklus I	40
Tabel 6. Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran TGT menggunakan Monopoli dalam Pembelajaran Siklus I	41
Tabel 7. Persentase Setiap Indikator Angket Keaktifan Berkomunikasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus I	44
Tabel 8. Persentase Setiap Indikator Angket Kepuasan Penggunaan Metode TGT menggunakan Monopoli dalam Pembelajaran Siklus I	44
Tabel 9. Jumlah Jawaban Ya untuk Setiap Indikator pada Observasi Keaktifan Berkomunikasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus II	53
Tabel 10. Frekuensi Setiap Indikator Keaktifan Berkomunikasi Siswa dalam Setiap Aspek Kegiatan Pembelajaran Siklus II	53
Tabel 11. Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran TGT menggunakan Monopoli dalam Pembelajaran Siklus II	54
Tabel 12. Persentase Setiap Indikator Angket Keaktifan Berkomunikasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus II	56
Tabel 13. Persentase Setiap Indikator Angket Kepuasan Penggunaan Metode TGT menggunakan Monopoli dalam Pembelajaran Siklus II	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Papan Monopoli	8
Gambar 2. Jenis-jenis Proses Komunikasi	14
Gambar 3. Skema Kerangka Berpikir	17
Gambar 4. Skema Triangulasi Metode	24
Gambar 5. Skema Prosedur penelitian Tindakan Kelas	29
Gambar 6. Diagram Batang Presentase Hasil Observasi Keaktifan Berkomunikasi Prasiklus	32
Gambar 7. Papan Monopoli	38
Gambar 8. Diagram Batang Presentase Hasil Observasi Keaktifan Berkomunikasi Pra Siklus dan Siklus I	45
Gambar 9. Diagram Batang Presentase Hasil Observasi Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen dan Hasil Penelitian

a. Silabus Biologi SMP Kelas VIII Materi Bahan Kimia Dalam Bahan Makanan	73
b. Silabus Biologi SMP Kelas VIII Zat Adiktif dan Psikotropika	74
c. RPP Siklus I	76
d. RPP Siklus II	81
e. Lembar Observasi Keaktifan Berkomunikasi dalam Pembelajaran Pra Siklus	87
f. Lembar Observasi Keaktifan Berkomunikasi dalam Pembelajaran Siklus I	89
g. Lembar Observasi Keaktifan Berkomunikasi dalam Pembelajaran Siklus II	91
h. Lembar Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran TGT Menggunakan Monopoli	93
i. Kisi-kisi Angket Keaktifan Berkomunikasi dalam Pembelajaran	96
j. Angket Keaktifan Berkomunikasi dalam Pembelajaran	97
k. Kisi-kisi Angket Kepuasan Metode TGT Menggunakan Monopoli	100
l. Angket Kepuasan Metode TGT Menggunakan Monopoli	102
m. Transkrip Hasil Wawancara Guru dan Siswa Pra Siklus	107
n. Pedoman Wawancara Guru	110
o. Transkrip Hasil Wawancara Guru	111
p. Pedoman Wawancara Siswa	112
q. Transkrip Hasil Wawancara Siswa	113
r. Soal tes Kognitif I	115
s. Soal tes Kognitif II	119
t. Nilai Kognitif Siswa Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	122
u. Bahan Diskusi Kelompok Siklus I	123
v. Hasil Diskusi Kelompok Siklus I	124
w. Bahan Diskusi Kelompok Siklus II	125

x. Hasil Diskusi Kelompok Siklus II	126
y. Persentase Setiap Indikator Anget Keaktifan Berkomunikasi Siklus I	127
z. Persentase Setiap Indikator Anget Keaktifan Berkomunikasi Siklus II	130
å. Persentase Setiap Indikator Anget Kepuasan Metode Siklus I	133
ä. Persentase Setiap Indikator Anget Kepuasan Metode Siklus I I	136
Lampiran 2. Perijinan	
a. Surat Permohonan Observasi	137
b. Surat Permohonan Ijin Menyusun Skripsi	138
c. Surat Keputusan Ijin Penyusunan Skripsi	139
d. Surat Permohonan Ijin Research/Try Out	140
e. Surat Keterangan dari Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Sawit	141
Lampiran 4. Dokumentasi	
a. Dokumentasi Prasiklus	142
b. Dokumentasi Siklus I	143
c. Dokumentasi Siklus II	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas merupakan kegiatan interaksi antara dua unsur manusia, yakni siswa dan guru, siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar, dengan siswa sebagai subjek pokoknya. Pembelajaran yang dilakukan harus lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa harus ikut terlibat secara aktif pada proses pembelajaran tersebut.

Keaktifan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain berbeda-beda karena pada dasarnya setiap siswa memiliki perbedaan individual pada aspek biologis (misalnya bentuk fisik dan jenis kelamin), intelektual, dan psikologis

(Djamarah, 2006: 80). Perbedaan-perbedaan tersebut dapat terlihat dari cepatnya tanggapan siswa terhadap rangsangan yang diberikan guru. Hal ini sangat dipengaruhi oleh komunikasi antara guru dengan siswa maupun antara siswa yang satu dengan siswa yang lain.

Komunikasi yang baik antara guru dan siswa sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif. Komunikasi berperan penting bagi guru dalam menjalankan tugasnya yaitu untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat mendidik kepada siswa. Siswa sebagai subjek belajar tidak hanya sekedar menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan maupun mengungkapkan gagasan. Proses pembelajaran melalui komunikasi aktif guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-guru dapat tercapai jika terjadi sinergi antara berbagai komponen di antaranya metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif.

Hasil Observasi terhadap proses pembelajaran biologi kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit yang dilakukan selama 3 kali pertemuan diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung diketahui bahwa keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru hanya didominasi oleh siswa tertentu saja sebanyak 25% sedangkan siswa yang berani bertanya hanya 12,5%. Selama proses pembelajaran, tidak satupun siswa yang berani berpendapat ataupun menyampaikan pendapatnya mengenai pelajaran yang disampaikan guru. Penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru adalah dengan ceramah yang diikuti dengan pemberian sejumlah pertanyaan kepada siswa untuk merangsang keaktifan siswa. Pada menit-menit awal siswa antusias menjawab pertanyaan dari guru, namun jawaban yang diberikan merupakan jawaban yang serempak. Saat di tengah proses belajar mengajar, siswa tidak bersemangat menjawab pertanyaan dari guru dan hanya bersedia menjawab pertanyaan bila ditunjuk oleh guru. Bahkan meski sudah diberi pertanyaan dan contoh-contoh yang dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, terdapat keengganan siswa dalam merespon pertanyaan dari guru.

Melalui hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa komunikasi dua arah dalam pembelajaran tersebut belum maksimal. Mereka bersikap pasif, tidak berani mengemukakan pendapat maupun mengajukan pertanyaan mengenai segala sesuatu yang belum dimengerti. Ketidakberanian ini begitu tampak pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, tetapi respon yang diberikan sangat minim.

Permasalahan tersebut muncul karena perbedaan kemampuan berfikir dan karakteristik antara siswa satu dengan yang lain, sehingga respon terhadap pembelajaran juga berbeda-beda, serta penggunaan metode yang kurang bervariasi dan kurang melibatkan komunikasi dua arah dengan baik. Komunikasi dua arah sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan komunikasi dua arah siswa dapat saling berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya baik dengan guru maupun teman pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, untuk itu perlu diterapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat membuat siswa aktif berkomunikasi dalam proses belajar. Melalui strategi pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan aktifitas siswa sehingga siswa mampu memahami dan menguasai materi pelajaran yang berguna dalam kehidupan nyata.

Salah satu strategi pembelajaran yang menampung semua perbedaan dan karakteristik yang dimiliki siswa serta merangsang siswa aktif dalam pembelajaran adalah strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar yang menekankan siswa belajar dalam kelompok heterogen yang beranggotakan 4 sampai 5 siswa. Kelompok heterogen meliputi tingkat kemampuan akademik, jenis kelamin, suku (ras), dan status sosial.

Metode *TGT* adalah salah satu metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran *TGT* mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya, menerapkan dan mempunyai keberanian untuk menyampaikan ide pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, dan mendiskusikan masalah pelajaran. Selain itu waktu kegiatan belajar mengajar lebih singkat dan keaktifan siswa lebih optimal karena didalam *TGT* proses pembelajarannya bervariasi yaitu ada tahap presentasi, diskusi dan permainan yang mudah divariasikan dengan

berbagai media pembelajaran seperti komik, VCD, teka-teki silang, roda impian, kartu bridge, dan lain-lain.

Alasan pemilihan metode *TGT* adalah karena pelaksanaan *TGT* dibagi menjadi empat tahap pembelajaran yaitu tahap presentasi kelas (penyampaian materi oleh guru) dan belajar tim (diskusi) yang dapat melatih dan meningkatkan komunikasi antara siswa dan guru atau siswa dengan siswa, serta tahap permainan (*games*) Monopoli kelompok dan turnamen atau pertandingan antar kelompok yang membuat komunikasi antar siswa menjadi semakin sering dilakukan, dan tahap terakhir yaitu penghargaan tim yang menang dapat memacu setiap siswa untuk berkompetisi dan menjalin kerjasama dengan siswa lain.

Permainan dalam *TGT* dapat membantu meningkatkan komunikasi dua arah antara siswa dan guru. Permainan yang dipakai pada saat tahap *games* pada pembelajaran *TGT* ini adalah model permainan Monopoli. Permainan Monopoli ini mempunyai perbedaan dalam hal konsep permainan, yaitu bila dalam permainan Monopoli sesungguhnya adalah berlomba menguasai kekayaan, tetapi permainan Monopoli dalam pembelajaran ini adalah berlomba menguasai pengetahuan.

Pemilihan permainan ini didasarkan atas hasil observasi dimana terlihat 25% siswa terlihat sibuk bermain sendiri karena merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, ada yang bermain catur jawa, ada yang bermain sepakbola gambar, dan ada pula yang hanya menggambar tanpa memperdulikan guru. Permainan yang mereka lakukan tidak mendukung materi pelajaran sama sekali, oleh karena itu dalam pembelajaran ini dipilih permainan Monopoli yang menggabungkan antara gambar dan kartu-kartu permainan yang menarik dan berisi pertanyaan-pertanyaan yang mendukung materi pembelajaran.

Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa asalkan permainan yang dilakukan mendukung atau menunjang materi pembelajaran, karena dengan penyajian permainan yang menunjang materi pelajaran dapat mengakibatkan siswa aktif dalam pembelajaran. Permainan Monopoli juga dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerja sama sehingga

dapat meningkatkan komunikasi dua arah baik antar siswa maupun antar siswa dan guru.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis mengambil judul penelitian :**“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TGT (Teams Games Tournaments)* MENGGUNAKAN MODEL PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI DUA ARAH DALAM PEMBELAJARAN BIOLOGI SISWA KELAS VIIIB SMP NEGERI 1 SAWIT TAHUN AJARAN 2008/2009 “**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu apakah komunikasi dua arah dalam pembelajaran biologi di kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit tahun ajaran 2008/2009 dapat ditingkatkan dengan penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan model permainan Monopoli ?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan komunikasi dua arah dalam pembelajaran Biologi melalui penerapan metode pembelajaran *TGT* yang menggunakan model permainan Monopoli di kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit tahun ajaran 2008/2009?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Guru:
 - a. Memperkaya khasanah pengetahuan guru mengenai berbagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat digunakan.
 - b. Menyajikan sebuah pilihan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang dapat diatasi melalui penerapan metode pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan menggunakan model permainan Monopoli.
2. Siswa
 - a. Memberikan pengalaman baru kepada siswa melalui penerapan metode pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dengan menggunakan model permainan Monopoli sebagai perangsang munculnya keberanian bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan menanggapi pendapat.
 - b. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif berkomunikasi dalam pembelajaran.
3. Sekolah
 - a. Memberikan sumbangan bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.
 - b. Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program peningkatan proses pembelajaran pada tahap berikutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Metode Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Menggunakan Permainan Monopoli

Mohamad Nur (2005: 10) mengemukakan bahwa metode pembelajaran *TGT* adalah teknik pembelajaran yang sama seperti *STAD* dalam setiap tahap pembelajarannya kecuali dalam satu tahap yaitu sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *TGT* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam

turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

Metode pembelajaran *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Menurut Slavin (2008: 166) komponen utama dalam pembelajaran *TGT* adalah:

a. Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin 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.

b. Kelompok (teams)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Setelah presentasi kelas kegiatan kelompok adalah diskusi antar anggota, saling membandingkan jawaban, memeriksa dan mengoreksi kesalahan konsep anggota kelompok.

Kelompok merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran *TGT*. Selama belajar dalam kelompok masing-masing siswa bertugas untuk

mempelajari lembar kerja yang diberikan oleh guru dan saling membantu apabila ada teman sekelompoknya yang belum menguasai materi pelajaran. Diskusi ini meningkatkan komunikasi dua arah antar siswa dan guru.

c. **Permainan (games) Monopoli**

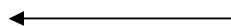
Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah permainan Monopoli.

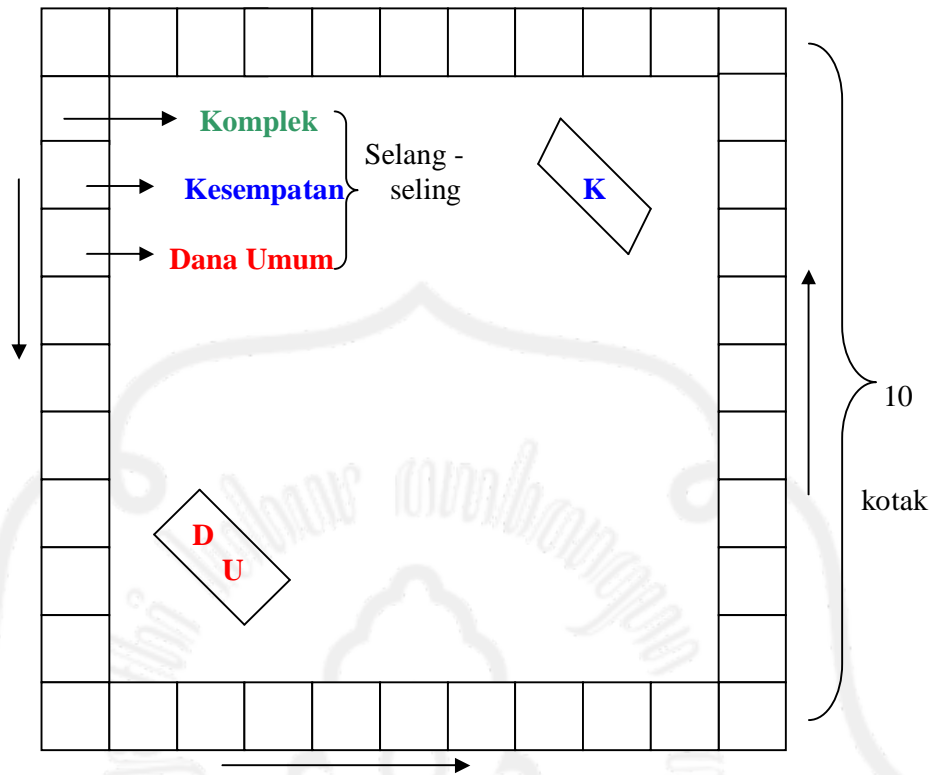
Menurut Dodo Suwanda (2009:1) permainan Monopoli adalah satu permainan papan yang paling laris penjualannya didunia. Prinsip permainan ini adalah pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak disekeliling papan permainan mengikuti bilangan yang diperoleh dari lemparan dadu tadi.

Model permainan Monopoli pada pembelajaran ini pada dasarnya sama dengan bentuk permainan Monopoli biasa yaitu untuk menguasai. Menguasai pada permainan Monopoli kali ini adalah menguasai pengetahuan atau materi pelajaran.

Penguasaan materi pelajaran dan kreativitas siswa merupakan modal untuk bertanding dalam permainan ini. Siswa yang mempunyai penguasaan materi yang luas dapat menjawab pertanyaan dengan mudah sedangkan siswa yang kreatif memungkinkan ide-ide yang brilian. Suasana yang menarik atau menyenangkan menyebabkan para siswa bersemangat dan memacu mereka untuk selalu berkomunikasi dan melakukan yang terbaik. Skema papan permainan Monopoli dalam pembelajaran ini dapat dilihat pada Gambar 1.

Start





Keterangan :

DU = kartu dana umum

K = kartu kesempatan

Gambar 1. Skema papan permainan Monopoli.

Alat dan bahan :

- 1) Papan monopoli dari kertas, dilengkapi gambar – gambar yang mendukung materi.
- 2) Dadu + kocokan.
- 3) Pion.
- 4) Kartu:
 - a) Kartu untuk Dana umum = berisi pertanyaan – pertanyaan dan poin
 - b) Kartu untuk Kesempatan = berisi pertanyaan – pertanyaan dan poin
 - c) Kartu kompleks – kompleks = berisi pertanyaan – pertanyaan dan poin
- 5) Lembar hasil permainan.

Cara bermain:

- 1) Permainan dilakukan oleh 5 orang pemain pada setiap tim, yaitu 4 orang memainkan permainan dan 1 orang sebagai pencatat hasil atau juri.
- 2) Tentukan lamanya waktu permainan.
- 3) Kocok dadu, jalankan pion mulai dari start, tempatkan pion sesuai angka yang ditunjukkan dadu.
- 4) Bila tepat di komplek, pemain berhak menjawab pertanyaan dan bila benar akan mendapat 10 poin, bila salah tidak akan mendapat poin dan pertanyaan akan dilempar ke pemain lain.
- 5) Bila tepat pada dana umum atau kesempatan maka berhak menjawab pertanyaan yang ada di kartu, bila benar akan mendapat poin, tetapi bila salah maka pertanyaan akan dilempar pada lawan atau pemain berikutnya. Poin untuk pertanyaan pada kartu dana umum adalah 15, sedangkan untuk kartu kesempatan 10 poin.
- 6) Demikian seterusnya sampai habis batas waktu yang telah ditentukan
- 7) Pemenangnya adalah pemain yang paling tinggi mengumpulkan poin.
- 8) Pemain dengan poin tertinggi dari tim yang poin rata – ratanya tertinggi berhak maju ke final. Pemenangnya akan membawa kemenangan pula pada timnya.

Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi dengan permainan melibatkan siswa agar aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar.

d. Tournament

Tournament adalah saat dimana permainan berlangsung dan dilaksanakan setelah guru memberikan presentasi kelas dan setiap tim telah mencoba permainan. Dalam *tournament* masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda dan memainkan permainan Monopoli. Setelah *tournament* selesai maka dilakukan penilaian dan penghargaan.

e. Penghargaan Tim

Menurut Slavin (2008: 175) berdasarkan skor rata-rata tim maka terdapat tiga kriteria penghargaan tim yaitu tim baik, tim sangat baik, dan tim super. Kriteria penghargaan seperti Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penghargaan tim (Slavin, 2008: 175)

Kriteria (rata – rata tim)	Penghargaan
40	Tim baik
45	Tim sangat baik
50	Tim super

Tim yang mendapat nilai tertinggi diberikan *reinforcement* atau penghargaan. Belajar mengajar menggunakan metode *TGT*, meskipun dilakukan secara berkelompok namun prestasi belajar yang diukur merupakan prestasi belajar individu. Dengan metode ini siswa akan terpacu untuk lebih siap belajar. Selain itu, guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang memantau kegiatan masing-masing kelompok, sehingga setiap siswa dalam kelompok dapat belajar dengan sungguh-sungguh.

2. Komunikasi Dua Arah dalam Pembelajaran

a. Pengertian Komunikasi

Proses pembelajaran merupakan interaksi edukatif dalam rangka membangun pengetahuan siswa. Interaksi selalu berkaitan dengan istilah komunikasi.

Menurut Alo Liliweri (2007: 3), kata “komunikasi” (*communication*) berasal dari bahasa Latin “*communicatio*” yang terbentuk dua akar kata: “*com*” (bahasa Latin “*cum*”), berarti “dengan” atau “bersama dengan”; dan “*unio*” (bahasa Latin “*union*”) berarti “bersatu dengan”. Jadi komunikasi dapat diartikan “*union with*” (bersatu dengan) atau “*union together with*” (bersama dengan). Ungkapan ini lazim disebut dalam satu kata saja, yakni “*communion*” yang

berarti “saya” tidak sekedar “bersama-sama dengan” tetapi lebih jauh dari itu yakni “bersatu dengan” orang lain.

Beberapa pendapat para ahli dalam Alo Liliweri (2007: 4) tentang komunikasi adalah:

1. Komunikasi adalah proses yang menggambarkan siapa mengatakan apa dengan cara apa kepada siapa dengan efek apa (Laswell).
2. Komunikasi merupakan rangkaian proses pengalihan informasi dari satu orang kepada orang lain dengan maksud tertentu.
3. Komunikasi adalah proses yang melibatkan seseorang untuk melibatkan tanda-tanda (alamiah atau universal) berupa simbol-simbol (berdasarkan perjanjian manusia) verbal atau non-verbal yang disadari atau tidak disadari yang bertujuan untuk mempengaruhi sikap orang lain.
4. Komunikasi merupakan proses pengalihan suatu maksud dari satu sumber kepada penerima, proses tersebut merupakan suatu seri aktivitas, rangkaian atau tahap-tahap yang memudahkan peralihan maksud tersebut.
5. Komunikasi adalah segala aktivitas interaksi manusia yang bersifat *human relationships* disertai dengan pengalihan sejumlah fakta, (Azriel Winnett,2004).
6. Komunikasi merupakan interaksi antarpribadi yang menggunakan simbol linguistik, seperti sistem simbol verbal (kata-kata), dan nonverbal. Sistem ini dapat disosialisasikan secara langsung/tatap muka atau melalui media lain (tulisan, oral, visual), (Karlfried Knapp,2003).

Menurut beberapa pengertian diatas, komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Pada umumnya dapat dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada [bahasa](#) verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini disebut komunikasi dengan [bahasa nonverbal](#).

Onong Uchjana Effendy (2006: 28) menyatakan pada hakikatnya proses komunikasi adalah ”Proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan)”. Lebih lanjut Onong Uchjana Effendy (2006: 28) mendefinisikan yang dimaksud pikiran dan perasaan dalam proses komunikasi yaitu ”Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini, dan

lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati”.

Proses komunikasi di dalamnya terkandung dua macam hal yang disampaikan dari komunikator (pengirim) kepada komunikan (penerima) yaitu pikiran dan perasaan. Pikiran merupakan gambaran dalam benak yang dapat dituangkan dalam bentuk penyampaian pendapat, informasi, ide, saran, pertanyaan dan lain-lain. Perasaan merupakan sesuatu yang muncul dari dalam hati yang dapat diekspresikan dalam bentuk kemarahan, kekhawatiran, keberanian, dan lain sebagainya.

Menurut beberapa definisi di atas, dapat dikatakan bahwa komunikasi sebagai suatu aktivitas manusia selalu melibatkan sumber komunikasi dan pesan komunikasi yang berbentuk verbal dan nonverbal. Komunikasi dilakukan dengan menggunakan cara, alat, atau metode untuk memindahkan pesan yaitu dengan media atau saluran sebagai sarana/wadah/tempat pesan atau rangkaian pesan dialihkan. Terjadi rangkaian kegiatan antara sumber atau pengirim dengan sasaran atau penerima, sehingga penerimaan atau sasaran yang menerima komunikasi dapat mengetahui tujuan dan maksud komunikasi. Proses komunikasi, yakni proses pemberian makna bersama atas pesan yang dipertukarkan dari sumber dan penerima yang terlibat dalam komunikasi baik satu arah, interaksi, dan proses transaksi.

Setiap komunikasi manusia berawal dan berdasarkan komunikasi antarpersonal, dari komunikasi antarpersonal itulah kemudian berkembang menjadi komunikasi kelompok, organisasi, publik, dan komunikasi massa. Secara umum komunikasi manusia mempunyai karakteristik, yaitu merupakan suatu proses simbolis dan sosialisasi, proses komunikasi dapat satu arah atau dua arah, dengan komunikasi terjadi aktivitas pertukaran makna.

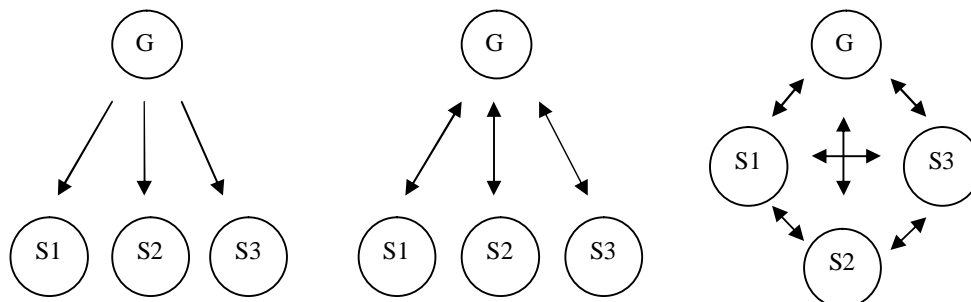
b. Komunikasi Dua Arah

Basuki Wibawa dan Farida Mukti (2001: 10) menyebutkan ”Proses belajar mengajar di dalam kelas merupakan proses komunikasi. Guru yang sedang mengajar berfungsi sebagai sumber pesan, sedangkan siswanya menjadi

penerimanya. Materi pelajaran yang diajarkan oleh guru adalah pesannya”. Pada saat-saat tertentu, dalam proses komunikasi tersebut siswa dapat berubah menjadi sumber pesan. Misalnya saat siswa memberi tanggapan, menjawab pertanyaan, melakukan tugas-tugas, mengajukan pertanyaan dan sebagainya. Proses komunikasi di dalam kelas tersebut dinamakan komunikasi dua arah. Makin sering terjadi komunikasi dua arah, makin besar aktivitas belajar siswa dan makin baik pula hasil belajarnya.

Sriyono (1992: 15) mengemukakan bahwa pesan yang diterima siswa dari guru melalui informasi biasanya dalam bentuk stimulus. Stimulus tersebut dapat berbentuk verbal atau bahasa, visual, auditif, taktik, dan lain-lain. Ada dua cara agar pesan dapat mudah diterima oleh siswa. Pertama, dilakukan pengulangan oleh guru sehingga membantu siswa memperkuat pemahamannya. Cara yang kedua adalah penyebutan kembali pesan yang disampaikan oleh guru dengan cara siswa menjawab pertanyaan dari guru, sehingga proses komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa tersebut berlangsung dua arah.

Yudhi Munadi (2008: 10) menuturkan terjadinya komunikasi dua arah ialah apabila para pelajar bersikap responsif, mengetengahkan pendapat dan tanggapan atau mengajukan pertanyaan, diminta atau tidak diminta. Sikap responsif siswa tentunya tidak hanya merespon guru saja tetapi dapat juga merespon siswa lain yang telah terlebih dahulu memberikan stimulus (pendapat, tanggapan, atau pertanyaan) dalam kondisi seperti ini maka telah terjadi komunikasi multi arah. Jika siswa pasif saja, dalam arti kata hanya mendengarkan tanpa ada gairah untuk mengekspresikan suatu pernyataan atau pertanyaan, maka meskipun komunikasi itu bersifat tatap muka, tetap saja berlangsung komunikasi satu arah. Komunikasi antara guru dan siswa terlihat pada Gambar 2.



Komunikasi Satu Arah Komunikasi Dua Arah Komunikasi Multi Arah

Gambar 2. Jenis-Jenis Proses Komunikasi
(Yudhi Munadi, 2008: 10)

Komunikasi satu arah pada saat pembelajaran terjadi pada saat guru menyampaikan pesan (materi pelajaran) dan siswanya bersikap pasif, artinya siswa hanya mendengarkan tanpa merespon dengan pernyataan maupun pertanyaan. Komunikasi dua arah terjadi jika pada saat guru menyampaikan pesan (materi pelajaran) siswa bersikap responsif dengan cara mengajukan pendapat dan tanggapan atau mengajukan pertanyaan, baik diminta atau tidak diminta. Komunikasi multi arah terjadi jika sikap responsif siswa tidak hanya merespon guru saja tetapi dapat juga merespon siswa lain yang lebih dahulu memberi stimulus (pendapat, tanggapan, atau pertanyaan).

Pembelajaran yang dapat mengakomodasi komunikasi siswa tidak terlepas dari peran guru. Guru berperan penting agar komunikasi dalam proses pembelajaran berjalan efektif. Karadag dan Caliskan (2009: 4) mengemukakan bahwa:

An effective learning-teaching process cannot work without communicating. To provide interaction and communication effectly with his/her students, a teacher should be demokratic, lovable, patient, reliable and have a sense of humors.

Menurut pernyataan diatas, proses belajar mengajar tidak dapat berjalan tanpa adanya komunikasi. Untuk meningkatkan interaksi dan agar komunikasi di dalam kelas berjalan efektif, guru harus bersikap demokratis, penuh kasih sayang, sabar, dapat dipercaya, dan mempunyai rasa humor.

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar jika terdapat komunikasi dua arah yang efektif antara guru dengan siswa. Komunikasi dalam pembelajaran dalam ini dibatasi untuk kegiatan penyampaian pikiran yang meliputi kegiatan siswa mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat.

B. Kerangka Berfikir

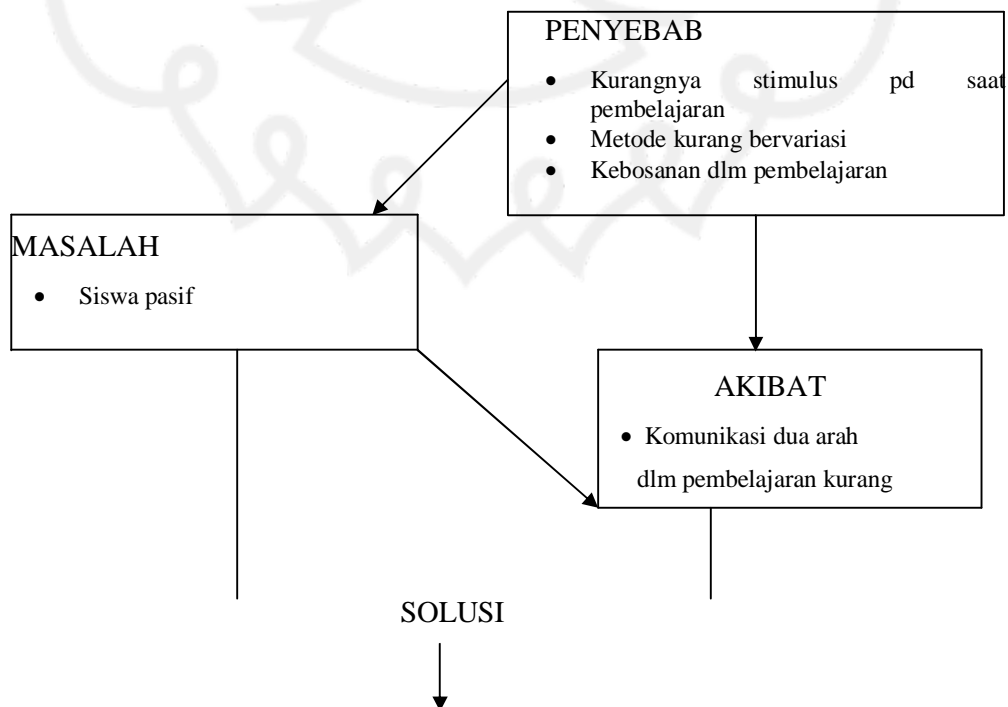
Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di kelas VIII-B SMP Negeri 1 Sawit tahun ajaran 2008/2009 selama observasi menunjukkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi masih rendah dengan input siswa kurang aktif berkomunikasi dalam pembelajaran, sering bermain sendiri dan kadang mengganggu teman yang lain, keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih kurang, siswa jarang yang bertanya pada guru dan kurangnya diskusi antarsiswa, sehingga siswa lebih dominan bersikap pasif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dikarenakan kurangnya stimulus pembelajaran yang diberikan guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk merangsang timbulnya komunikasi dua arah dalam pembelajaran dan kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan.

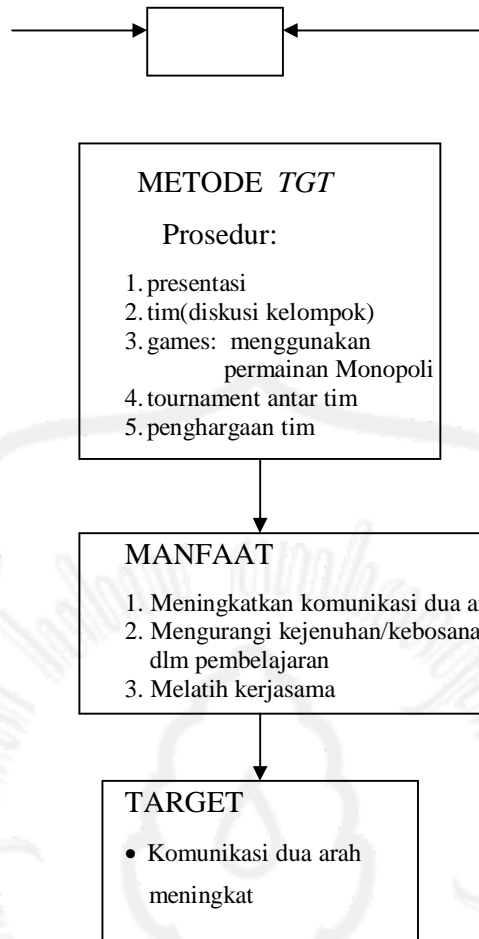
Metode mengajar yang digunakan oleh guru sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami suatu konsep materi tertentu. Pemilihan metode mengajar yang baik harus disesuaikan dengan keadaan siswa yang berbeda-beda, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, situasi kelas, fasilitas sekolah, dan guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Atas dasar hal tersebut diatas maka diperlukan penggunaan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan komunikasi dua arah dalam pembelajaran, menghilangkan kejenuhan dalam belajar, serta sesuai dengan fasilitas yang mendukung. Metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah metode pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* yang menggunakan permainan Monopoli pada saat tahap *games* berlangsung. Metode ini mempunyai keunggulan yaitu siswa dituntut aktif dalam proses belajar, serta dapat belajar sesuai kemampuan dan kecepatan yang dimiliki. Pada metode pembelajaran ini, belajar dapat dilakukan sambil bermain. Penyajian materi disertai permainan melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga mampu memberi kontribusi pada peningkatan komunikasi dua arah siswa tersebut. Metode pembelajaran *TGT* memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode yang lainnya karena mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran seperti komik, *VCD*, teka-teki silang, roda

impian dan kartu bridge. Kelebihan *TGT* yang lain dapat meningkatkan rasa percaya diri, kekompakan hubungan antar anggota kelompok, waktu kegiatan belajar mengajar lebih singkat dan keaktifan siswa lebih optimal.

Penggunaan permainan Monopoli pada saat tahap *games* berlangsung menjadikan kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan. Ketertarikan ini akan mempermudah pemahaman materi. Melalui penerapan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli akan lebih meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran. Kerangka berfikir dalam pelaksanaan pembelajaran ini secara sederhana tampak pada Gambar 3.





Gambar 3. Kerangka Berfikir

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Sawit Tahun Ajaran 2008/2009

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2008/2009 dimulai pada bulan Februari sampai dengan September 2009. Pelaksanaan

rencana kegiatan penelitian ini dilakukan secara bertahap, dengan tahap-tahap sebagai berikut :

- a. Bulan Februari-Juni 2009 : tahap persiapan meliputi pengajuan observasi di kelas, pengajuan judul skripsi,, penyusunan proposal, seminar proposal, perijinan penelitian, survei sekolah yang bersangkutan dan konsultasi instrumen penelitian.
- b. Bulan Juni-Agustus 2009 : tahap penelitian meliputi semua kegiatan yang dilaksanakan di lapangan yang meliputi uji instrumen penelitian dan pengambilan data.
- c. Bulan September 2009-selesai : tahap penyelesaian meliputi pengolahan data dan penyusunan laporan

Bentuk Dan Strategi Penelitian

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), karena bertujuan untuk memecahkan masalah yang timbul dalam kelas dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas, sehingga solusinya dibuat berdasarkan kajian teori pembelajaran. Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan dasar yang saling terkait dan berkesinambungan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Namun sebelumnya, tahapan ini diawali oleh suatu tahapan Pra PTK.

Tahapan Pra PTK merupakan suatu refleksi terhadap masalah yang ada di kelas. Permasalahan-permasalahan yang ada, diidentifikasi, dianalisis, dan dirumuskan. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya komunikasi dua arah siswa dalam proses pembelajaran biologi.

Tahap perencanaan mencakup persiapan segala keperluan pelaksanaan PTK, mulai dari materi ajar, rencana pengajaran termasuk di dalamnya metode mengajar, media dan teknik atau instrumen observasi. Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan adalah tindakan berupa penerapan metode pembelajaran *TGT* dengan menggunakan permainan Monopoli pada saat tahap *games* berlangsung untuk meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran

Biologi. Pelaksanaan tindakan tersebut dilakukan dengan cara berkolaborasi bersama guru mata pelajaran yang bersangkutan.

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari semua perencanaan yang telah dipersiapkan sebelumnya berupa penerapan metode pembelajaran *TGT* dengan menggunakan permainan Monopoli pada saat *games*. Pelaksana dari tindakan adalah guru dan proses jalannya tindakan diamati oleh peneliti. Tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran *TGT* meliputi presentasi dari guru, diskusi kelompok, permainan Monopoli kelompok, permainan Monopoli antar kelompok, dan penghargaan tim yang menang.

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Fokus yang mendapat perhatian khusus untuk diamati adalah komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dan keterlaksanaan sintaks pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli tersebut.

Tahap refleksi adalah tahapan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dan memproses data yang diperoleh dari pengamatan. Refleksi dilakukan guru dan peneliti untuk menganalisis proses, hambatan, kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang dilaksanakan sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan untuk langkah selanjutnya.

Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas ini adalah unsur yang membentuk sebuah siklus. Siklus ini dapat diikuti oleh siklus-siklus lain secara berkesinambungan. Siklus berikutnya dilaksanakan bila masih ada indikator keberhasilan yang belum tercapai pada siklus sebelumnya.

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Strategi ini bertujuan untuk menggambarkan serta menjelaskan kenyataan di lapangan. Kenyataan yang dimaksud adalah proses pembelajaran Biologi sebelum dan sesudah diberi tindakan berupa penerapan metode pembelajaran *TGT* dengan menggunakan permainan Monopoli pada saat tahap game berlangsung.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian berasal dari beberapa sumber, yaitu :

1. Informan, yaitu Guru Biologi kelas VIII B dan siswa kelas VIII B.
2. Tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran.
3. Dokumentasi atau arsip, yang antara lain berupa skenario pembelajaran, silabus, dan buku referensi mengajar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi angket, observasi/pengamatan, dan wawancara yang masing-masing secara singkat diuraikan sebagai berikut :

1. Angket

Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket komunikasi dua arah dan angket kepuasan penerapan metode pembelajaran *TGT*. Pada angket komunikasi dua arah aspek yang diamati adalah proses penyampaian pikiran dan indikator-indikatornya adalah kemauan siswa untuk bertanya, kemauan siswa untuk menjawab pertanyaan, kemauan siswa untuk menyatakan pendapat, dan kemauan siswa untuk menanggapi pendapat. Aspek pada angket kepuasan penerapan metode *TGT* antara lain kecocokan, kesesuaian, keefisienan, dan keefektifan penggunaan metode *TGT*.

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup dan pada setiap pertanyaan diberikan alternatif jawaban “Ya” atau “Tidak”, pada bagian bawahnya disediakan ruang untuk memberikan kesempatan mengenai alasan dari jawaban yang telah dipilih ataupun hal-hal lain yang ingin disampaikan oleh siswa/informan. Ruangan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan beragam hal yang membedakan jawaban satu siswa dengan siswa lain meskipun siswa memberikan jawaban yang sama.

Jenis angket yang digunakan adalah angket langsung yang sekaligus menyediakan alternatif jawaban beserta alasan mereka mengemukakan jawabannya. Responden/ siswa memberikan jawaban dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Sebelum menyusun angket, terlebih

dahulu dibuat konsep alat ukur yang mencerminkan isi kajian teori. Konsep alat ukur ini berisi kisi-kisi angket. Konsep selanjutnya dijabarkan dalam variabel dan indikator yang disesuaikan dengan tujuan penilaian yang hendak dicapai, selanjutnya indikator ini digunakan sebagai pedoman dalam menyusun item-item angket. Penyusunan item-item angket berdasarkan indikator yang telah ditetapkan sebelumnya. Responden atau siswa hanya dibenarkan dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan dan memberikan alasan mereka memilih jawaban tersebut.

Penelitian yang dilakukan ini dapat dikatakan berhasil atau tercapai tujuan yang diharapkan, apabila masing-masing indikator yang diukur sudah mencapai target yang telah ditetapkan. Apabila dalam setiap variabel yang diukur untuk tiap-tiap indikatornya sudah dapat mencapai target yang ditentukan, maka penelitian dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu melanjutkan ke siklus berikutnya. Sebaliknya, jika masih ada beberapa indikator dari masing-masing variabel yang diukur belum memenuhi target capaian maka dilakukan tindakan berikutnya untuk mencapai target yang telah ditetapkan.

2. Observasi/ Pengamatan

Pengamatan/ observasi dilakukan terhadap guru dan siswa. Pengamatan terhadap kinerja guru diarahkan pada kegiatan guru dalam menjelaskan pelajaran, memotivasi siswa, mengajukan pertanyaan dan menanggapi jawaban siswa, mengelola kelas, memberikan latihan dan umpan balik, dan melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, pengamatan terhadap siswa difokuskan pada tingkat komunikasi dua arah siswa dalam pelajaran seperti terlihat pada keaktifan dalam menanggapi rangsang baik yang datang dari guru maupun teman lain, keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas dan sebagainya. Sedangkan pengamatan terhadap proses belajar mengajar adalah pengamatan apakah metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli sudah diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung dengan benar.

Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan berperan serta secara pasif. Pengamatan dilakukan dengan mengambil tempat duduk paling belakang,

sehingga dalam posisi tersebut dapat lebih leluasa melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar mengajar siswa di kelas.

3. Wawancara atau diskusi

Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Pelaksanaan wawancara ini dilakuakn sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dibuat sebelumnya.

Wawancara atau diskusi dilakukan setelah dan atas dasar hasil pengamatan di kelas maupun kajian dokumen dalam setiap siklus yang ada. Diskusi antara guru dan peneliti dilakukan di sekolah. Hal-hal yang dilakukan pada saat diskusi adalah sebagai berikut :

- a. Meminta pendapat dari guru tentang pelaksanaan pembelajaran di kelas, yang antara lain adalah mengungkap kelebihan dan kekurangan serta permasalahan lain yang berhubungan dengan kegiatan itu.
- b. Mengemukakan catatan terhadap hasil pengamatannya terhadap KBM yang dilakukan guru sesuai dengan fokus penelitian, mengemukakan segi-segi kelebihan dan kekurangan.
- c. Mendiskusikan hal-hal yang telah dikemukakan baik guru maupun observer untuk menyamakan persepsi tentang hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Biologi. Pada setiap kegiatan diskusi disepakati hal-hal yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya untuk meningkatkan keefektifan tindakan yang berupa penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli.

4. Kajian dokumen

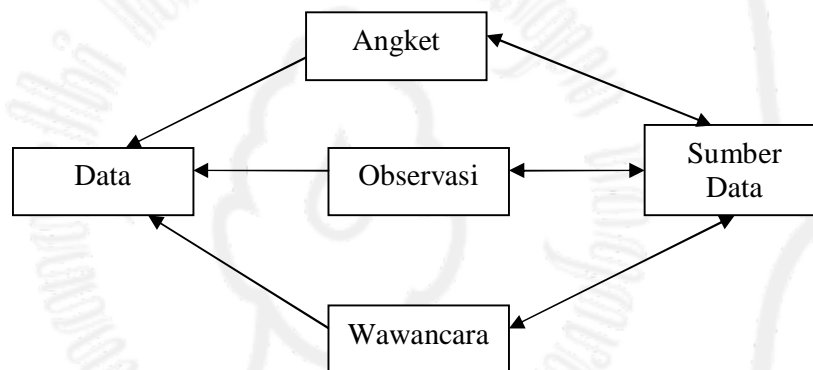
Kajian dokumen dilakukan terhadap berbagai arsip yang digunakan dalam proses pembelajaran, misalnya dalam penelitian ini adalah hasil diskusi kelompok pada setiap siklus, nilai ulangan siswa, buku ajar yang digunakan, rencana pembelajaran, silabus penelitian serta presensi siswa.

Validitas Data

Suatu informasi yang akan dijadikan data penelitian perlu diperiksa validitasnya sehingga data tersebut dapat dipertanggungjawabkan dan dijadikan

dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan. Teknik yang digunakan untuk menjaga validitas data dalam penelitian ini yaitu teknik triangulasi metode.

Triangulasi metode dilakukan dengan cara mengumpulkan data sejenis tetapi dengan menggunakan teknik atau metode pengumpulan data yang berbeda, dan bahkan lebih jelas untuk diusahakan mengarah pada sumber data yang sama untuk menguji kemantapan informasinya (H.B. Sutopo, 2002: 80-81). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi wawancara dan angket dengan sumber datanya adalah siswa untuk menggali data mengenai komunikasi dua arah dalam pembelajaran Biologi.. Skema triangulasi metode dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Skema Triangulasi Metode H.B Sutopo (2002:81)

F. Analisis Data

Analisis data dalam kegiatan penelitian tindakan kelas dilakukan sejak awal sampai berakhirnya kegiatan pengumpulan data. Data-data dari hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis secara kualitatif. Proses analisis data menurut Miles dan Huberman dalam Sutopo (2002:91-92) mencakup tiga komponen utama, yaitu : reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data meliputi penyeleksian data melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih

luas. Reduksi data merupakan bagian dari proses analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang tidak penting, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga simpulan penelitian dapat dilakukan. Proses reduksi berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian sampai laporan akhir penelitian selesai disusun.

2. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data dimulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada masing-masing siklus.
3. Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan upaya pencarian makna data, mencatat keteraturan dan penggolongan data. Data yang terkumpul disajikan secara sistematis dan bermakna.

Pada analisis data peneliti memfokuskan pada komunikasi dua arah siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang diambil dengan menggunakan angket komunikasi dua arah siswa dan lembar observasi. Indikator komunikasi dua arah siswa meliputi: kemauan siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat. Penyajian datanya dalam bentuk uraian singkat, tabel, dan grafik untuk memudahkan dalam penyajian data.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur dan langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dalam Zainal Aqib (2008: 22) yang berupa model spiral yaitu dalam satu siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Langkah-langkah operasional penelitian adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dari kegiatan observasi yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti mengajukan alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan metode pembelajaran *TGT* dengan menggunakan permainan Monopoli pada saat tahap *games* untuk meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi. Pada tahap ini dilakukan penyusunan skenario

pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran *TGT*, termasuk penyusunan silabus, rencana pengajaran dan papan permainan Monopoli yang berisi tentang materi pelajaran. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian juga disiapkan seperti angket, lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

2. Pelaksanaan

Tindakan yang telah direncanakan diimplementasikan oleh guru dalam bentuk pembelajaran *TGT* disertai penggunaan permainan Monopoli pada saat tahap *games*. Pelaksanaan tindakan diwujudkan dalam langkah-langkah pembelajaran yang sistematis. Pembelajaran diawali dengan penyajian materi oleh guru. Guru menyampaikan materi secara singkat dan menekankan pada pokok-pokok materi saja. Hal ini dilakukan untuk mendorong siswa supaya lebih siap belajar dalam mempelajari materi yang dipelajari. Presentasi kelas oleh guru dalam *TGT* berbeda dengan pengajaran biasa karena dituntut adanya perhatian siswa yang lebih, karena apa yang akan dipelajarinya akan diterapkan dalam kuis dan skor kuis mereka akan membedakan skor kelompoknya.

Setelah itu siswa dikelompokkan dalam 8 kelompok masing – masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Kegiatan selanjutnya adalah diskusi kelompok membahas lembar diskusi yang diberikan guru. Hasil diskusi masing-masing kelompok dipresentasikan ke depan oleh wakil dari masing-masing kelompok. Disini siswa harus aktif bertanya untuk materi yang belum jelas, karena bahan diskusi ini nantinya di jadikan bahan dalam permainan Monopoli pada tahap *games*.

Tahap selanjutnya adalah permainan Monopoli pada masing-masing kelompok. Setiap kelompok telah mempersiapkan papan permainan Monopoli seperti yang sudah dijelaskan. Kemudian saling menukarkan Monopoli antar kelompok dan memainkannya. Pada tiap kelompok yang terdiri dari 5 orang, 1 orang sebagai pencatat dan juri sedangkan 4 lainnya memainkan permainan tersebut. Permainan Monopoli dilakukan dengan cara siswa mengambil dadu dan mengocoknya, kemudian dadu dilepaskan dan akan muncul angka. Angka yang muncul menunjukkan dimana pion-pion siswa harus diletakkan, yaitu di kotak yang bergambar, kotak yang bertuliskan simbol mata uang dolar, atau kotak yang

bertuliskan simbol tanda tanya. Semua kotak-kotak tersebut berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa, yang membedakan adalah nilai atau poin yang didapat apabila mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Kotak yang bergambar dan bertuliskan tanda tanya bernilai 10 poin, sedangkan kotak yang bertuliskan simbol mata uang dolar bernilai 15 poin. Setiap siswa berhak bermain Monopoli selama 4 kali kesempatan. Siswa dengan poin tertinggi berhak mewakili kelompoknya ke permainan antar kelompok (*tournament*).

Permainan antar kelompok (*tournament*) langkah-langkahnya sama dengan permainan pada masing-masing kelompok. Tim dengan poin tertinggi berhak mendapat penghargaan baik dari guru maupun tim lainnya.

Pada tahap akhir pembelajaran *TGT* guru meminta siswa menyimpulkan materi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Observasi

Observasi dilakukan peneliti selama berlangsungnya proses pembelajaran. Observasi berupa kegiatan pemantauan, pencatatan, serta pendokumentasian segala kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran. Fokus observasi yaitu komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli yang diamati dengan bantuan lembar observasi. Selain itu observasi juga dilakukan pada keterlaksanaan sintaks pembelajaran *TGT* yang dilakukan. Sebagai data pendukung observasi adalah angket dan hasil wawancara terhadap guru dan murid serta kajian dokumen yang ada. Data yang diperoleh diinterpretasi guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang dilakukan. Indikator-indikator yang diobservasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Lembar Observasi Komunikasi dua arah

No.	Indikator	Jumlah siswa			
		Presentasi dari guru	Diskusi kelompok	Permainan kelompok	Permainan antar kelompok

1.	Siswa mengajukan pertanyaan				
2.	Siswa menjawab pertanyaan				
3.	Siswa mengemukakan pendapat				
4.	Siswa menanggapi pendapat				
Jumlah					

4. Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dan memproses data yang diperoleh dari pengamatan. Refleksi dilakukan guru dan obsever untuk menganalisis proses pelaksanaan tindakan sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk penarikan kesimpulan. Selain itu dilakukan analisis terhadap hambatan, kelebihan, dan kekurangan dari tindakan yang dilaksanakan sehingga dapat menjadi pertimbangan pengambilan keputusan untuk langkah selanjutnya.

Hasil refleksi dijadikan sebagai penentu keberhasilan tindakan. Keberhasilan tindakan diukur melalui indikator yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan tindakan dirumuskan dalam bentuk persentase capaian target. Berdasarkan hasil observasi awal maka indikator keberhasilan penelitian ini dirumuskan seperti pada Tabel 5.

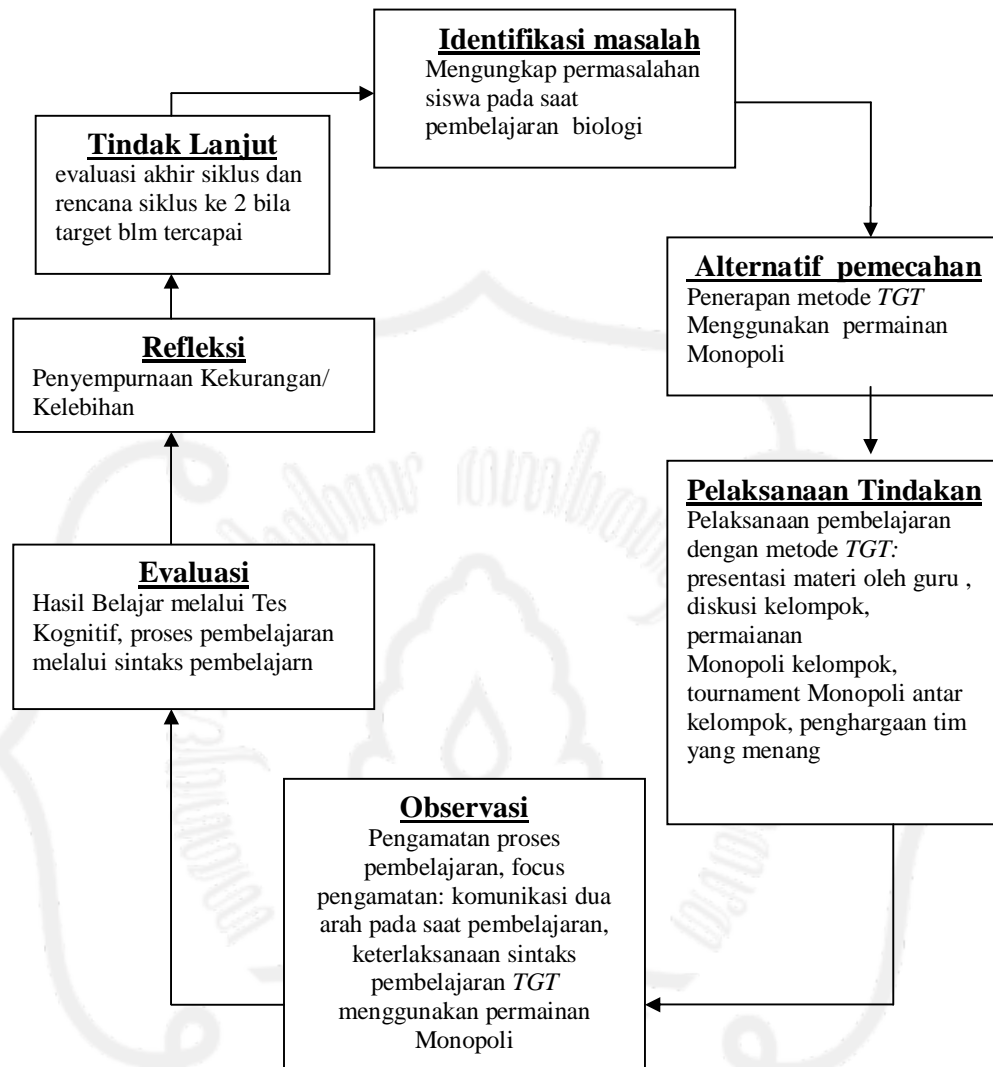
Tabel 5. Indikator Keberhasilan Tindakan

Konsep	Apek	Indikator	Awal	Target
--------	------	-----------	------	--------

Komunikasi dua arah dalam pembelajaran adalah proses penyampaian pikiran dari guru dan diikuti respon dari siswa selama proses pembelajaran. (Onong Uchjana Effendy, 2006:28 dan Yudhi Munadi, 2008: 10).	Proses penyampaian pikiran	a. Mengajukan pertanyaan	12,5%	50%
		b. Menjawab pertanyaan.	25%	60%
		c. Mengemukakan pendapat	0%	30%
		d. Menanggapi pendapat. (Yudhi Munadi 2008: 10)	0%	30%

Tindakan dikatakan berhasil apabila persentase capaian dari masing-masing indikator komunikasi dua arah dalam pembelajaran mencapai target akhir yang diharapkan. Apabila dalam pelaksanaan tindakan pada siklus pertama indikator keberhasilan belum tercapai, maka dilakukan siklus kedua. Siklus ketiga dilaksanakan apabila terdapat hal-hal yang kurang berhasil pada siklus kedua. Tahap antara siklus satu dan siklus berikutnya adalah sama yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Urutan masing-masing tahapan jalannya penelitian dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Skema Jalannya Penelitian

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Sawit yang beralamatkan di Kateguhan, Sawit, Boyolali 57374. SMP Negeri 1 Sawit merupakan salah satu sekolah favorit di kecamatan Sawit Kabupaten Boyolali yang bernaung dibawah bimbingan dan pengawasan Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Boyolali. Gedung sekolah terletak di dekat area persawahan dan cukup jauh dari jalan raya Jogja-Solo (200 m) sehingga suasana lingkungan belajar siswa di SMP Negeri 1 Sawit sangat kondusif untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Sarana dan prasarana di sekolah lengkap dan cukup memadai, misalnya laboratorium, koperasi, perpustakaan, ruang OSIS dan lain-lain. SMP Negeri 1 Sawit terdiri dari 21 kelas dan masing-masing angkatan terdiri dari 7 kelas dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 40 orang. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII B yang memiliki jumlah siswa sebanyak 40 orang.

Fasilitas untuk berkomunikasi bagi siswa-siswa kelas VIII B sangat terbatas karena kebanyakan berdomisili di daerah pedesaan. Akses Telepon dan Internet juga kurang memadai sehingga mereka jarang mendapat informasi-informasi terbaru selain dari Televisi dan dari guru yang mengajar. Selain itu minat baca para siswa juga kurang, hal ini berdasarkan keterangan dari guru dan petugas perpustakaan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pembuatan media yang sederhana namun kreatif dan efektif sehingga dapat menunjang pembelajaran dan menambah pengetahuan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran.

B. Pra Siklus

Kondisi pra siklus diketahui melalui kegiatan observasi pada proses pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan selama 3 kali pertemuan, masing-masing dua jam pelajaran (80 menit) di kelas VIIIB SMP Negeri 1 Sawit tahun ajaran 2008/2009 untuk mengetahui keadaan awal serta mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas tersebut. Selain observasi, untuk mendukung data hasil observasi juga dilakukan wawancara dan penyebaran angket kepada seluruh siswa. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, hal-hal yang diobservasi antara lain : sikap siswa dan guru selama proses pembelajaran serta metode pembelajaran yang digunakan.

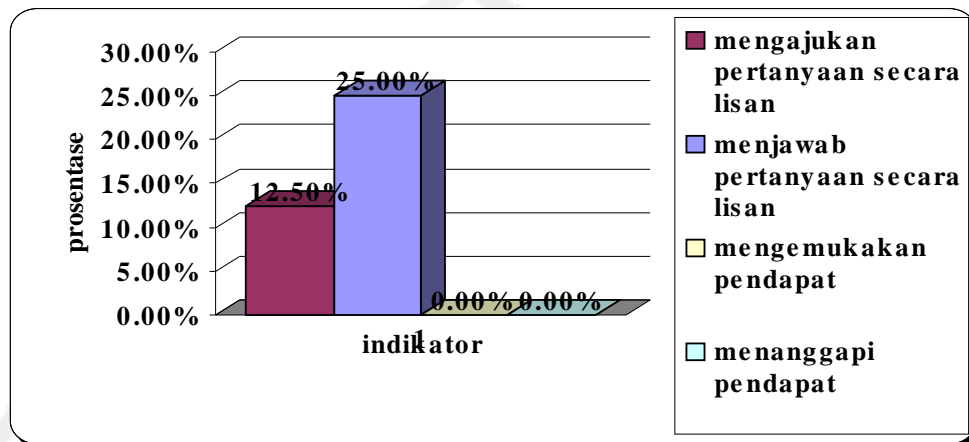
Wawancara dilakukan terhadap sejumlah siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit dan guru mata pelajaran Biologi kelas VIII B tersebut, sedangkan angket prasiklus diberikan kepada seluruh siswa kelas VIII B tersebut.

Pembelajaran biologi di kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit berlangsung 2 kali pertemuan per minggu, yaitu pada hari selasa pada jam ke-4 dan 5 (80 menit), dan pada hari kamis jam ke-4 (40 menit). Hasil observasi terhadap proses pembelajaran biologi di kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit menunjukkan bahwa dari 40 siswa hanya terdapat 19 siswa (47,5 %) yang antusias dalam proses pembelajaran, 10 siswa (25%) terlihat bermain sendiri, 6 siswa (15%) berbicara dengan temannya, dan 5 siswa (12,5%) terlihat mengantuk. Keantusiasan siswa yang dimaksud adalah siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan baik, mencatat hal-hal penting yang dapat membantu pemahaman materi, dan aktif dalam kegiatan tanya jawab dengan guru selama pembelajaran.

Hasil observasi tersebut dapat diartikan bahwa secara garis besar komunikasi dua arah siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari besarnya prosentase siswa yang berani bertanya dan menjawab pertanyaan, serta tidak nampak satupun siswa yang berani berpendapat ataupun menanggapi pendapat. Siswa cenderung pasif dan tidak antusias dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung kurang kondusif dikarenakan mereka merasa bosan dengan metode yang digunakan karena kurang bervariasi. Oleh karena itu mereka cenderung pasif saat pelajaran. Sikap pasif siswa semakin tampak saat guru memberi kesempatan untuk bertanya, dan mengemukakan pendapat yang berhubungan dengan materi pelajaran, tetapi respon yang diberikan siswa sangat minim. Keaktifan siswa dirangsang oleh guru dengan cara mengajukan banyak pertanyaan kepada siswa yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Respon siswa pada mulanya sangat baik ditunjukkan dengan kemauan siswa menjawab pertanyaan dari guru baik itu secara serempak ataupun secara individu. Di tengah proses pembelajaran, siswa mulai enggan menjawab pertanyaan dari guru, siswa hanya mau menjawab bila ditunjuk oleh guru. Di akhir pembelajaran, hanya beberapa siswa yang tampak aktif menjawab pertanyaan dari guru, sebagian siswa lainnya tampak bosan dengan pembelajaran yang berlangsung dan tampak bermain-main sendiri

atau berbicara dengan temannya. Keaktifan siswa untuk bertanya hanya didominasi siswa tertentu saja. Tidak ada satupun siswa yang mengemukakan pendapatnya ataupun menanggapi pendapat. Data prosentase komunikasi dua arah siswa selama observasi dapat dilihat pada gambar grafik berikut.

Hasil observasi pra siklus kondisi awal pembelajaran biologi di kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit tampak pada Gambar 6



Gambar 6. Diagram Batang Hasil Observasi Prasiklus

Identifikasi masalah juga dilakukan melalui wawancara dengan siswa dan guru mengenai proses pembelajaran di kelas. Pertanyaan wawancara difokuskan terkait dengan masalah di kelas tersebut, yaitu kurangnya komunikasi dua arah siswa dalam hal bertanya dan berpendapat saat pembelajaran biologi. Hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa penyebab sikap pasif siswa adalah rasa malu dan kurang percaya diri pada saat mereka berbicara di depan umum. Ada juga siswa yang takut dianggap sombong atau hanya memamerkan kepandaian kepada teman-temannya jika ia sering berpendapat ataupun menjawab pertanyaan. Selain itu, ada siswa yang mengatakan ia enggan menjawab pertanyaan yang diberikan guru karena takut salah kemudian ditertawakan oleh teman-temannya. Mereka juga mengatakan bahwa merasa bosan dengan metode yang digunakan guru yang kurang melibatkan komunikasi dua arah mereka. Kurangnya komunikasi dua arah siswa selama proses pembelajaran menyebabkan guru kurang mengetahui masalah-masalah yang

dihadapi siswa sehingga akan berdampak pada kesulitan siswa dalam menyerap materi pelajaran. Wawancara lebih lanjut dilakukan terhadap guru yaitu mengenai metode pembelajaran yang digunakan. Menurut keterangan guru, metode yang digunakan belum bervariasi. Pengajaran oleh guru terfokus untuk menghabiskan materi yang terlalu banyak tanpa memperhatikan segi komunikasi siswa. Sementara menurut penuturan siswa, penyampaian materi pelajaran oleh guru lebih banyak dengan ceramah diselingi dengan tanya jawab yang berakibat pelajaran menjadi kurang menarik. Hasil wawancara dengan guru dan siswa menunjukkan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan relatif sedikit kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

Setelah mengadakan observasi dan wawancara secara langsung terhadap proses pembelajaran di kelas serta dengan melihat hasil angket dari siswa maka dapat dikatakan bahwa keaktifan berkomunikasi siswa masih rendah pada saat proses pembelajaran di kelas, oleh karena itu langkah selanjutnya adalah melakukan diskusi dengan guru Biologi tentang alternatif tindakan untuk pemecahan masalah yang ada di kelas. Hasil dari diskusi tersebut adalah digunakannya metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli pada tahap gamesnya sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi.

Metode *TGT* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar

Sistem permainan yang dipakai pada pembelajaran *TGT* ini adalah permainan Monopoli. Permainan tersebut mempunyai perbedaan dalam hal konsep permainan, yaitu bila dalam permainan monopoli sesungguhnya adalah berlomba menguasai kekayaan, tetapi permainan monopoli dalam penelitian ini

adalah berlomba menguasai pengetahuan. Pemilihan permainan ini didasarkan atas hasil observasi dimana terlihat 25% siswa terlihat sibuk bermain sendiri atau tidak mengikuti pelajaran secara aktif karena merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, ada yang bermain catur jawa, ada yang bermain sepakbola gambar, dan ada pula yang hanya menggambar tanpa memperdulikan guru. Permainan yang mereka lakukan tidak mendukung materi pelajaran sama sekali, oleh karena itu dalam penelitian ini dipilih permainan Monopoli yang menggabungkan antara gambar dan kotak-kotak permainan yang menarik dan tentu saja mendukung materi pembelajaran.

Permainan Monopoli ini membuat siswa menjadi tertarik dan tidak merasa bosan lagi dengan proses pembelajaran biologi yang dilakukan sebelumnya serta dapat aktif dalam pembelajaran biologi. Selain itu dapat mengarahkan siswa dalam suasana kerja sama sehingga dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi baik antar siswa maupun antar siswa dan guru. Keterlibatan siswa dan komunikasi siswa dapat terlihat dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan suatu tugas dan saat kegiatan diskusi kelompok terkait dengan konsep, fakta, atau menilai informasi yang berkaitan dengan pelajaran. Komunikasi dua arah siswa dapat terwadahi dalam kegiatan kerjasama dalam kelompok tersebut, baik pada saat diskusi maupun permainan berlangsung. Siswa dapat saling bertanya dan berpendapat dalam kelompok kecil untuk memecahkan tugas bersama atau saat permainan berlangsung.

Penggunaan metode pembelajarn *TGT* menggunakan permainan Monopoli ini dapat menimbulkan keberanian dan kepercayaan diri siswa untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat pada saat proses pembelajaran biologi berlangsung.

C. Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Siklus I dilakukan 3 kali pertemuan dengan menerapkan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli. Proses pembelajaran yang

menjadi fokus dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa yang dimaksud adalah keaktifan siswa dalam pembelajaran yang meliputi keaktifan dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat, dan menanggapi pendapat. Pada tahap perencanaan dilakukan penyusunan segala keperluan untuk pelaksanaan tindakan, yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Penyusunan silabus untuk materi pokok Bahan Kimia dalam Bahan Makanan dengan menerapkan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli.
- b. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi pokok Bahan Kimia dalam Bahan Makanan sesuai dengan tahap-tahap pelaksanaan metode pembelajaran *TGT*.
- c. Mempersiapkan papan permainan Monopoli untuk materi Bahan Kimia dalam Bahan Makanan
- d. Penyusunan lembar observasi komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi.
- e. Penyusunan lembar observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran dengan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli pada pembelajaran Biologi.
- f. Penyusunan angket komunikasi dua arah dalam pembelajaran dan angket kepuasan penggunaan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari semua perencanaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada siklus I, metode pembelajaran *TGT* menggunakan Monopoli diterapkan untuk materi Bahan Kimia dalam Bahan Makanan yang meliputi pengertian Zat Aditif Makanan, Tujuan Penggunaan Zat Aditif Makanan, Jenis-Jenis Zat Aditif Makanan, Keuntungan dan Kerugian Penggunaan Bahan Kimia dalam Bahan Makanan, serta Strategi Penggunaan Bahan Kimia dalam Bahan Makanan yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan masing-masing 2 pertemuan selama 2 x 40 menit dan 1 pertemuan selama 40 menit.

Pada pertemuan I jumlah siswa yang hadir adalah 100%, awal pembelajaran dimulai dengan pengarahan kepada siswa mengenai pelaksanaan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli. Pengarahan kepada siswa bertujuan agar dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Setelah itu dilakukan pembagian kelompok terhadap keseluruhan siswa sebanyak 40 siswa. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang sehingga terdapat 8 kelompok. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen, setelah kegiatan itu selesai kemudian guru memulai pelajaran dengan memberikan apersepsi dan motivasi untuk mengantarkan siswa pada materi pembelajaran.

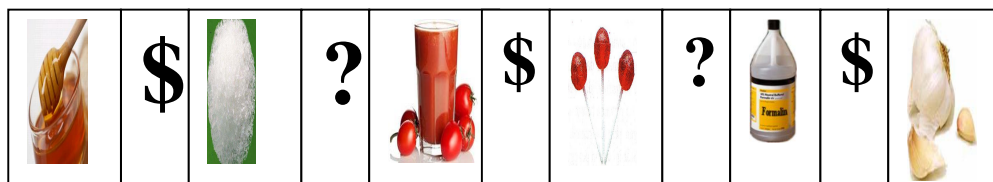
Penyajian materi oleh guru disampaikan dengan metode ceramah dan hanya garis besarnya saja yang disertai pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran, dengan demikian siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga ikut berpikir.

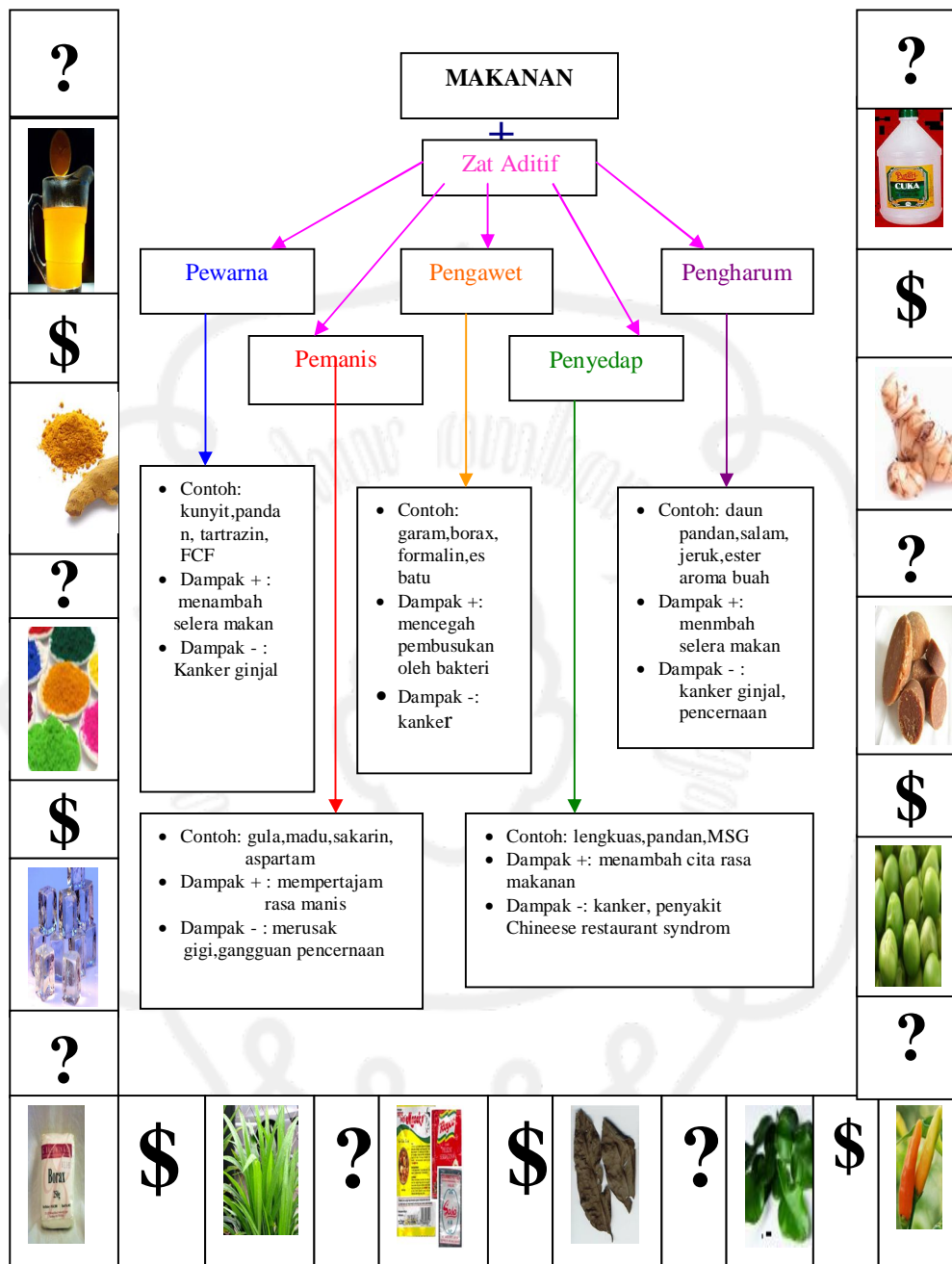
Kegiatan selanjutnya adalah penempatan siswa kedalam meja-meja kelompok sesuai dengan kesepakatan pembagian kelompok sebelumnya, yaitu dari 40 siswa dibagi menjadi 8 kelompok, sehingga masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk memperdalam materi dan mempersiapkan para siswa dalam tahap pembelajaran selanjutnya yaitu permainan, masing-masing kelompok diberi lembar diskusi yang berbeda-beda agar mereka dapat mengemukakan pendapat yang berbeda pula sesuai dengan apa yang mereka pahami. Dalam pelaksanaan diskusi ini, siswa bebas bertanya kepada guru ataupun temannya, bebas menjawab pertanyaan, dan bebas mengemukakan pendapat ataupun menanggapi pendapat teman lain yang dirasa kurang tepat atau berbeda dengannya, atau dengan kata lain didalam diskusi ini siswa dapat saling berbagi informasi, saling melengkapi dan berinteraksi antara siswa satu dengan siswa lainnya mengenai hal-hal yang berhubungan dengan materi pelajaran. Setelah kegiatan diskusi selesai guru memberikan kesempatan kepada perwakilan masing-masing kelompok untuk mengemukakan hasil diskusi kelompoknya satu per satu.

Setelah kegiatan diskusi ini selesai, guru memberikan tugas kepada semua kelompok untuk membuat papan permainan Monopoli untuk pelaksanaan permainan pada proses pembelajaran selanjutnya seperti tampak pada Gambar 7.

a. Alat dan bahan :

- 1) Papan Monopoli, terdiri dari kertas bergambar yang mendukung materi.
- 2) Dadu + kocokan
- 3) Pion
- 4) Kartu :
 - a) kartu untuk Dana umum = berisi pertanyaan – pertanyaan dan poin
 - b) kartu untuk Kesempatan = berisi pertanyaan – pertanyaan dan poin
 - c) kartu Bergambar = berisi pertanyaan – pertanyaan dan poin
- 5) Lembar hasil permainan.





Gambar 7. Papan Monopoli

Masing-masing kelompok membuat papan Monopoli sesuai dengan materi yang telah disampaikan dan didiskusikan. Permainan dilaksanakan pada pertemuan kedua.

Pertemuan kedua diawali dengan pemberian sejumlah pertanyaan kepada siswa tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan dan didiskusikan untuk merangsang pikiran siswa menuju ke permainan. Setelah itu siswa diatur kedalam kelompok masing-masing untuk melaksanakan permainan. Permainan dilakukan oleh semua siswa pada masing-masing kelompok. Permainan Monopoli dilakukan dengan cara siswa mengambil dadu dan mengocoknya, kemudian dadu dilepaskan dan akan muncul angka. Angka yang muncul menunjukkan dimana pion-pion siswa harus diletakkan, yaitu di kotak yang bergambar, kotak yang bertuliskan simbol mata uang dolar, atau kotak yang bertuliskan simbol tanda tanya. Semua kotak-kotak tersebut berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa, yang membedakan adalah nilai atau poin yang didapat apabila mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Kotak yang bergambar dan bertuliskan tanda tanya bernilai 10 poin, sedangkan kotak yang bertuliskan simbol mata uang dolar bernilai 15 poin. Setiap siswa berhak bermain Monopoli selama 4 kali kesempatan. Siswa dengan poin tertinggi berhak mewakili kelompoknya ke permainan antar kelompok (*tournament*). Kelompok yang menang mendapatkan penghargaan dari kelompok lain.

Pertemuan ketiga digunakan untuk memberi post test kepada siswa, pengisian angket komunikasi dua arah, dan pengisian angket kepuasan penggunaan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli.

3. Pengamatan (Observasi) Tindakan Siklus I

Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan terhadap komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran biologi dan keterlaksanaan sintaks metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Di akhir siklus I, diberikan angket

komunikasi dua arah dalam pembelajaran dan angket kepuasan penggunaan metode kepada siswa yang digunakan sebagai data pendukung.

a. Hasil Observasi Keaktifan Berkomunikasi dalam Pembelajaran

Informasi yang diperoleh dari lembar observasi dapat dilihat pada Lampiran 1f, menunjukkan bahwa persentase setiap indikator komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi siklus I tampak pada Tabel 4

Tabel 4. Jumlah Jawaban Ya untuk Setiap Indikator pada Observasi Komunikasi Dua Arah Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

NO	Indikator	Jumlah siswa	Persentase capaian indikator	Target capaian
1	Mengajukan pertanyaan	17	42,5%	50%
2	Menjawab pertanyaan	25	62,5%	60%
3	Mengemukakan pendapat.	11	27,5%	30%
4	Menanggapi pendapat.	8	20%	30%
Jumlah			152,5%	
Rata-rata			38,125%	

Berdasar data hasil observasi komunikasi dua arah dalam pembelajaran (lampiran 1f), dapat diketahui frekuensi setiap indikator komunikasi dua arah pada setiap aspek kegiatan pembelajaran dapat ditunjukkan pada Tabel.5.

Tabel 5. Frekuensi Setiap Indikator Komunikasi Dua Arah dalam Setiap Aspek Kegiatan Pembelajaran Siklus I

NO	Indikator	Aspek Kegiatan Pembelajaran		
		Tatap Muka dengan Guru	Diskusi	Kerja Kelompok/ permainan
1	Mengajukan pertanyaan	4 anak	15 anak	3 anak
2	Menjawab pertanyaan	18 anak	11 anak	2 anak

Tabel lanjutan

NO	Indikator	Aspek Kegiatan Pembelajaran		
		Tatap Muka dengan Guru	Diskusi	Kerja Kelompok/ permainan
3	Mengemukakan pendapat.	0 anak	12 anak	2 anak
4	Menanggapi pendapat.	0 anak	11 anak	3 anak

b. Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Metode Pembelajaran TGT Menggunakan Permainan Monopoli

Hasil observasi keterlaksanaan sintaks metode pembelajaran TGT menggunakan permainan Monopoli yang terlampir pada lampiran 1h, hasilnya tampak pada Tabel 6.

Tabel 6. Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran TGT Menggunakan Permainan Monopoli

NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran	NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan Dalam Pembelajaran
A	Guru		B	Siswa	
	1. Memberikan apersepsi dan motivasi di awal pembelajaran.	Kurang, guru kurang memberikan stimulus pertanyaan kepada siswa		1. Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.	Baik, siswa mendengarkan penjelasan guru dan aktif berkomunikasi dalam pembelajaran sebanyak $\geq 50\%$ siswa
	2. Menyajikan materi pelajaran dengan ceramah dan tanya jawab (presentasi)	Baik, guru mampu mengaktifkan siswa berkomunikasi dalam pembelajaran		2. Berkelompok melakukan diskusi	Kurang, siswa terlihat canggung untuk berdiskusi karena belum terbiasa atau belum pernah melakukan sebelumnya

Tabel lanjutan

NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran	NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan Dalam Pembelajaran
	3. Membagi siswa dalam kelompok-kelompok	Baik, pelaksanaannya dengan waktu yang efisien.		3. Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi.	Kurang, siswa tidak ada yang berani maju kedepan dengan sendirinya, siswa saling menunjuk.
	4. Mengarahkan siswa untuk melaksanakan diskusi pada masing-masing kelompok	Baik, guru memberi arahan dengan jelas dan dapat dipahami siswa		4. Berkelompok dan mengadakan <i>games/</i> permainan	Kurang, sebanyak < 50% anggota kelompok yang aktif berkomunikasi dalam kerja kelompok.
	5. Memberi kesempatan masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya	Baik, guru mendengarkan dan memberi tanggapan terhadap hasil diskusi semua kelompok.		5. Aktif bertanya, menjawab, berpendapat dan menyanggah dalam kegiatan tanya jawab pada saat permainan di dalam kelompok masing-masing.	Baik, sebanyak \geq 50% siswa aktif berkomunikasi dalam kegiatan tanya jawab.
	6. Memberi pengarahan tentang aturan permainan Monopoli dan membimbing siswa untuk melakukan permainan pada masing-masing kelompok	Kurang, guru memberi penjelasan dan memantau jalannya permainan dengan mendatangi setiap kelompok, masih ada siswa yang belum paham.		6. Aktif bertanya, menjawab, berpendapat dan menyanggah dalam kegiatan tanya jawab pada saat permainan antar kelompok.	Baik, sebanyak \geq 50% siswa aktif berkomunikasi dalam kegiatan tanya jawab.

Tabel lanjutan

NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran	NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan Dalam Pembelajaran
	7. Menjadi fasilitator dalam proses tanya jawab.	Kurang, guru mengkondisikan kelas dengan siswa aktif berkomunikasi dalam tanya jawab sebanyak < 50% dan waktu tidak efisien.		7. Aktif bertanya kepada guru.	Baik, sebanyak \geq 20% siswa bertanya pada guru.
	8. Membimbing siswa dalam permainan antar kelompok	Kurang, guru memberi penjelasan dan memantau jalannya permainan, masih ada siswa yang belum paham.		8. Aktif menjawab pertanyaan dari guru.	Baik, sebasebanyak \geq 75% siswa menjawab pertanyaan guru.
	9. Memberi kesempatan bertanya dan mengajukan pertanyaan kepada siswa.	Baik, guru memberi kesempatan bertanya berkali-kali dan mengevaluasi daya serap siswa sesuai indikator.		9. Menyimpulkan dan merangkum pelajaran.	Kurang, sebanyak < 30 siswa berani menyimpulkan pelajaran.
	10. Megarahkan siswa untuk memberi penghargaan terhadap kelompok yang menang dalam permainan.	Baik, guru mengarahkan dengan jelas.			

Tabel lanjutan

NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran	NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan Dalam Pembelajaran
	11. Membimbing siswa menyimpulkan pelajaran.	Baik, guru meminta siswa yang menyimpulkan.			

c. **Hasil Angket Komunikasi Dua Arah dan Kepuasan Metode TGT dalam Pembelajaran**

Hasil angket keaktifan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran untuk setiap indikator yang diukur pada siklus I (lampiran 1y) secara jelas dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Persentase Setiap Indikator Angket Komunikasi Dua Arah Siswa dalam Pembelajaran Siklus I.

NO	Indikator	Persentase indikator
1	Mengajukan pertanyaan	73,75%
2	Menjawab pertanyaan.	78,75%
3	Mengemukakan pendapat.	73,75%
4	Menanggapi pendapat.	66,25%
	Jumlah	282,50%
	Rata-Rata	70,62%

Hasil angket kepuasan penggunaan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli untuk setiap indikator yang diukur pada siklus I (lampiran 1â) secara jelas dapat dilihat pada Table 8

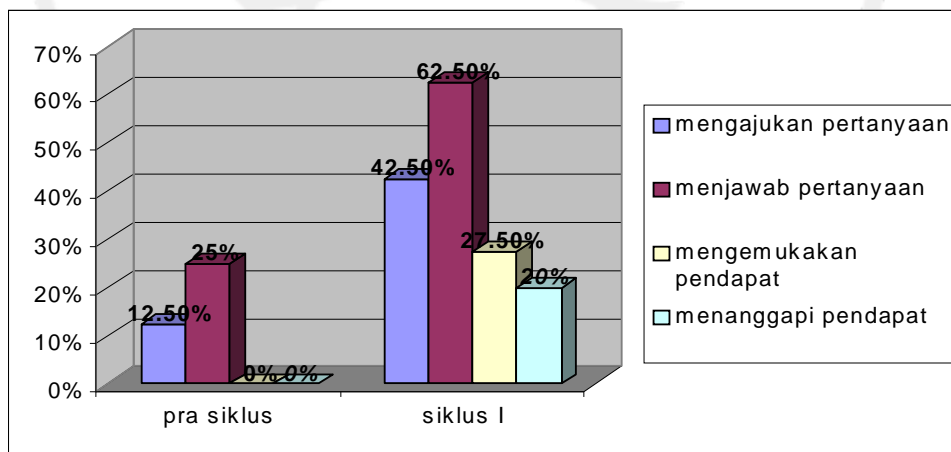
Tabel 8. Persentase Setiap Indikator Angket Kepuasan Metode *TGT* menggunakan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Siklus I.

NO	Indikator	Persentase
1	Senang	73,50%
2	Sesuai	64,52%
3	Harapan	76,46%
4	Efektif	73,75%
5	Efisien	78,125%
	Jumlah	356,355%
	Rata-rata	71,271%

4. Refleksi Tindakan Siklus I

Proses pembelajaran Biologi di SMP Negeri 1 Sawit belum menunjukkan adanya komunikasi dua arah secara menyeluruh, baik antar siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru, oleh sebab itu pada saat pembelajaran siswa terlihat pasif, bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Sikap pasif itu dapat dilihat dari hasil observasi terdapat siswa yang mengajukan pertanyaan sebesar 12,5%; siswa menjawab pertanyaan sebesar 25%; siswa mengemukakan pendapat sebesar 0%; dan siswa menanggapi pendapat sebesar 0%. Hal ini disebabkan karena kurangnya stimulus dari guru dan kurang bervariasi metode pembelajaran yang dapat meningkatkan komunikasi dua arah siswa.

Siklus I merupakan proses pembelajaran dengan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli pada saat tahap games berlangsung. Tindakan berupa penerapan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli difokuskan pada peningkatan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi di kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit tahun pelajaran 2008/2009 yang meliputi beberapa indikator yaitu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat. Persentase masing-masing indikator komunikasi dua arah berdasarkan hasil observasi prasiklus dan siklus I dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Perbandingan Persentase Masing-masing Indikator Komunikasi Dua Arah Siswa antara Pra Siklus dan Siklus I Berdasarkan Hasil Observasi.

Persentase capaian masing-masing indikator komunikasi dua arah setelah tindakan pada siklus I :

a. Mengajukan pertanyaan

Berdasarkan hasil observasi secara langsung pada Siklus I, indikator mengajukan pertanyaan telah meningkat sebesar 30% yaitu dari 12,5% menjadi 42,5%, namun belum mencapai target yang diharapkan yaitu 50%. Hasil anket keaktifan berkomunikasi untuk indikator mengajukan pertanyaan sebesar 73,75% pada siklus I dan 54 % dari prasiklus.

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang berani mengajukan pertanyaan secara lisan setelah dilakukan tindakan berupa penerapan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli. Hal ini disebabkan adanya sesi diskusi dan permainan yang melatih kemampuan berkomunikasi siswa, seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat. Banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan paling banyak adalah pada saat sesi diskusi dan permainan. Kemampuan berkomunikasi siswa yang semakin terlatih selanjutnya dapat memperlancar interaksi siswa dengan lingkungan khususnya dengan guru dan siswa lain dalam proses pembelajaran.

Peningkatan persentase untuk indikator mengajukan pertanyaan secara lisan belum mencapai target yang diharapkan, sehingga perlu ditindak lanjuti pada siklus berikutnya. Belum tercapainya target dikarenakan masih ada tahap-tahap pembelajaran dengan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli yang belum terlaksana secara optimal, siswa masih terlihat bingung dengan penerapan metode yang baru, kemampuan dan karakter siswa yang berbeda, misalnya pemalu, penakut dan kurang percaya diri. Alasan ini diperkuat oleh hasil wawancara dan hasil anket terbuka yang ditulis siswa.

b. Menjawab pertanyaan

Indikator menjawab pertanyaan naik dari prasiklus sebesar 25% menjadi sebesar 62,5% pada siklus I berdasarkan hasil observasi langsung, target yang diharapkan adalah sebesar 60%. Berdasarkan anket komunikasi dua arah siswa, diketahui bahwa indikator menjawab pertanyaan secara lisan sebesar 78,75%.

Banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan paling banyak pada saat tatap muka dengan guru atau pada saat guru presentasi didepan kelas dan pada saat diskusi kelompok. Hal ini dikarenakan guru memberikan pancingan berupa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mereka merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut. Selain itu mereka juga bertanya yang berhubungan dengan materi sebagai bekal berkompetisi pada saat permainan Monopoli. Indikator menjawab pertanyaan ini pada siklus I telah mencapai target yang diharapkan, berarti metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli terbukti dapat meningkatkan komunikasi dua arah dalam pembelajaran khususnya pada saat sesi presentasi guru dan pada saat diskusi.

c. Mengemukakan pendapat

Indikator mengemukakan pendapat pada saat prasiklus tidak ada satupun siswa yang berani berpendapat (0%), namun setelah diterapkan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli ternyata pada saat observasi terlihat sebanyak 27,5%, target yang diharapkan adalah sebesar 30%. Berdasarkan angket keaktifan berkomunikasi indikator mengemukakan pendapat sebesar 73,75%.

Banyaknya siswa yang mengemukakan pendapat terlihat pada saat sesi diskusi kelompok. Hal ini dikarenakan pada saat diskusi sangat dibutuhkan adanya pendapat untuk memecahkan masalah pada saat diskusi, sehingga masing-masing anggota harus aktif mengeluarkan pendapat mereka. Meskipun sudah ada peningkatan, namun belum mampu mencapai target yang diharapkan dikarenakan siswa belum terbiasa dengan metode *TGT* khususnya belum terbiasa berdiskusi sehingga belum terlatih mengemukakan pendapatnya, maka diperlukan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

d. Menanggapi pendapat

Indikator menanggapi pendapat pada saat observasi pra siklus belum ada satupun siswa (0%) yang berani menanggapi pendapat. Setelah diterapkan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli ternyata naik menjadi 20%, target yang diharapkan adalah sebesar 30%. Berdasarkan angket komunikasi dua arah sebesar 66,25%.

Banyaknya siswa yang menanggapi pendapat terlihat pada saat sesi diskusi kelompok. Hal ini dikarenakan mereka lebih berani menanggapi pendapat teman sendiri daripada pendapat dari guru. Sesi diskusi sangat membantu melatih mereka menanggapi pendapat karena pada sesi ini tiap kelompok diberi kategori atau sub materi yang berbeda sehingga ada perbedaan pendapat diantara mereka, hal ini dapat melatih keberanian mereka mengemukakan dan menanggapi pendapat. Meskipun demikian hasil yang diperoleh belum sesuai dengan target yang diharapkan, karena siswa belum terbiasa melakukan diskusi, sehingga perlu tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Berdasarkan paparan data di atas, dapat diketahui beberapa hal yang merupakan temuan dalam proses pembelajaran yang diakibatkan adanya tindakan berupa penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli. Berdasarkan hasil observasi dalam pembelajaran dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dapat meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi. Peningkatan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat. Berdasarkan data pendukung yaitu hasil observasi sintaks metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli diketahui bahwa guru berusaha menerapkan langkah-langkah sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat tetapi masih kesulitan mengefektifkan waktu pembelajaran sehingga terdapat langkah pembelajaran yang tidak terlaksana dengan baik.

Beberapa kendala yang dihadapi selama pelaksanaan tindakan pada siklus I dan langkah perbaikan untuk siklus II:

- a. Waktu pembelajaran kurang bisa dikelola dengan baik oleh guru sehingga terdapat langkah-langkah pembelajaran yang berjalan kurang maksimal. Pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli pada siklus I berjalan kurang efektif, karena untuk pengelolaan dan pengaturan siswa masih membutuhkan waktu yang cukup banyak. Hal tersebut dikarenakan siswa baru mengenal metode pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa belum

memahami dengan baik apa saja yang harus dikerjakan. Langkah perbaikan yang dilakukan guru adalah dengan memberikan pengarahan mengenai langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dengan jelas pada awal pembelajaran dan pengaturan waktu juga harus diperhatikan, sehingga siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

- b. Pada kegiatan tatap muka dengan guru khususnya saat menyajikan materi serta pada saat diskusi belum banyak siswa yang berani bertanya, berpendapat dan menanggapi pendapat. Hal ini disebabkan guru kurang interaktif dan kurang menampilkan gambar atau skema sehingga belum bisa mengaktifkan siswa untuk berkomunikasi dalam pembelajaran. Langkah perbaikan yang dilakukan adalah pada awal pelajaran, guru memotivasi siswa dengan memberi pertanyaan-pertanyaan dengan disertai gambar atau skema. Tujuannya adalah untuk membuat siswa lebih tertarik, sehingga siswa akan memperhatikan pelajaran dari awal. Selain itu guru mencoba membuat suasana menjadi lebih akrab dan komunikatif pada saat memberi arahan siswa dalam berdiskusi atau berkelompok, serta memberikan motivasi dengan intensitas yang lebih tinggi dan pemberian penghargaan/*reward* dengan cara memberikan pujian dan tambahan nilai kepada siswa yang aktif berkomunikasi seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat, dan menanggapi pendapat didalam kelompoknya ataupun di depan umum.
- c. Keterlibatan siswa untuk berkomunikasi dua arah dalam pembelajaran saat diskusi dan kerja kelompok belum merata karena mereka belum terbiasa bekerja dalam kelompok. Sehingga masih ada siswa yang tidak mau bekerja, berbicara sendiri, mengantuk, dan bermalas-malasan. Langkah perbaikannya adalah dengan memantau lebih menyeluruh terhadap masing-masing kelompok serta memberikan peringatan bila masih ada siswa yang bermalas-malasan.

D. SIKLUS II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Hasil analisis dan refleksi dari tindakan I, menunjukkan adanya beberapa hal yang perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Perencanaan perbaikan tindakan untuk siklus II meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Pada awal pembelajaran, motivasi yang diberikan guru kurang menarik. Maka pada siklus II, guru memberi motivasi dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dengan disertai gambar dan skema.
- b. Proses pembelajaran siklus I belum berjalan secara efektif sehingga pada kegiatan pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli siklus II dilakukan dengan pengelolaan kelas serta pengaturan waktu yang lebih baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan lancar.
- c. Pada kegiatan pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli siswa cenderung kurang siap pada saat diskusi dan permainan kelompok. Sebagai tindak lanjut hasil refleksi siklus I, guru menugasi siswa untuk belajar terlebih dahulu di rumah dengan pemberian motivasi yang lebih besar dari sebelumnya. Penugasan belajar yang dimaksud adalah tidak hanya mengenal materi terlebih dahulu, tetapi agar siswa dapat belajar menyampaikan materi dengan baik kepada temannya dengan cara yang menarik dan menyenangkan.
- d. Kegiatan tatap muka dengan guru baik di awal maupun di akhir pembelajaran belum mampu membuat siswa komunikasi dua arah dalam pembelajaran secara menyeluruh. Sebagai tindak lanjut maka guru mencoba menciptakan suasana menjadi lebih akrab dan hangat, sehingga siswa merasa nyaman dan tidak tegang
- e. Masih sedikitnya siswa yang berani bertanya dan berpendapat maka diberikan penghargaan/*reward* dengan cara memberikan pujian dan tambahan nilai kepada siswa yang aktif berkomunikasi dua arah seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat, dan menanggapi pendapat. Selain itu siswa ditugasi untuk membaca di rumah tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, masing-masing 2 pertemuan selama 2 x 40 menit dan 1 pertemuan selama 40 menit. Materi pokok yang dipelajari adalah Zat Adiktif dan Psikotropika. Pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli pada saat tahap *games*. Pelaksanaan tindakan pada siklus II diawali dengan pengarahan mengenai pelaksanaan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli. Proses pembelajaran yang diterapkan pada tindakan II ini pada dasarnya masih sama seperti halnya pada siklus I yaitu menggunakan metode *TGT* yang meliputi tahap presentasi kelas oleh guru untuk penyampaian materi, tahap diskusi kelompok, tahap permainan yang menggunakan permainan Monopoli, turnamen Monopoli antar kelompok, dan tahap yang terakhir adalah penghargaan tim yang menang. Hal yang membedakan pembelajaran pada siklus II ini adalah upaya perbaikan pada proses pembelajaran seperti yang telah dituliskan pada tahap perencanaan tindakan siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan hasil refleksi tindakan dari siklus I. Refleksi dari siklus I bertujuan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap kurang pada pelaksanaan tindakan sebelumnya dan membutuhkan upaya perbaikan pada siklus II. Hal-hal yang membutuhkan upaya perbaikan pada siklus II antara lain terkait dengan kurang menariknya apersepsi dan motivasi guru pada awal pembelajaran, pengelolaan waktu pembelajaran yang kurang efektif, penyajian dan penyampaian materi yang kurang menarik, dan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan permainan yang masih kurang.

Upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II untuk menarik perhatian siswa di awal pelajaran adalah guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pengantar menuju ke materi pelajaran dengan disertai gambar dan dihubungkan dengan kehidupan nyata sehari-hari. Kesulitan siswa dalam menyampaikan materi saat diskusi atau permainan diatasi dengan cara pada siklus II ini guru menugasi siswa untuk belajar materi pelajaran maupun cara

menyampaikan sebelum pelajaran dimulai atau dirumah. Selain itu, guru memberi motivasi yang lebih besar kepada siswa agar mereka lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat atau menanggapi pendapat sehingga dapat mengatasi masalah siswa yang kurang percaya diri.

Upaya untuk meningkatkan komunikasi dua arah siswa pada sesi tatap muka dengan guru adalah dengan menciptakan suasana yang akrab dan lebih komunikatif serta memberikan motivasi dengan intensitas yang lebih tinggi, selain itu dengan pemberian reward berupa nilai plus sehingga siswa lebih antusias, lebih berani (percaya diri) serta lebih nyaman untuk mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, ataupun menanggapi pendapat di depan umum.

Kegiatan tatap muka dengan guru yaitu saat guru menyajikan materi pelajaran dengan dan mengevaluasi siswa di akhir pelajaran, didesain guru dengan lebih komunikatif dalam suasana yang hangat sehingga siswa tidak canggung dan lebih berani dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat dan menanggapi pendapat. Guru juga tidak segan memberikan *reward* berupa nilai plus kepada siswa yang aktif berkomunikasi dalam pembelajaran sehingga lebih memacu siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat.

Di akhir pelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan ataupun mengungkapkan pendapat tentang materi yang telah dipelajari. Evaluasi diadakan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada siswa. Selanjutnya siswa dibimbing untuk menyimpulkan pelajaran.

3. Pengamatan (Observasi) Tindakan Siklus II

Observasi pada tindakan II masih sama seperti halnya pada tindakan siklus I yaitu difokuskan terhadap komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran biologi dan keterlaksanaan sintaks metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli.

a. Hasil Observasi Komunikasi Dua Arah Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan data lembar observasi (lampiran 1g) dapat diketahui bahwa persentase untuk setiap indikator komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi dapat ditunjukkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Jumlah Jawaban Ya untuk Setiap Indikator pada Observasi Keaktifan Berkomunikasi Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

NO	Indikator	Jumlah siswa	Persentase capaian indikator	Target capaian
1	Mengajukan pertanyaan	27	67,5%	50%
2	Menjawab pertanyaan	33	82,5%	60%
3	Mengemukakan pendapat.	21	52,5%	30%
4	Menanggapi pendapat.	14	35%	30%
	Jumlah Rata-rata		237,5% 59,375%	

Berdasar data hasil observasi komunikasi dua arah dalam pembelajaran (lampiran 1g), dapat diketahui frekuensi setiap indikator pada setiap aspek kegiatan pembelajaran, yang dapat ditunjukkan pada Tabel 10.

Tabel 10. Frekuensi Setiap Indikator Komunikasi Dua Arah dalam Setiap Aspek Kegiatan Pembelajaran Siklus II

NO	Indikator	Aspek Kegiatan Pembelajaran		
		Tatap Muka dengan Guru	Diskusi	Kerja Kelompok/permainan
1	Mengajukan pertanyaan	7 anak	26 anak	4 anak
2	Menjawab pertanyaan	24 anak	7 anak	2 anak
3	Mengemukakan pendapat.	0 anak	19 anak	7 anak
4	Menanggapi pendapat.	0 anak	13 anak	6 anak

b. Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Hasil observasi keterlaksanaan sintaks metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli hasilnya tampak pada Tabel 11.

Tabel 11. Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran *TGT* Menggunakan Permainan Monopoli Siklus II

NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran	NO	Tahapan sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran
A	Guru		B	Siswa	
	1. Memberikan apersepsi dan motivasi di awal pembelajaran.	Baik, sebanyak $\geq 75\%$ siswa terpusat perhatiannya pada yang akan dipelajari.		1. Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.	Baik, siswa mendengarkan penjelasan guru dan aktif berkomunikasi dalam pembelajaran sebanyak $\geq 50\%$ siswa
	2. Menyajikan materi pelajaran dengan ceramah dan tanya jawab	Baik, guru mampu mengaktifkan siswa berkomunikasi dalam pembelajaran		2. Berkelompok melakukan diskusi	Baik, sebanyak $\geq 50\%$ anggota kelompok aktif berkomunikasi dalam kerja kelompok.
	3. Membagi siswa dalam kelompok-kelompok	Baik, pelaksanaannya dengan waktu yang efisien.		3. Masing-masing perwakilan kelompok melaporkan hasil diskusi.	Baik, semua perwakilan kelompok terlihat siap maju kedepan mengemukakan hasil diskusi kelompoknya
	4. Mengarahkan siswa untuk melaksanakan diskusi pada masing-masing kelompok	Baik, guru memberi arahan dengan jelas dan dapat dipahami siswa		4. Berkelompok dan mengadakan <i>games/</i> permainan	Baik, sebanyak $\geq 50\%$ anggota kelompok aktif berkomunikasi dalam kerja kelompok.

Tabel lanjutan.

NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran	NO	Tahapan sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran
A	Guru		B	Siswa	
	5. Memberi kesempatan masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya	Baik, guru mendengarkan dan memberi tanggapan terhadap hasil diskusi semua kelompok.		5. Aktif bertanya, menjawab, berpendapat dan menyanggah dalam kegiatan tanya jawab pada saat permainan di dalam kelompok masing-masing.	Baik, sebanyak $\geq 50\%$ siswa aktif berkomunikasi dalam kegiatan tanya jawab
	6. Memberi pengarahan tentang aturan permainan Monopoli dan membimbing siswa untuk melakukan permainan pada masing-masing kelompok	Baik, guru memberi arahan dengan bahasa yang komunikatif dan persuasif		6. Aktif bertanya, menjawab, berpendapat dan menyanggah dalam kegiatan tanya jawab pada saat permainan antar kelompok.	Baik, sebanyak $\geq 50\%$ siswa aktif berkomunikasi dalam kegiatan tanya jawab.
	7. Menjadi fasilitator dalam proses tanya jawab.	Baik, guru mampu mengkondisikan kelas dengan siswa aktif berkomunikasi dalam tanya jawab sebanyak $\geq 50\%$ dengan waktu yang efisien.		7. Aktif bertanya kepada guru.	Baik, sebanyak $\geq 20\%$ siswa bertanya pada guru.
	8. Membimbing siswa dalam permainan antar kelompok	Baik, guru memantau jalannya kerja kelompok dengan mendatangi setiap kelompok.		8. Aktif menjawab pertanyaan dari guru.	Baik, sebanyak $\geq 75\%$ siswa menjawab pertanyaan guru.

Tabel lanjutan.

NO	Tahap Sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran	NO	Tahapan sintaks	Keterlaksanaan dalam pembelajaran
A	Guru		B	Siswa	
	9. Memberi kesempatan bertanya dan mengajukan pertanyaan kepada siswa.	Baik, guru memberi kesempatan bertanya berkali-kali dan mengevaluasi daya serap siswa sesuai indikator.		9. Menyimpulkan dan merangkum pelajaran.	Baik, sebanyak $\geq 75\%$ siswa menyimpulkan pelajaran
	10. Megarahkan siswa untuk memberi penghargaan terhadap kelompok yang menang dalam permainan.	Baik, guru mengarahkan dengan jelas.			
	11. Membimbing siswa menyimpulkan pelajaran.	Baik, guru meminta siswa yang menyimpulkan.			

c. **Hasil Angket Komunikasi Dua Arah dan Kepuasan Metode TGT dalam Pembelajaran**

Hasil angket komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran untuk setiap indikator yang diukur pada siklus II yang terlampir di lampiran 1z lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 12

Tabel 12. Persentase Setiap Indikator pada Angket Komunikasi Dua Arah Siswa dalam Pembelajaran Siklus II.

NO	Indikator	Persentase indikator
1	Mengajukan pertanyaan secara lisan.	82,08%
2	Menjawab pertanyaan secara lisan.	82,92%
3	Mengemukakan pendapat.	77,50%
4	Menanggapi pendapat.	74,58%
	Jumlah	317,08%
	Rata-rata	79,27%

Hasil angket kepuasan penggunaan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli untuk setiap aspek yang diukur pada siklus II (lampiran 1a) secara jelas dapat dilihat pada table 13.

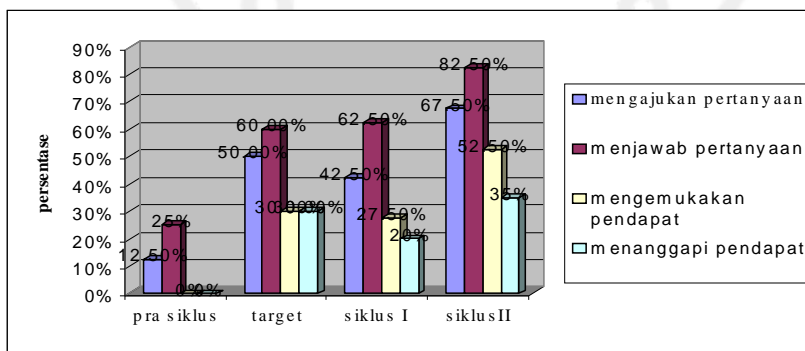
Tabel 13. Persentase Setiap Indikator Angket Kepuasan Metode *TGT* menggunakan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Siklus II

NO	Aspek	Persentase
1	Senang	82,50%
2	Sesuai	81,25%
3	Harapan	83,21%
4	Efektif	77,50%
5	Efisien	81%
Jumlah		405,46%
Rata-rata		81,092%

4. Refleksi Tindakan Siklus II

Siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I karena masih ada indikator yang belum mencapai target, yaitu indikator mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat. Pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan hasil refleksi tindakan dari siklus I. Refleksi dari siklus I bertujuan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap kurang pada pelaksanaan tindakan sebelumnya dan membutuhkan upaya perbaikan pada siklus II.

Persentase masing-masing indikator komunikasi dua arah berdasarkan hasil observasi pada setiap indikator antara pra siklus, siklus I dan siklus II dapat disajikan dalam bentuk grafik pada Gambar 9.



Gambar 9. Perbandingan Capaian Setiap Indikator Hasil Observasi Komunikasi Dua Arah Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

Persentase capaian masing-masing indikator komunikasi dua arah setelah tindakan pada siklus II:

a. Mengajukan pertanyaan

Pada siklus II indikator mengajukan pertanyaan meningkat menjadi 67,5% dari siklus I sebesar 42,5%, dan sudah melampaui target yang diharapkan yaitu 60%. Hasil angket juga menunjukkan peningkatan yaitu dari siklus I 73,75% menjadi 82,08%.

Banyaknya siswa yang mengajukan pertanyaan lebih banyak terlihat pada sesi tatap muka dengan guru dan pada saat diskusi kelompok. Hal ini dikarenakan sebagai langkah perbaikan dari siklus I, di awal pelajaran guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pengantar menuju ke materi pelajaran dengan disertai gambar atau dihubungkan dengan kehidupan nyata sehari-hari sehingga lebih menarik serta dengan menciptakan suasana yang akrab dan lebih komunikatif sehingga siswa tidak canggung dan lebih berani dalam bertanya. Selain itu siswa juga sudah terlatih untuk berdiskusi sehingga lebih terlatih untuk berkomunikasi dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

b. Menjawab pertanyaan

Indikator menjawab pertanyaan mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 62,5% menjadi 82,5%. Dari hasil angket juga mengalami peningkatan yaitu pada siklus I sebesar 78,75% menjadi 82,92%. Target yang diharapkan adalah 60%.

Banyaknya siswa yang menjawab pertanyaan terlihat pada sesi tatap muka dengan guru dan sesi diskusi. Peningkatan ini disebabkan karena adanya perbaikan tindakan dari guru yaitu dengan memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pengantar menuju ke materi pelajaran dengan disertai gambar atau dihubungkan dengan kehidupan nyata sehari-hari sehingga menarik keingintahuan siswa lebih dalam serta dengan memberikan motivasi dengan intensitas yang lebih tinggi dengan pemberian *reward* berupa nilai plus sehingga siswa lebih antusias, lebih berani (percaya diri) serta lebih nyaman untuk mengajukan pertanyaan.

c. Mengemukakan pendapat

Indikator mengemukakan pendapat mengalami kenaikan dan telah mencapai target yang diharapkan, yaitu 52,5% dari target 30%. Berdasarkan angket juga terlihat mengalami kenaikan dari siklus I sebesar 73,75% menjadi 77,5%.

Banyaknya siswa yang mengemukakan pendapat terlihat pada sesi diskusi dan permainan. Hal ini disebabkan dalam diskusi siswa dapat terlibat aktif memberikan ide dalam rangka menyelesaikan tugas kelompoknya. Adanya langkah perbaikan berupa pembatasan waktu saat kerja kelompok pada siklus II juga mengakibatkan setiap anggota kelompok terlibat aktif agar dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu sehingga dituntut berpartisipasi aktif dalam menyumbangkan gagasan. Dengan demikian terjadi komunikasi dua arah di antara para anggota kelompok khususnya untuk kegiatan berpendapat.

d. Menanggapi pendapat

Indikator menanggapi pendapat juga sudah mencapai target yang diharapkan, yaitu berdasarkan observasi sebesar 35%, berdasarkan angket 74,58%, targetnya adalah 30%.

Banyaknya siswa yang menanggapi pendapat terlihat pada saat diskusi dan kerja kelompok. Hal ini disebabkan adanya langkah perbaikan dari pelaksanaan siklus I yaitu dengan pengelolaan waktu yang lebih efisien serta pemantauan jalannya diskusi yang menyeluruh. Selain itu juga siswa mulai terbiasa melakukan diskusi sehingga mereka sudah terlatih berdiskusi dan berpendapat ataupun menanggapi pendapat.

Berdasarkan paparan data di atas, dari data hasil observasi komunikasi dua arah dalam pembelajaran Biologi dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli pada saat tahap *gamesnya* dapat meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi. Hal itu dapat diketahui dari jumlah siswa dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat yang meningkat pada siklus II jika dibandingkan dengan siklus I. Hasil ini didukung dengan data hasil observasi keterlaksanaan sintaks pembelajaran *TGT* menggunakan

permainan Monopoli yang menunjukkan guru telah mampu melakukan kegiatan sesuai dengan perencanaan dan melaksanakannya dengan baik.

Dalam siklus II diperoleh hal-hal sebagai berikut:

- a. Kemampuan guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran dan mengelola waktu pembelajaran sudah lebih meningkat dibandingkan siklus I.
- b. Siswa yang berani bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat dan menanggapi pendapat saat guru menyajikan materi meningkat jumlahnya dibandingkan dengan siklus I.
- c. Keterlibatan siswa dalam kerja kelompok lebih merata dan tidak dijumpai lagi siswa yang tidak mau bekerja, acuh, dan bermalas-malasan dalam kelompoknya.
- d. Siswa lebih berani bertanya dan berpendapat saat diberi kesempatan oleh gurunya untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahaminya.

Atas dasar hasil refleksi siklus II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi dan untuk setiap indikator komunikasi dua arah dalam pembelajaran Biologi telah mencapai target yang telah ditentukan, sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

6. Hasil Wawancara

Wawancara yang dilaksanakan setelah tindakan I dan II mengenai penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan Monopoli untuk meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Hasil Wawancara dengan Guru

Hasil wawancara dengan guru didapatkan informasi mengenai penggunaan metode pembelajaran *TGT* menggunakan Permainan Monopoli yang sudah dilakukan. Guru menyatakan bahwa sudah pernah mendengar istilah metode pembelajaran *TGT* sebelumnya, namun belum pernah menggunakannya atau mencoba melaksanakannya. Selama ini metode pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, lebih banyak hanya metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, misalnya ceramah saja tanpa diselingi metode apapun. Lebih lanjut

Guru menjelaskan bahwa adanya respons positif siswa terhadap metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli pada saat tahap *gamesnya* terlihat dari rasa senang dan bersemangat yang ditunjukkan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Guru juga menyatakan bahwa metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran karena dalam pelaksanaannya siswa menjadi lebih kreatif dalam mengemukakan pendapat maupun menjawab pertanyaan.

Metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dirasa oleh guru dapat diterapkan untuk meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi karena sebenarnya siswa mempunyai kemampuan menjawab pertanyaan yang berbeda tetapi dengan maksud yang sama dan siswa dapat mengemukakan pendapat maupun jawaban dengan caranya masing-masing. Untuk dapat menjawab pertanyaan maupun pendapat, siswa harus terlibat secara aktif dalam mengikuti pembelajaran seperti aktif memperhatikan, mengeluarkan pendapat, mendengarkan, mempunyai sikap berani.

Metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli juga dapat memberikan suasana baru bagi siswa karena siswa belum pernah mendapat pengalaman tersebut sebelumnya, sehingga dengan diterapkan metode pembelajaran tersebut siswa mendapatkan pengalaman baru dan merasa lebih senang. Pelaksanaan pembelajaran tersebut tidak memakan banyak waktu, hanya saja pada awal pelaksanaan membutuhkan waktu yang lebih banyak karena siswa baru pertama kali mengalami pembelajaran tersebut sehingga perlu adanya penjelasan yang cepat dipahami terlebih dahulu dan itu membutuhkan waktu. Pada awal pelaksanaan pembelajaran dengan metode *TGT* menggunakan permainan Monopoli beberapa siswa terlihat bingung karena belum menguasai jalannya kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, akan tetapi setelah diberikan pengarahan siswa bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Pada saat dilakukan wawancara, Guru mengungkapkan bahwa tidak ada kesulitan yang dijumpai selama pelaksanaan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli karena di dalam metode pembelajaran

tersebut terdapat variasi metode pembelajarn, yaitu ada sesi ceramah, diskusi, dan ada permainan yang membedakan metode ini dengan metode yang lain.. Guru mengungkapkan bahwa dengan adanya permainan ini dapat mengurangi rasa bosan siswa terhadap proses pembelajaran sebelu-sebelumnya dan dapat memupuk rasa tanggung jawab dan kerjasama antar siswa. Pada akhir wawancara juga dijelaskan bahwa metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Biologi maupun mata pelajaran lain.

b. Hasil Wawancara dengan Siswa

Wawancara dengan siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli terhadap peningkatan komunikasidua arah siswa dalam pembelajaran Biologi. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara tersebut adalah secara umum siswa menjadi lebih aktif berkomunikasi dalam pembelajaran. Siswa lebih memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru maupun pendapat teman pada saat diskusi kelompok maupun kelas, hal ini dikarenakan siswa ingin memahami pelajaran dengan baik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Siswa juga lebih berani mengeluarkan pendapat pada saat pembahasan materi pada saat diskusi kelompok maupun kegiatan permainan dan juga selama proses pembelajaran berlangsung. Namun masih ada beberapa siswa mengakui bahwa mereka belum berani mengeluarkan pendapat karena lebih sering didominasi siswa lain atau malu bila pendapatnya ditertawakan siswa lain

Menurut siswa metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli sangat cocok diterapkan pada pelajaran Biologi karena dalam pelajaran Biologi terdapat banyak gambar yang harus dimengerti oleh siswa. Oleh sebab itu, penggunaan Monopoli sangat mendukung pendapat tersebut karena didalam papan Monopolinya terdapat gambar-gambar yang mendukung materi pelajaran yang sedang dibahas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi. Siswa mengakui dengan adanya kegiatan permaian Monopli tersebut, siswa lebih mudah dalam mempelajari materi pelajaran dan lebih tertarik mengikuti pelajaran

karena ada sesi permainan yang mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli juga mengajak siswa untuk menganalisis setiap permasalahan yang muncul dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yaitu pada saat kegiatan diskusi. Setelah setiap kelompok mendapatkan kategori masing-masing, maka mereka harus menganalisis secara singkat mengenai informasi apa yang terdapat pada lembar diskusi tersebut. Kegiatan tersebut dilanjutkan dengan penyampaian hasil diskusi masing-masing kelompok dimana setiap kelompok harus ada siswa yang mewakili kelompoknya untuk mengemukakan pendapat hasil diskusi kelompoknya. Siswa mengatakan, dengan adanya diskusi kelompok kelompok dapat membuat mereka lebih siap mengikuti pembelajaran terutama permainan Monopoli. Selain itu diskusi juga dapat meningkatkan komunikasi antar siswa, siswa mengaku lebih berani dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengeluarkan pendapat maupun menanggapi pendapat. Siswa tidak merasa tegang selama pembelajaran karena suasana pembelajaran yang diselingi permainan membuat siswa lebih leluasa dan santai dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan adanya peningkatan keempat indikator keaktifan berkomunikasi dalam pembelajaran disebabkan adanya penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli. Metode ini merangsang siswa untuk aktif berkomunikasi dua arah sejak awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan diskusi dan permainan Monopoli dapat digunakan untuk membimbing dan merangsang siswa untuk aktif bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat, dan menanggapi pendapat dalam pembelajaran.

Tercapainya target terutama untuk indikator menjawab pertanyaan secara lisan dan menanggapi pendapat tidak terlepas dari peran guru. Pada siklus II, guru memberikan *reward* berupa nilai plus kepada siswa yang aktif berkomunikasi dalam pembelajaran. Untuk menindak lanjuti dan menghargai respon siswa, guru tidak menghakimi jawaban atau pernyataan siswa dengan menyatakan salah. Tujuannya adalah untuk memacu siswa memberikan respon tanpa adanya rasa takut untuk mengatakan suatu hal yang salah. Penghargaan yang diberikan atas

jawaban atau respon siswa selain dengan pemberian nilai plus juga dapat berupa pujian. Sesuai dengan yang dikemukakan Alan Colburn (2009) “*say "ok" in response to a student answer and thank him or her for the contribution*”. Hal ini berdampak siswa dapat lebih berani untuk menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat.

Aspek kegiatan pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli yang paling banyak berpengaruh terhadap peningkatan indikator keaktifan berkomunikasi dalam pembelajaran adalah diskusi dan kerja kelompok (permainan). Diskusi yang dilakukan siswa bertujuan untuk membahas materi sesuai dengan kategori yang didapatkan masing-masing kelompok. Siswa dalam mempersiapkan bahan permainan berbekal pada hasil materi yang disampaikan oleh guru dan diperdalam melalui diskusi. Pembahasan materi dalam diskusi dapat dijadikan sarana bagi siswa sebagai ajang tukar pendapat dan informasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli berdampak positif terutama dalam peningkatan komunikasi dua arah dalam pembelajaran. Peningkatan komunikasi dua arah dalam pembelajaran disebabkan karena pada pembelajaran *TGT* memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran, baik aktif fisik maupun aktif berkomunikasi dalam belajar yaitu pada saat diskusi dan permainan. Komunikasi dua arah siswa terwujud dalam kegiatan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat. Kesempatan untuk saling bertanya dan berpendapat dapat dilakukan siswa dalam kegiatan diskusi dan kerja kelompok(permainan).

Hasil penelitian menunjukkan metode pembelajaran *TGT* menggunakan Monopoli dapat meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan kerja dalam kelompok dengan suasana yang menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Suyanto (2006: 97) yang mengemukakan keunggulan metode *TGT* yaitu: 1) mampu membangkitkan semangat belajar; 2) membuat siswa lebih berani dalam mengemukakan pendapat dan juga menghargai pendapat teman; 3) menjadikan siswa lebih rukun dan menghargai sesama teman; 4) menumbuhkan semangat kerjasama dalam satu tim; 5) memberikan dorongan

semangat pada siswa yang kurang pandai 6) memberikan variasi dalam metode belajar sehingga siswa tidak bosan; 7) melatih siswa berjiwa sebagai pemimpin; dan 8) meningkatkan semangat gotong royong.

Keaktifan siswa dalam bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat tidak terlepas dari peran guru yang mampu menciptakan suasana yang hangat dalam pembelajaran. Saat menyajikan materi pelajaran selain dengan menyertakan gambar dan pemberian reward berupa nilai plus, guru juga lebih demokratis sehingga siswa lebih berani bertanya dan berpendapat. Kemampuan guru yang demokratis, sabar, dan humoris, sangat diperlukan untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih akrab sehingga siswa merasa nyaman dan tidak tegang. Hal ini sesuai dengan pendapat Karadag dan Caliskan (2008: 1) yang mengemukakan *a teacher should be democratic, tender, patient, reliable and humorous to his/her student during the interaction dan communication processes so that the teaching and learning processes are affected positively.*

Pelaksanaan diskusi dan permainan juga sudah berjalan dengan baik, karena mereka sudah pernah melaksanakannya pada siklus I sehingga mereka tidak canggung lagi dan berusaha mengefisienkan waktu dengan baik. Guru juga memantau pelaksanaannya dengan optimal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dapat terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan semua tahap sintaks pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli yang pelaksanaannya dinilai baik. Menurut hasil wawancara dengan guru, dapat diketahui bahwa kesulitan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mampu diatasi pada siklus II dengan adanya pengelolaan waktu yang lebih baik dan pemantauan jalannya kegiatan dengan optimal sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lancar.

Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, maksudnya pada setiap pertanyaan diberikan alternatif jawaban “Ya” atau “Tidak” dan pada bagian bawahnya disediakan ruang untuk memberikan kesempatan mengenai alasan dari jawaban yang telah dipilih ataupun hal-hal lain yang ingin

disampaikan oleh siswa/informan. Siswa juga dapat memberikan jawaban secara bebas dengan menggunakan bahasa sendiri. Ruangan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan beragam hal yang membedakan jawaban satu siswa dengan siswa lain meskipun siswa memberikan jawaban yang sama (Sutopo, H.B. 2002: 71).

Berdasarkan data yang diperoleh dari angket komunikasi dua arah dan kepuasan metode dalam pembelajaran dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dapat meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran serta dapat diterima dan mendapat tanggapan yang baik dari siswa. Dalam penelitian ini, angket hanya bersifat sebagai data pendukung, dengan alasan angket memiliki kelemahan yang salah satunya adalah jawaban akan lebih banyak dibumbui dengan sikap dan harapan-harapan pribadi, sehingga lebih bersifat subjektif (Soekidjo Notoatmodjo, 2002: 115). Selain itu, aspek yang menjadi fokus dalam penelitian adalah keaktifan berkomunikasi dalam pembelajaran, merupakan suatu hal yang dapat jelas diamati melalui observasi langsung.

Menurut hasil wawancara dengan guru mengenai metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli sangat menarik perhatian siswa. Proses pembelajaran yang terdiri dari berbagai tahap ini menarik dan dapat meminimalisir sikap siswa yang pasif dan mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar. Upaya untuk membuat siswa aktif berkomunikasi dua arah dalam pembelajaran yang dilakukan dengan cara merangsang siswa untuk aktif menjawab pertanyaan maupun mengungkapkan pendapat menjadi lebih mudah karena perhatian siswa lebih terfokus ke pembelajaran. Lebih lanjut guru menuturkan dengan pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli, siswa dituntut aktif bekerja sama dan berkomunikasi dalam kerja kelompoknya pada saat diskusi dan permainan. Penerapan pembelajaran *TGT* menggunakan Monopoli dapat mengaktifkan belajar siswa baik aktif fisik saat permainan maupun aktif berkomunikasi dua arah yang meliputi kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, berpendapat, dan menanggapi pendapat dalam suasana pembelajaran

yang menyenangkan. Keterangan mengenai hasil wawancara dengan guru dapat dilihat pada lampiran 1o.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa dalam mengajukan pertanyaan, siswa cenderung lebih berani bertanya kepada teman, baik saat kegiatan diskusi maupun saat kegiatan yang lain. Menurut informasi siswa, dengan pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli siswa dapat terlibat aktif dalam menjawab pertanyaan baik dari guru maupun dari siswa lainnya. Sementara keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat dan menanggapi pendapat paling banyak adalah saat kegiatan kerja kelompok untuk berdiskusi dan permaian antar kelompok. Keterangan mengenai hasil wawancara dengan siswa dapat dilihat pada lampiran 1q.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian adalah teknik triangulasi metode. Triangulasi metode merupakan cara mengumpulkan data sejenis yang menggunakan teknik/metode yang berbeda yaitu observasi, angket dan wawancara. Teknik triangulasi digunakan untuk menguji kemantapan dan kebenaran informasi yang diperoleh, sehingga dengan menggunakan teknik tersebut maka dapat diketahui ketercapaian masing-masing target untuk setiap indikator keaktifan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran Biologi yaitu dengan membandingkan persentase yang diperoleh masing-masing teknik pengumpulan data.

Data utama dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap indikator komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya.

Data yang diperoleh dari tiap-tiap teknik pengumpulan data baik dari hasil angket maupun observasi masing-masing menunjukkan adanya peningkatan setiap indikator keaktifan berkomunikasi dalam pembelajaran. Kesesuaian peningkatan persentase indikator baik dari hasil angket maupun hasil observasi menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan keaktifan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli sudah berhasil dan mendapat respon yang baik dari siswa. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara

baik terhadap siswa maupun guru yang menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan berupa penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli mampu menumbuhkan kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan secara lisan, menjawab pertanyaan secara lisan, mengemukakan pendapat, dan menanggapi pendapat yang pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan berkomunikasi siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam metode pembelajaran *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi, angket, maupun wawancara menunjukkan ada kesesuaian hasil. Hal ini mengindikasikan bahwa data hasil penelitian tentang peningkatan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan valid. Metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dapat meningkatkan komunikasi dua arah dalam pembelajaran Biologi.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *TGT* menggunakan permainan Monopoli dapat meningkatkan komunikasi dua arah dalam pembelajaran Biologi siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Sawit tahun pelajaran 2008/2009.

B. IMPLIKASI

1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas cakrawala pengetahuan bagi para pembaca serta digunakan sebagai referensi dan pengembangan penelitian lebih lanjut guna meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi di SMP Negeri 1 Sawit.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat diterapkan pada pembelajaran Biologi di SMP Negeri 1 Sawit, yaitu keaktifan berkomunikasi dalam pembelajaran dapat ditingkatkan dengan penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan model permainan Monopoli.

C. SARAN

1. Kepada Kepala Sekolah

- a. Bimbingan dan motivasi perlu diberikan kepada guru IPA Biologi agar lebih baik dalam menerapkan metode pembelajaran *TGT* menggunakan model permainan Monopoli untuk meningkatkan keaktifan berkomunikasi siswa dalam pembelajaran Biologi.
- b. Perlu adanya pengawasan dan perhatian dalam pelaksanaan metode pembelajaran *TGT* menggunakan model permainan Monopoli sehingga dapat meningkatkan komunikasi dua arah siswa serta tercapai suasana kondusif dalam pembelajaran Biologi.

2. Kepada Guru

- a. Hendaknya guru dapat menerapkan metode pembelajaran *TGT* menggunakan model permainan Monopoli dengan baik sehingga dapat meningkatkan komunikasi dua arah siswa dalam pembelajaran Biologi.
- b. Penerapan metode pembelajaran *TGT* menggunakan model permainan Monopoli memerlukan persiapan yang matang dan waktu yang lama, oleh karena itu guru sebaiknya mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan matang agar proses pembelajaran berlangsung dapat berjalan seefektif mungkin.

3. Kepada Siswa

- a. Kepada siswa yang mempunyai kemampuan komunikasi dua arah yang rendah sebaiknya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan

melaksanakan apa saja yang menjadi tugas utama sebagai seorang peserta didik.

- b. Kepada siswa yang sudah mempunyai kemampuan komunikasi yang tinggi, sebaiknya terus ditingkatkan dengan cara mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan tertib serta tidak terpengaruh siswa lain yang memiliki tingkat keaktifan siswa rendah.

4. Kepada Calon Peneliti

- a. Hendaknya menganalisis terlebih dahulu perangkat pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti untuk disesuaikan penerapannya, terutama dalam hal alokasi waktu, fasilitas pendukung termasuk media pembelajaran, dan karakteristik siswa yang ada pada sekolah tempat penelitian tersebut dilakukan.
- b. Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian selanjutnya dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkap dan dikembangkan dari variabel-variabel yang telah disebutkan di depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alo Liliwari. 2007. *Dasar-dasar Komunikasi Kesehatan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Alan Colburn. 2009. "Ask questions--and listen! giving students time to think leads to active learning.(The Prepared Practitioner: Summer 2009, Bridging Educational Theory and Practice)." *The Science Teacher*. 76.5, 10. (online) (<http://find.galegroup.com/ips/start.do?prodId=IPS>, diakses 11 September 2009).
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : CV. Maulana.
- Dodo Suwanda. 2009. *Pembelajaran PAKEM Dengan Media Monopoli*_(online) (<http://ms.wikipedia.org/wiki/Monopoly>) diakses hari Kamis 5 Maret 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri.2006.*Stategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Karadag, Engin & Caliskan, Nihat. 2009. "Interaction and communication in the process of education and share common area in the classroom". *College Student Journal*. 43.1, 123. (online) (<http://find.galegroup.com/ips/start.do?prodId=IPS>, diakses 13 April 2009)
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisa Data Kualitatif : Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi. Jakarta : Universitas Indonesia Press.
- Nur, Muhamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Mat Sekolah UNESA
- Onong Uchjana Effendy. 2006. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktiek*. Bandung: PT Remaja Rosdyakarya.
- Slavin, E. Robert. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: Nusa Media.
- Soekidjo Notoatmojo. 2002. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyanto, M. 2006. *Pengaruh Model Teams Games Tournament (Disertai Media VCD dan Lembar Kerja Siswa) Terhadap Prestasi Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep Gaya Gesekan*. Surakarta: UNS Press.
- Sutopo,HB. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Sriyono. 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Zainal Aqib. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Wida