

## MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN PERMAINAN *WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE* DI KELAS X TKJ 2 SMK PGRI PANDAAN

Tukiran, Rahaju  
Universitas Kanjuruhan Malang  
prajarinda@gmail.com, ayurakoep@unikama.ac.id

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan permainan *who wants to be a millionaire* yang dapat meningkatkan prestasi belajar pada materi sistem persamaan linear serta mendeskripsikan besarnya peningkatan prestasi belajar siswa kelas X TKJ 2 SMK PGRI Pandaan. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X TKJ 2 SMK PGRI Pandaan. Data dikumpulkan dengan tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran model *teams games tournament* berbantuan permainan *who wants to be a millionaire* yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dilakukan dengan langkah-langkah membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen, menyampaikan materi, memberi kesempatan siswa berdiskusi menyelesaikan tugas secara bersama. Setelah itu, siswa mengikuti permainan yaitu menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu bernomor. Kemudian, siswa memainkan turnamen dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh tambahan poin. Turnamen dilaksanakan dengan bantuan permainan *who wants to be a millionaire*. Media permainan berupa *banner* berukuran 1 m<sup>2</sup> untuk menempelkan stiker soal dan stiker jawaban. Soal *who wants to be a millionaire* terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Masing-masing kelompok adu cepat menjawab soal. Pemain menjawab dan menjelaskan jawaban. Pemenang adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak. Pada siklus 1 sebanyak 80,95% siswa tuntas belajar, sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 90,48% siswa tuntas belajar.

*Kata Kunci:* *teams games tournament, who wants to be a millionaire, sistem persamaan linear, prestasi belajar*

---

Matematika merupakan pelajaran yang dapat menumbuhkembangkan cara berpikir kritis, logis, dan kreatif (Depdiknas, 2006, hal. 146). Banyak dampak positif pembelajaran matematika. Akan tetapi, matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dipelajari atau diajarkan (Wahyudin, 2008, hal. 1). Sulitnya belajar matematika antara lain disebabkan materi matematika bersifat abstrak serta proses pembelajaran yang kurang disenangi siswa karena bersifat monoton dan kurangnya

komunikasi guru dan siswa dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan suasana kelas tidak nyaman dan tidak efektif, sehingga siswa tidak tertarik dan cenderung bosan. Kline (dalam Nugraheni, 2007, hal. 35-44) dan Pitajeng (2006, hal. 1) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan, termasuk belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X TKJ 2 SMK PGRI Pandaan, siswa yang pandai cenderung mendominasi kegiatan

diskusi, sedangkan siswa kurang pandai cenderung rendah diri dan pasif karena kurang mendapat respon dari siswa yang pandai, selain itu, beberapa siswa yang kurang mendapatkan respon dari siswa pandai cenderung memilih tidur, mendengarkan musik dengan *handphone*, dan mengganggu temannya.

Gejala-gejala di atas disebabkan pelaksanaan pembelajaran dengan metode diskusi di SMK PGRI Pandaan kurang variatif. Diskusi yang dilakukan kurang interaktif, kurang memotivasi siswa, dan tidak menggunakan alat peraga.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, sehingga siswa dapat merasa senang terhadap pelajaran. Menurut Aunurrahman (2012, hal. 143), penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan memahami pelajaran. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah *teams games tournament*. Menurut Slavin (2008, hal. 164), TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menggunakan *games* dan turnamen akademik, kuis dan sistem skor kemajuan individu. Menurut Charlton dkk (2005, hal. 66-72), pembelajaran dengan *games* dapat membuat siswa lebih aktif dan merasa senang untuk belajar. Sejalan dengan itu, Rohendi (2010, hal. 15-25) menyatakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks; menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat; dan

mengaktifkan siswa dalam belajar bersama kelompoknya.

Untuk menambah daya tarik siswa dalam pembelajaran TGT, maka digunakan permainan *who wants to be a millionaire* dalam menyajikan soal. *Who wants to be a millionaire* merupakan permainan atau kuis yang terdiri atas 10 soal. Soal-soal tersebut disajikan dari tingkat paling mudah hingga yang paling sulit. Permainan ini diikuti setiap perwakilan kelompok dengan cara mendelegasikan satu anggotanya secara bergantian. Pemain pertama menjawab soal berupa stiker yang ditempel di papan *who wants to be a millionaire*. Jika pemain menjawab dengan benar, maka mendapatkan satu poin. Jika pemain menjawab dengan salah, maka tidak mendapatkan poin dan soal dinyatakan gugur. Permainan diakhiri ketika waktu yang disediakan sudah habis. Pada akhir permainan diumumkan pemenangnya. Pemenang adalah kelompok yang mengumpulkan poin paling banyak.

Penggunaan permainan *who wants to be a millionaire* dimaksudkan agar siswa merasa senang, sehingga memungkinkan siswa belajar lebih nyaman dan mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Gee (dalam Johnson dkk, 2011) yang mengemukakan bahwa permainan memberi dampak positif pada perkembangan kognitif. Ming dan Chin (2013, hal. 877-898) menambahkan bahwa permainan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menghindari pembelajaran yang monoton. Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran TGT berbantuan permainan *who wants to be a millionaire* yang dapat meningkatkan prestasi belajar sistem persamaan linear serta mendeskripsikan

besarnya peningkatan prestasi belajar siswa kelas X TKJ 2 SMK PGRI Pandaan.

### Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dikenakan pada 21 siswa kelas X TKJ 2 SMK PGRI Pandaan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, dokumentasi berupa foto dan rekaman video, serta tes. Observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas peneliti dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Observasi langsung dilakukan di dalam kelas dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan. Observasi tidak langsung dilakukan dengan mengamati rekaman pembelajaran. Tes esai digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa terhadap materi sistem persamaan linear setelah mengikuti pembelajaran dengan TGT berbantuan permainan *who wants to be a millionaire*. Jika hasil tes esai menunjukkan minimal 75% subjek penelitian mendapat skor tidak kurang dari 75, maka pelaksanaan tindakan dianggap berhasil dan kegiatan penelitian dihentikan. Sebaliknya, jika kurang dari 75% subjek penelitian mendapatkan skor minimal 75, maka pelaksanaan tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Menurut Arikunto (2008, hal. 75), banyaknya siklus tergantung dari kepuasan peneliti, tetapi sebaiknya tidak kurang dari dua siklus. Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian ini direncanakan paling sedikit dua siklus. Data penelitian dianalisis melalui tiga tahap sesuai dengan Milles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011, hal. 337-345), yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

#### Siklus 1

Pada siklus 1 dibuat perencanaan meliputi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian. Perangkat pembelajaran terdiri atas RPP, LKK, media pembelajaran, soal *game*, soal turnamen, soal tes, dan konsep pembagian kelompok. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi guru dan siswa serta lembar catatan lapangan.

Pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dilakukan dalam 2 pertemuan ( $3 \times 45$  menit) dengan membahas materi sistem persamaan linear dua variabel. Pada pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan pembentukan kelompok belajar. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing beranggotakan 3-4 siswa secara acak. Siswa mengikuti arahan guru dalam pembentukan kelompok, yaitu nama-nama siswa dipanggil dan langsung menempati meja yang ditentukan. Setelah siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing, guru menjelaskan materi sistem persamaan linear dua variabel dengan empat metode penyelesaian, yaitu metode grafik, substitusi, eliminasi, dan gabungan.

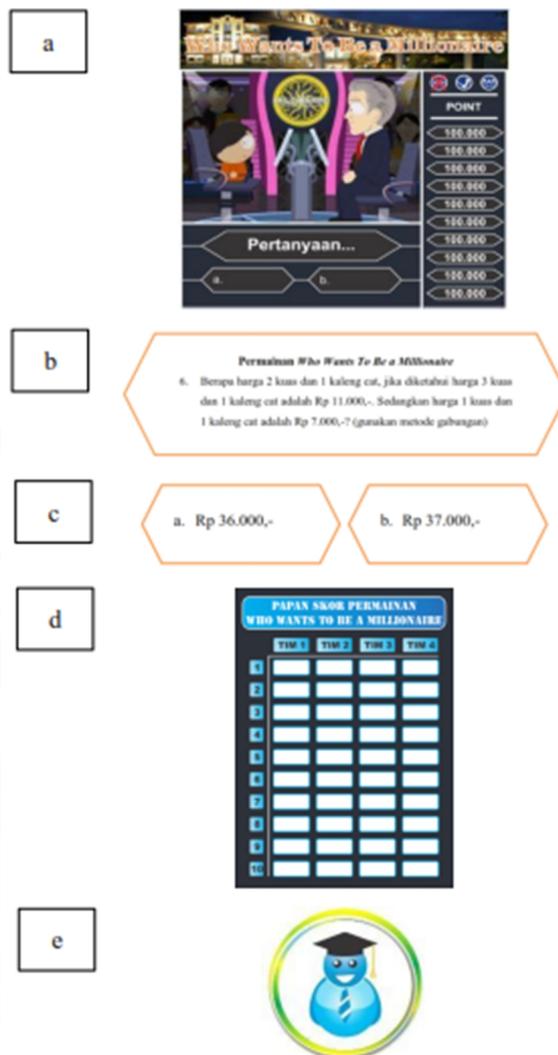
Setelah selesai membahas materi pelajaran, guru membagikan LKK kepada semua kelompok. Guru menjelaskan cara mengerjakan LKK dan meminta anggota kelompok membaca LKK dengan teliti dan memberikan kesempatan bertanya jika ada hal yang masih belum dipahami. Diskusi berjalan lancar selama 20 menit. Guru meminta perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

Setelah siswa mempresentasikan hasil diskusi, guru melanjutkan pembelajaran dengan mengadakan *game*. *Game* dilakukan dengan cara mendistribusikan kartu bernomor yang didesain dengan menarik. Setiap siswa mendapatkan soal *game* yang berbeda dan meminta siswa mengerjakan secara individu. Berikut ini disajikan kartu bernomor yang digunakan pada tindakan siklus 1.



Gambar 1. Kartu bernomor siklus 1

Setelah selesai mengerjakan soal *game*, siswa diminta untuk mempresentasikan di depan kelas. Pada pertemuan kedua, guru mengadakan turnamen berbantuan permainan *who wants to be a millionaire*. Turnamen tersebut diawali dengan membentuk siswa menjadi 4 kelompok heterogen. Siswa sangat antusias melihat permainan tersebut dan ingin segera memainkannya. Berikut tampilan permainan *who wants to be a millionaire*.



Gambar 2. Permainan *who wants to be a millionaire* (a) Media permainan (b) Stiker soal (c) Stiker pilihan jawaban (d) Papan skor (e) Stiker poin

Setelah menyiapkan media permainan, setiap kelompok diberi lembar berisi aturan permainan dan diminta membaca serta memahami peraturan permainan. Ada beberapa siswa yang kurang memahami aturan permainan. Kondisi ini mengharuskan guru menjelaskan peraturan yang belum dipahami siswa.

Setelah memahami aturan permainan, siswa terlihat siap-siap memulai turnamen. Wajah siswa terlihat tegang dan tidak sabar. Guru mengawali turnamen dengan memanggil perwakilan 4 kelompok, yaitu RFS, WDB, WAP, dan ASW untuk

menempati meja turnamen. Guru membacakan soal yang pertama. Setelah 1 menit, kelompok 1 mengacungkan tangannya terlebih dahulu kemudian menjawabnya. Pada saat mengerjakan di papan tulis, RFS kebingungan dan menanyakan kepada guru karena jawabannya tidak sesuai dengan pilihan jawaban yang tersedia. Berikut kutipan dialognya.

RFS : “Pak, gimana ini tidak ada jawabannya gitu..”

Guru : “Coba dicek dulu pengerjaannya? Atau coba bantuan?”

RFS : “Tidak Pak. Yakin aku tidak ada jawabannya”

Guru : “Baiklah, karena RFS yakin tidak ada jawabannya Bapak akan memberitahu apa yang salah dari pekerjaanmu. Coba lihat

$$\begin{array}{r} 6x + 9y = -18 \\ 6x - 4y = 34 \quad - \\ \hline -13y = -52 \\ y = 4 \end{array}$$

Seharusnya  $9y - (-4y) = 13$ . Bisa dipahami RFS?”

RFS : “Bisa Pak”

Guru : “Karena kelompok 1 jawabannya salah, maka soal dianggap hangus dan kelompok 1 tidak mendapat poin”

Turnamen dilakukan selama 50 menit. Hasil turnamen dipaparkan dalam Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel 1. Hasil Turnamen Siklus 1**

No. Soal	Kelompok			
	1	2	3	4
1.				
2.		√		
3.	√			
4.	√			

No. Soal	Kelompok			
	1	2	3	4
5.				
6.	√			
7.		√		
8.				√
9.			√	
10.	√			
Jumlah Soal Terjawab	4	2	1	1

Ket: Pemenang turnamen adalah kelompok 1

Setelah selesai melakukan turnamen, guru memanggil kelompok 1 ke depan untuk menerima hadiah. Setelah itu, guru meminta siswa kembali duduk di tempat semula. Guru membagikan soal uji pemahaman 1 dan meminta siswa mengerjakan soal-soal tersebut secara individual. Siswa serius mengerjakan soal dan tidak ada siswa yang berusaha mencontoh hasil kerja temannya.

Hasil refleksi siklus 1 menunjukkan bahwa ada beberapa kendala pada pelaksanaan pembelajaran. Kendala tersebut didiskusikan dengan guru dan 2 teman sejawat, sehingga menghasilkan solusi untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Berikut kesimpulan dari refleksi siklus 1, yaitu: (1) kerjasama dalam kelompok masih belum kompak, sehingga menghambat diskusi; (2) siswa berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan presentasi kelompok, sehingga kondisi kelas cenderung ramai; (3) siswa merasa kesulitan mengerjakan soal cerita, sehingga peserta turnamen membutuhkan tambahan waktu untuk mengerjakan; (4) hasil koreksi dan analisis uji pemahaman menunjukkan bahwa sebanyak 80,95% siswa mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan kriteria keberhasilan, maka pelaksanaan siklus 1 dianggap berhasil. Akan tetapi peneliti tetap melakukan siklus 2 dengan pertimbangan untuk memperbaiki beberapa kesalahan atau kekurangan pada siklus 1. Selain itu, peneliti belum puas

dengan prestasi belajar siswa yang diraih dan yakin ada beberapa siswa yang masih bisa mencapai nilai KKM.

### Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 dilakukan sebanyak 2 pertemuan ( $3 \times 45$  menit). Pembelajaran siklus 2 membahas materi sistem persamaan linear tiga variabel dengan tiga metode penyelesaian, yaitu metode eliminasi, substitusi, dan gabungan. Pada pertemuan pertama, pembelajaran diawali dengan membentuk siswa menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 5-6 siswa heterogen. Pembagian kelompok ini berbeda dengan pembagian kelompok pada siklus 1.

Setelah kelompok terbentuk, guru menginstruksikan agar setiap kelompok memilih ketua kelompok dan merencanakan pembagian tugas dengan jelas, sehingga setiap anggota memiliki tanggung jawab dan aktif diskusi. Hal ini dilakukan agar kerjasama antar anggota kelompok yang belum kompak pada siklus 1 dapat diperbaiki. Setelah itu, guru membagikan rangkuman materi dan mengajak siswa membahas materi pelajaran. Selama penyampaian materi siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Setelah tanya jawab, guru membagikan LKK pada setiap kelompok. Masing-masing kelompok diminta berbagi tugas agar dapat menyelesaikan LKK dengan cepat. Setelah itu, setiap perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya secara bergantian. Pada siklus 1, perwakilan kelompok yang mempresentasikan hasil kerjanya tidak diperhatikan kelompok lain, sehingga kondisi kelas ramai. Oleh karena itu, pada siklus 2, siswa yang tidak

memperhatikan presentasi kelompok lain diberi hukuman dengan cara mengurangi skor kelompok. Pelaksanaan presentasi berjalan lancar karena siswa tidak takut mempresentasikan hasil diskusinya dan saling memberikan masukan saat anggota kelompok lain selesai presentasi. Selain itu, guru memberikan hukuman kepada siswa yang membuat keributan atau tidak memperhatikan presentasi temannya.

Selanjutnya, peneliti mengadakan *game* dengan membagikan kartu bernomor. Siswa tampak antusias untuk segera menyelesaikan soal di kartu tersebut. Berikut disajikan kartu bernomor pada siklus 2.



Gambar 3. Kartu bernomor siklus 2

Setelah mengerjakan soal *game*, kelompok diminta mengirimkan anggotanya untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Pada pertemuan kedua, guru mengadakan turnamen berbantuan permainan *who wants to be a millionaire*. Pada siklus 1, siswa merasa kesulitan mengerjakan soal cerita, sehingga peserta turnamen membutuhkan tambahan waktu untuk mengerjakan. Oleh karena itu, pada siklus 2, siswa diberikan soal sebelum pelaksanaan turnamen untuk dipelajari.

Selanjutnya, guru menjelaskan secara garis besar peraturan turnamen. Guru memanggil perwakilan setiap kelompok untuk menempati meja turnamen secara bergantian. Siswa bersemangat dan tidak sabar mengikuti turnamen. Turnamen berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Sebanyak 9 soal berhasil dijawab dengan benar dan 1 soal dijawab dengan salah. Hasil turnamen tersebut disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Turnamen Siklus 2

No. Soal	Kelompok			
	1	2	3	4
1.		√		
2.	√			
3.				√
4.				√
5.			√	
6.				√
7.	√			
8.			×	
9.		√		
10.		√		
Jumlah Soal Terjawab	2	3	1	3

Ket: Pemenang turnamen adalah kelompok 2 dan 4

Selanjutnya, guru memanggil kelompok 2 dan 4 ke depan untuk menerima hadiah. Setelah itu, guru meminta siswa untuk kembali ke tempat duduknya. Pada akhir pembelajaran, guru membagikan soal uji pemahaman 2 dan meminta untuk dikerjakan secara individual. Selama mengerjakan soal uji pemahaman, tidak ada siswa yang bekerjasama atau mencontoh hasil kerja temannya.

Hasil refleksi siklus 2 menunjukkan bahwa siswa bertanggung jawab dengan tugas masing-masing, sehingga diskusi yang dilakukan berjalan dengan lancar. Pengurangan skor yang diterapkan mampu meminimalkan kegaduhan di kelas terutama saat presentasi. Hasil koreksi dan analisis hasil uji pemahaman 2 menunjukkan bahwa

90,48% siswa mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar yang telah ditetapkan di atas, maka pelaksanaan tindakan dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## B. Pembahasan

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan *who wants to be a millionaire* diawali dengan pembentukan kelompok. Selanjutnya, guru menginstruksikan setiap kelompok memilih ketua kelompok agar semua anggota aktif dan mengatur jalannya diskusi kelompok. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Anam (2015, hal. 147) bahwa ketua kelompok merupakan seseorang yang bertugas memberi pengarahan kepada anggota tentang masalah yang akan didiskusikan (ruang lingkup diskusi), membuka kesempatan kepada semua anggota untuk mengungkapkan pendapatnya, sehingga semua aktif berdiskusi dan mengatur pembicaraan agar didengar oleh semua anggota.

Selanjutnya, guru membagi LKK untuk dikerjakan secara berkelompok kemudian mempresentasikan hasil diskusinya. Pada siklus 1, siswa belum terbiasa melakukan presentasi dan takut hasil diskusinya salah. Oleh karena itu, guru memotivasi agar siswa percaya diri mempresentasikan hasil diskusinya. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2013, hal. 104) yang menyatakan bahwa guru merangsang siswa dengan memberi rasa percaya diri bahwa ia dapat mengatasi segala hambatan dan pasti berhasil. Pada siklus 2, guru juga memberikan hukuman berupa pengurangan skor kelompok kepada siswa yang membuat gaduh. Hal ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2010, hal.

197) bahwa hukuman (*punishment*) berupa pengurangan skor akan membuat siswa merasa jera dan membuat siswa memperhatikan pelajaran.

Selanjutnya, guru melaksanakan *game*. Pada saat *game*, guru memanfaatkan media kartu bernomor yang didesain secara menarik. Siswa tampak tertarik dan bersemangat mengikuti kegiatan tersebut. Menurut Sadiman (2008, hal. 23), sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur dan menarik. Safitri (2013, hal. 31-38) menambahkan salah satu alat yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan lebih terpusat dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa cenderung tidak bosan dalam pembelajaran.

Setelah *game*, guru menyiapkan perlengkapan turnamen berbantuan permainan *who wants to be a millionaire*. Siswa tampak semakin tertarik, senang belajar matematika, dan sangat bersemangat untuk mengikuti permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa permainan dapat digunakan untuk mempertahankan perhatian siswa, memotivasi siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, serta memberi kesempatan siswa untuk terlibat aktif, berkolaborasi, dan mengeksplorasi informasi (Tang, 2009; Melero, 2011, hal. 717-725; Vansteenkiste dkk, 2004, hal. 755-764). Permainan juga membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk menjadi anggota aktif di kelas dan berbagi pengalaman (Ucus, 2015, hal. 401-409; Squire dan Jenkins, 2003, hal. 5-33).

Pada siklus 1, kelompok 1 salah dalam menjawab soal. Kondisi ini terjadi karena perwakilan kelompok 1 kurang teliti mengerjakan soal dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Kelompok sangat bersemangat untuk menyelesaikan soal, sehingga kurang teliti saat mengerjakan soal. Ketika terjadi kesalahan, perwakilan kelompok merasa kebingungan, sehingga tidak memperhatikan instruksi guru untuk menggunakan bantuan. Hal ini yang menyebabkan soal nomor 1 dianggap gugur. Oleh karena itu, guru harus memeriksa kesiapan siswa ketika akan memulai permainan.

Uji pemahaman 1 dan 2 berjalan dengan tertib. Siswa mengerjakan soal secara individual dan tidak ada siswa yang berusaha menyontek pekerjaan temannya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa percaya diri yang cukup tinggi, sehingga tidak terpengaruh oleh orang lain. Rasa percaya diri ini yang menyebabkan siswa tidak menyontek pekerjaan temannya dan menunjukkan bahwa siswa menguasai materi yang telah dipelajari (Kushartanti, 2009, hal. 38-46).

Hasil siklus 1 menunjukkan bahwa 80,95% siswa tuntas belajar, sedangkan pada siklus 2 terdapat 90,48% siswa yang tuntas belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ucus (2015, hal. 401-409), Park (2012, hal. 101-113) bahwa penggunaan permainan memiliki dampak positif yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini, model pembelajaran TGT berbantuan permainan *who wants to be a millionaire* dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil peningkatan prestasi belajar siswa disajikan dalam Tabel 3 berikut.



Tabel 3. Hasil Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

### Simpulan dan Saran

#### Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan permainan *who wants to be a millionaire* dapat meningkatkan prestasi belajar sistem persamaan linear. Pada siklus 1 siswa yang tuntas belajar sebanyak 80,95%, sedangkan pada siklus 2 sebanyak 90,48%. Permainan *who wants to be a millionaire* terdiri atas *banner* permainan berukuran 1 m<sup>2</sup> sebagai media yang digunakan untuk menempelkan stiker soal dan jawaban. Selain itu, ada *banner* skor yang digunakan untuk menempelkan stiker poin. Permainan diikuti perwakilan kelompok secara bergantian. Perwakilan kelompok beradu cepat menjawab soal. Perwakilan kelompok mengerjakan dan menjelaskan jawaban. Apabila jawaban benar, kelompok mendapat poin. Apabila jawaban salah, kelompok tidak mendapatkan poin dan soal dinyatakan gugur. Kelompok dengan poin tertinggi menjadi pemenang permainan ini.

#### Saran

Permainan ini terbatas pada penggunaan model pembelajaran TGT sebagai model pembelajaran yang diterapkan dan permainan *who wants to be a millionaire* sebagai salah satu cara untuk memberikan soal-soal latihan pada materi sistem persamaan linear. Soal-soal yang terdapat dalam permainan *who wants to be a millionaire* belum divalidasi. Oleh karena itu, perlu penelitian mengenai pengembangan permainan *who wants to be a millionaire* agar dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran secara luas.

#### Daftar Pustaka

- Anam, Khoirul. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri: Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Charlton, B., Williams, R. L, dan Mc Laughlin, T. F. (2005). Educational Games: A Technique to Accelerate the Acquisition of Reading Skills of Children with Learning Disabilities. *International Journal of Special Education*. Vol. 20, no. 2, hal. 66-72.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB*. Jakarta: Puskur Balitbang Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Johnson L, Smith R, Willis H, Levine A, Haywood K. (2011). *The 2011 Horizon Report. The New Media Consortium, Austin*. Retrieved from <http://net.educase.edu/ir/library/pdf/HR2011.pdf>. diakses 23 Agustus 2017
- Kushartanti, Anugrahening. (2009). "Perilaku Menyontek Ditinjau dari Kepercayaan Diri" dalam *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi* Vol. 11, No. 2 hal 38-46. Surakarta: Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Melero, Javier dkk. (2011). "A Review of Scaffolding Approaches in Game-based Learning Environments" dalam *Proceedings of The European Conference on Games Based Learning* hal. 717-725.
- Ming, Chaun Li dan Chin, Chung Tsai. "Game-Based Learning in Science Education: A Review of Relevant Research" dalam *J Sci Educ Technol* (2013) 22 hal. 877-898.
- Nugraheni, Rahina. "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar" dalam *Lembar Ilmu Kependidikan* jilid 36 No. 1 Juni 2007 hal. 35-44.
- Park (2012) Park, Hyungsung. (2012). "Relationship between Motivation and Student's Activity on Educational Game" dalam *International Journal of Grid and Distributed Computing* Vol. 5, No. 1, March, 2012 hal. 101-113.
- Pitajeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: Depdiknas.
- Rohendi, D. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK)*. Vo. 3, no. 1, hal. 15-25.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, Meilani. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macro Media Flash untuk Siswa Kelas VII SMP. *Journal Speed*, 5(2) 31-38.
- Slavin, Robert E. (2008). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Squire K, Jenkins H. (2003). "Harnessing The Power of Games in Education" dalam *Insight* volume 3 hal. 5-33.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tang, Stephen & Martin Hanneghan, Abdennour El Rhalibi. (2009). "Introduction to Games-Based Learning" dalam *Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfacer: Techniques. And Effective Practices*. Thomas Connolly, Mark Stansfield, Lis Boyle. New York: Hershey.
- Ucus, Sukran. "Elementary School Teachers' Views on Game-Based Learning as a Teaching Method" dalam *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 186 (2015) hal. 401-409. *5th World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership*, WCLTA 2014.

Vansteenkiste M. Simons J, Lens W, Soenens B, Matos L, Lacante M. (2004). “*Less is sometimes more: Goal Content Matters*” dalam *Journal of Educational Psychology*, volume 96, hal. 755-764.

Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan Model-model Pembelajaran*. Jakarta: CV IPA Abong.

