

Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model TTW (*Think Talk Write*) dengan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi (Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014)

Implementation of Cooperative Learning TTW (Think Talk Write) Model with Monopoly Game to Improve The Motivation Study and Learning Achievement of Biology Science (Student at VII Class in SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo Even Semester 2013/2014 Academic Year)

Mia Aviatun Nikmah, Pujiastuti, Jekti Prihatin

Jurusan Pendidikan MIPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Kalimantan X No. 3, Jember 68121

E-mail: pujiastuti.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Pembelajaran kooperatif model TTW (*Think Talk Write*) merupakan model pembelajaran yang memacu siswa untuk aktif berpartisipasi dan komunikasi. Kurikulum 2013 menuntut proses pembelajaran untuk lebih menyenangkan, maka untuk membuat pembelajaran model TTW lebih menyenangkan perlu adanya penggunaan media pembelajaran berupa permainan monopoli. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Pajajaran pada siswa kelas VII semester genap Tahun Pelajaran 2013/2014 Kabupaten Probolinggo. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase peningkatan pada aspek *Attention* sebesar 12,29%; aspek *Relevance* sebesar 11,31%; aspek *Confidence* sebesar 9,33%; dan untuk aspek *Satisfaction* sebesar 11,2%. Pada aspek kognitif dari pra siklus ke siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 13,18% , sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 38,89%. Pada aspek afektif mengalami peningkatan rata-rata capaian sebesar poin 7,12. Jadi dapat disimpulkan motivasi dan hasil belajar meningkat melalui penerapan pembelajaran kooperatif model TTW (*Think, Talk, and Write*) dengan permainan monopoli pada siswa kelas VII-F di SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo.

Kata Kunci: Pembelajaran model TTW, motivasi belajar, hasil belajar

Abstract

Cooperative learning TTW model is learning of model that stimulate student to be active in participation and communication. Curriculum 2013 requires the learning process more enjoyable. So, to make learning process of TTW model more enjoyable need the usage of instructional media such as monopoly game. This research was intended to improve motivation and learning achievement of student. This research was conducted in SMP Negeri 1 Pajajaran at seventh grade student in the even semester 2013/2014 academic year at Probolinggo. This researcrh was classroom action research that have four stage, those are planning, action, observation, and reflection. The data was taken from test, documentation, interview, and observation The result showed that the percentage of improvement in the Attention was 12.29%; Relevance aspect was 11.31%; Confidence aspect was 9.33%; and Satisfaction aspect was 11.2%. On cognitive aspect of pre-cycle to cycle 1 increased by 13.18%, while from cycle 1 to cycle 2 increased by 38.89%. In the affective aspect increased average of learning achievements by 7.12 points. Therefore that be concluded that motivation and learning achievement improve by implementation of cooperative learning TTW (Think, Talk, and Write) models with monopoly game on VII-F class in SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo.

Keywords: *TTW model, learning motivation, learning achievement*

Pendahuluan

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan arus informasi menjadi lebih cepat dan tidak

terbatas sehingga tanpa disaring dapat membawa dunia ke dalam era globalisasi. Era globalisasi tersebut menimbulkan adanya daya saing yang tinggi antar bangsa di dunia sehingga menuntut pola berpikir dan bersikap

yang mampu melampaui tantangan dan permasalahan yang ada, tidak terkecuali dalam bidang Biologi [1].

Pada pembelajaran dalam bidang Biologi perlu dipahami dan diterapkan bahwa hakikat sains bukan hanya sebagai produk namun sebagai proses dan sikap. Pembelajaran Biologi sering mendapat kritikan oleh ahli pembelajaran Biologi karena siswa cenderung menghafalkan konsep. Permasalahan pembelajaran Biologi yang harus dipecahkan adalah hal-hal berikut: (1) siswa belajar Biologi berorientasi kepada menghafalkan konsep; (2) pembelajaran Biologi berorientasi kepada tes; (3) pengalaman belajar Biologi tidak berorientasi kepada kompetensi dasar; (4) siswa belajar Biologi terbatas kepada ranah berpikir tingkat rendah; (6) evaluasi belajar Biologi berorientasi pada produk [2].

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada proses pembelajaran IPA Biologi di kelas VII telah menggunakan kurikulum 2013. Permasalahan yang ditemukan di kelas VII SMP Negeri 1 Pajajaran Kabupaten Probolinggo, dalam kegiatan belajar mengajar di kelas interaksi yang timbul antara guru dan siswa kurang menyenangkan sehingga terlihat siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil ulangan harian pada materi energi tahun pelajaran 2013/2014 menunjukkan bahwa siswa kelas VII-F yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ≥ 75 hanya 25,71% yaitu 9 dari 35 siswa sedangkan 74,28% yaitu 26 dari 35 siswa belum memenuhi KKM. SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo, dalam suatu kelas hasil belajar siswa dapat dinyatakan tuntas apabila ketuntasan klasikal minimal 75% yang telah mencapai nilai ≥ 75 . Selain rendahnya hasil belajar siswa, motivasi belajar siswa juga rendah. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPA Biologi kurang menyenangkan, membosankan, dan menegangkan. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada pelajaran, takut untuk bertanya dan menyatakan pendapat sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang terjadi jauh dari pembelajaran bermakna. Pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa siswa telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar sehingga mampu berprestasi dengan baik [3]. Agar mampu berprestasi dengan baik, siswa perlu mengetahui hasil belajar yang diperolehnya, karena hasil-hasil belajar yang sudah dicapai sebelumnya dapat digunakan sebagai motivasi untuk meningkatkan hasil belajarnya. Apabila motivasi belajar timbul pada setiap kali mengajar maka besar kemungkinan hasil belajarnya meningkat [4].

Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Pajajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*). Model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) merupakan salah satu model dari pembelajaran

kooperatif yang tahap pelaksanaannya dimulai dari berpikir, berdiskusi dan menulis [5]. Pada kurikulum 2013 dituntut kualitas model pembelajaran agar lebih aktif dan menyenangkan mirip seperti tematik, namun kurikulum 2013 ini banyak membuat anak-anak belajar lebih menyenangkan [6]. Untuk membuat pembelajaran model TTW (*Think Talk Write*) yang lebih menyenangkan maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan monopoli

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran TTW (*Think Talk Write*) berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar sehingga dirasa perlu untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo pada materi pelajaran IPA Terpadu di bidang Biologi materi pengelolaan lingkungan.

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Think Talk Write* dengan permainan monopoli dalam kegiatan belajar Biologi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pajajaran Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014.

Metode Penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII-F di SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 36 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dirancang dengan dua siklus. Siklus pertama digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar IPA Biologi siswa namun apabila hasil yang didapatkan masih kurang maka dilanjutkan ke siklus dua sebagai usaha perbaikan atau pemantapan dari hasil yang dicapai pada siklus pertama. Penelitian ini menggunakan empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi [7].

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu: metode dokumentasi, wawancara, angket, observasi, dan metode tes. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Analisis data dilaksanakan pada hasil motivasi belajar dan hasil belajar IPA Biologi siswa (aspek kognitif). Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

- Untuk mengetahui hasil motivasi belajar siswa, maka digunakan rumus:

$$Pm = R_2 - R_1 \dots\dots\dots 1)$$

Keterangan:

Pm = peningkatan motivasi

R_1 = rata-rata capaian motivasi sebelum siklus

R_2 = rata-rata capaian motivasi sesudah siklus

- b. Untuk menganalisis data hasil ulangan harian yang bertujuan untuk menghitung prosentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal digunakan rumus:

$$Pk = \frac{n}{N} \times 100$$

%2)

Keterangan:

Pk = persentase ketuntasan secara klasikal

n = jumlah siswa yang tuntas hasil belajarnya

N = jumlah seluruh siswa

Hasil Penelitian

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Pengukuran pada motivasi belajar dilakukan dengan mengukur empat kriteria pada motivasi belajar siswa. Empat kriteria tersebut adalah perhatian (*Attention*), kesesuaian (*Relevance*), percaya diri (*Confidence*), dan kepuasan (*Satisfaction*). Berikut adalah hasil yang di dapatkan pada pra siklus hingga siklus 2. hasil analisis peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan motivasi belajar siswa pra siklus dengan siklus 1

Aspek	Pra Siklus (%)	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)
<i>Attention</i>	79.17	90.83	91.46
<i>Relevance</i>	78.87	89.29	90.18
<i>Confidence</i>	79.96	88.99	89.29
<i>Satisfaction</i>	79.6	90.27	90.8

Berdasarkan Tabel 1. terlihat bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan pada aspek *Attention* sebesar 12,29%, aspek *Relevance* meningkat sebesar 11,31%, aspek *Confidence* meningkat sebesar 9,33% dan pada aspek *Satisfaction* meningkat sebesar 11,2%.

b. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif. Hasil belajar kognitif diperoleh dari peningkatan rata-rata nilai klasikan kelas VII-F sedangkan hasil belajar afektif diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII-F SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo mengalami peningkatan dari pra siklus hingga siklus 2. Analisis hasil belajar dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2

Siklus	Jumlah Siswa	Aspek	
		Kognitif (%)	Afektif
Siklus 1	36	38.89	85.76

Siklus 2	36	77.78	92.88
----------	----	-------	-------

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 38,89% sedangkan pada aspek afektif mengalami peningkatan sebesar 7,12 poin.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan tes belajar sebanyak dua kali di setiap akhir siklus. Siklus pertama pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2014, pertemuan kedua pada tanggal 23 Mei 2014, dan untuk tes siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2014. Siklus kedua pada pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2014, pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2014, dan diakhiri dengan tes siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 05 Juni 2014. Pembelajaran IPA Biologi dengan penerapan model pembelajaran TTW dengan permainan monopoli ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII-F SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo. Peningkatan motivasi diukur menggunakan angket ARCS Keller dengan modifikasi, sedangkan untuk hasil belajar yang diukur meliputi aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif diperoleh setelah pembelajaran ini selesai melalui tes pada tiap akhir siklus (siklus 1 dan siklus 2). Adapun aspek afektif diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode observasi dengan bantuan observer.

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Pengukuran motivasi siswa dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket ARCS modifikasi Keller. Angket ini diberikan pada siswa sebelum siklus 1 (pra siklus), setelah siklus 1, dan setelah siklus 2 selesai dilaksanakan. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa motivasi siswa dari pra siklus hingga akhir siklus 2 mengalami peningkatan. Dalam angket motivasi ini terdapat empat aspek yaitu *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*.

Pada aspek *Attention* (perhatian) terhadap peningkatan yaitu sebesar 0,49 atau 12,29%. Pada aspek *Attention* ini ada beberapa aspek yang dikaji diantaranya rasa senang terhadap pelajaran. Rasa senang terhadap pelajaran merupakan awal bagi siswa untuk menumbuhkan motivasinya sendiri, siswa senang karena siswa diajak terlibat dalam pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang ada. Rasa senang yang timbul selama proses pembelajaran akan membantu siswa untuk berkonsentrasi dalam belajar dan sebaliknya apabila siswa dalam kondisi tidak senang maka akan kurang berminat dan mengalami kesulitan terhadap pelajaran yang sedang berlangsung [8]. Minat atau perhatian selama pembelajaran bukan hanya harus dibangkitkan melainkan juga harus dipelihara selama kegiatan pembelajaran berlangsung karena berpengaruh terhadap usaha belajar siswa [9].

Relevance yang dimaksud adalah keterkaitan atau kesesuaian antara materi pembelajaran dengan pengalaman belajar siswa. Motivasi belajar akan terpelihara apabila siswa merasa kegiatan pembelajaran yang mereka alami memiliki nilai, bermanfaat dan berguna bagi kehidupan mereka [10]. Pada aspek *Relevance* (keterkaitan) ini, terdapat peningkatan rata-rata capaian sebesar 0,46 atau peningkatan persentase capaiannya sebesar 11,31%. Rata-rata aspek dari kedua siklus ini termasuk dalam kategori baik. Pada aspek ini, siswa mampu memahami materi yang dipelajari karena siswa berdiskusi dan mencari bersama-sama jawaban dari permasalahan yang diberikan serta mampu menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mendorong siswa untuk mempunyai semangat yang tinggi dan timbul dari dirinya sendiri. Dorongan yang muncul dari dalam diri sendiri lebih berarti dibandingkan dengan dorongan yang muncul dari luar diri sendiri, sebab dorongan dari dalam diri sendiri untuk belajar lebih baik dan merupakan kesadaran mental yang tidak bersifat sementara serta persyaratan bagi tumbuhnya pelaksanaan pelajaran dengan baik [11].

Pada aspek *Confidence* (percaya diri) terdapat peningkatan rata-rata capaian sebesar 0,37 atau peningkatan persentase capaian sebesar 9,33%. Rata-rata aspek dari kedua siklus ini termasuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek ini siswa mempunyai rasa percaya diri yang baik dari segi proses pembelajaran, serta tekad yang kuat untuk berprestasi di dalam kelas. Salah satu bentuk bahwa siswa memiliki rasa percaya diri terlihat ketika siswa melakukan presentasi di depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi. Rasa percaya diri merupakan aspek yang penting dalam proses pembelajaran karena menyangkut keyakinan, ketekunan, dan usaha sungguh-sungguh untuk mengatasi tantangan saat proses pembelajaran berlangsung.

Kepuasan (*Satisfaction*) yang dimaksud adalah perasaan gembira yang dapat timbul apabila orang mendapatkan penghargaan terhadap dirinya sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk membangkitkan semangat belajar. Pada aspek *Satisfaction* terdapat peningkatan rata-rata capaian sebesar 0,45 atau peningkatan persentase capaian sebesar 11,2%. Rata-rata aspek dari kedua siklus ini termasuk dalam kategori sangat baik. Siswa merasa puas terhadap pembelajaran dengan pembelajaran model TTW dengan permainan monopoli. Selain itu, kepuasan ini juga berkaitan dengan cara balikan yang diberikan guru dalam hal memberikan penghargaan pada siswa yang aktif sehingga siswa merasa puas karena memberikan hadiah akan memacu semangat siswa untuk bisa belajar lebih giat lagi. Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik berfungsi sebagai alat pendorong terjadinya perilaku belajar peserta didik, alat untuk mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, dan alat untuk membangun sistem pembelajaran yang bermakna.

b. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini meliputi dua aspek diantaranya aspek kognitif dan afektif. Kedua aspek

tersebut dalam penelitian ini mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif siklus 1 didapat dari hasil ujian siklus 1 yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga pada tanggal 24 Mei 2014. Ujian siklus pertama ini merupakan tes tulis yang terdiri dari 20 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dengan alokasi waktu 90 menit.

Pada ujian siklus 1 ini hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 4.2 menunjukkan ketuntasan klasikal hasil belajar kognitif siswa sebesar 38,89% artinya 14 dari 36 siswa yang mempunyai nilai ≥ 76 dari jumlah maksimal 100 dengan rata-rata nilai 68,17. Hasil belajar ini mengalami peningkatan dari nilai ulangan sebelumnya yaitu sebesar 13,18% dengan ketuntasan klasikal ulangan harian sebelumnya sebesar 25,71% dengan rata-rata 65,14. Peningkatan hasil belajar di siklus 1 tersebut masih belum memenuhi KKM SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo yang menuntut 75% siswa dalam setiap kelas yang telah mencapai nilai ≥ 75 dari jumlah maksimal 100. Hal ini dikarenakan kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran sehingga mempengaruhi tingkat pemahaman dan penguasaan materi siswa. Pada siklus 1 ini, kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi juga mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Siswa belum mampu menyampaikan pendapatnya di dalam kelompok. Mereka masih enggan untuk berdiskusi. Selain itu, siswa masih canggung untuk bertanya pada guru jika mengalami kesulitan dalam memahami materi. Masih belum tuntasnya hasil belajar kognitif siswa pada siklus 1 inilah yang menjadi alasan untuk dilakukannya siklus berikutnya yaitu siklus 2.

Pada siklus 2 hasil belajar afektif juga diambil dari ujian pada akhir siklus yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Pelaksanaan ujian siklus 2 ini pada tanggal 05 Juni 2014. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada aspek kognitif di siklus 2 mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 77,78% yang telah mencapai nilai ≥ 75 dari jumlah maksimal 100. Dengan rata-rata sebesar 71,89. Hasil belajar kognitif pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 38,89% dibandingkan dengan siklus 1 sebesar 38,89% meningkat menjadi 77,78%.

Meningkatnya hasil belajar siswa ini disebabkan oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal yang berpengaruh pada hasil belajar siswa adalah pengalaman belajar siswa menggunakan pembelajaran kooperatif model TTW yang disertai dengan permainan monopoli yang juga mempengaruhi motivasi belajar. Model pembelajaran TTW disertai permainan monopoli dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator dalam kegiatan pembelajaran, sehingga kemampuan komunikasi dan pemecahan siswa berkembang [12]. Meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan siswa terlibat secara aktif berpikir, mendorong dan menyimak dengan hati-hati ide-ide yang dikemukakan siswa secara lisan dan tertulis, mempertimbangkan dan memberi informasi terhadap apa yang digali siswa dalam diskusi, serta memonitor, menilai, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Faktor internal yang berpengaruh adalah motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran TTW disertai monopoli. Hal ini karena siswa merasa senang selama mengikuti pembelajaran seperti yang ditunjukkan pada angket motivasi siswa. Motivasi akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan belajar [13].

Pada siklus 2 terdapat 8 siswa yang belum tuntas hasil belajar kognitifnya. Salah satu faktor yang menyebabkan ketidaktuntasan siswa tersebut adalah kurangnya konsentrasi saat pembelajaran berlangsung karena mereka lebih banyak bergurau saat pembelajaran dan tidak memperhatikan perhatian guru sehingga tidak banyak menguasai materi.

Hasil belajar afektif pada siklus 1 rata-rata hasil belajar sebesar 85,76%, pada siklus 2 rata-rata hasil belajar afektif siswa adalah 92,88%. Siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 7,12%. Nilai afektif yang diperoleh dari siklus 1 ke siklus 2 sudah cukup baik. Peningkatan aspek afektif ini karena siswa sudah berani untuk aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Siswa sudah mampu mengemukakan pendapat pada kegiatan diskusi dan tidak canggung lagi untuk menjawab pertanyaan.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) terdapat peningkatan motivasi dalam penerapan pembelajaran kooperatif model TTW (*Think, Talk, and Write*) dengan permainan monopoli pada siswa kelas VII-F di SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo. Pada aspek *Attention* mengalami peningkatan sebesar 12,29%; aspek *Relevance* meningkat sebesar 11,31%; aspek *Confidence* meningkat sebesar 9,33%; dan untuk aspek *Satisfaction* meningkat sebesar 11,2%; (b) terdapat peningkatan hasil belajar dalam penerapan pembelajaran kooperatif model TTW (*Think, Talk, and Write*) dengan permainan monopoli pada siswa kelas VII-F di SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo. Pada aspek kognitif dari pra siklus ke siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 13,18% yaitu dari 25,71% menjadi 38,89%, sedangkan dari siklus 1 ke siklus 2 meningkat sebesar 38,89% yaitu dari siklus 1 sebesar 38,89% menjadi 77,78% pada siklus 2. Pada aspek afektif mengalami peningkatan rata-rata capaian sebesar poin 7,12 dari siklus 1 sebesar 85,76 pada siklus 2 menjadi 92,88.

Berdasarkan hasil penelitian, maka diajukan saran oleh peneliti sebagai berikut: (a) pelaksanaan pembelajaran kooperatif model TTW dengan permainan monopoli membutuhkan waktu yang cukup lama. Guru hendaknya mampu melakukan manajemen waktu dengan baik agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik pula; (b) guru hendaknya mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa; (c) pembelajaran kooperatif model TTW dengan permainan monopoli dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengetahui hasil belajar siswa dari aspek kognitif dan afektif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen Biologi yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan yang telah diberikan dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis dan terimakasih kepada pihak SMP Negeri 1 Pajajaran Probolinggo yang telah membantu terlaksananya penelitian ini serta terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini.

Daftar Pustaka

- [1] Sudargo, F. dan Asiah, S. (2009). *Pembelajaran Biologi Berbasis Pratikum untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Proses Sains SMA*. [online]. http://file.upi.edu/Direktori/SPS/PRODI.PENDIDIKANIPA/195107261978032FRANSISCA_SUDARGO/ARTIKEL_HIBAH_KOMPETITIF.pdf [20 Februari 2014].
- [2] Direktorat Tenaga Kependidikan. 2008. *Strategi Pembelajaran MIPA*. Jakarta: PMPTK Depdiknas.
- [3] Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Deli Press.
- [5] Huinker, D. & Laughlin, C. 1998. *Talk Your Way Into Writing. Dalam Communication in Mathematics K-12 and Beyond, 1996 Year Book*. The National Council of Teacher of Mathematics.
- [6] Starberita. 2012. *Kurikulum 2013 Fokus pada Pembinaan Karakter*. [on line]. http://www.starberita.com/index.php?option=com_content&view=article&id=81636:kurikulum-2013-fokus-pada-pembinaan-karakter-siswa&catid=37:medan&Itemid=457 [02 April 2014].
- [7] Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [8] Abidin, Z. 2006. "Motivasi dalam Strategi Pembelajaran dengan Pendekatan ARCS". *SUHUF*. Vol. 18 (2): 143-155.
- [9] Rahman, M dan Amri, S. 2014. *Model Pembelajaran ARIAS Terintegratif dalam Teori dan Praktik untuk Menunjang Penerapan Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [10] Sutirman. 2011. *Pemanfaatan Program Aplikasi Rapid Typing Sebagai Media untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mengetik Manual*. <http://eprints.uny.ac.id/5337/8/Laporan%20penelitian%20fakultas%20media%20mengetik.pdf> [20 Juni 2014].
- [11] Rusyan, A.T. 2007. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- [12] Arentis, Darmawanti, dan Mulyani, I.M. 2010. *Upaya Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Biologi Siswa Melalui Strategi TTW Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kamar Kiri Tahun Ajaran 2009/2010*. [online]. <http://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSB/article/download/681/674> [20 Juni 2014].
- [13] Dalyono M dan Tim MKDK IKIP Semarang. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.