

PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA MONOPOLI MATEMATIKA (MOKA) MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF

Syafira Sahara Saleh¹, Azizah Febryani Nasution², Dayang Lidya Fitriah³

¹²³Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara Medan

Email : saharasyafira17@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan pendidikan matematika di SD adalah untuk membekali siswa dengan latar belakang pengetahuan yang mereka butuhkan untuk menempuh mata kuliah matematika. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Pengaruh pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa materi pokok sistem koloid; (2) Pengaruh kemampuan memori tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar siswa materi pokok sistem koloid; (3) Interaksi antara pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga dengan kemampuan memori terhadap prestasi belajar siswa materi pokok sistem koloid. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa, Sampel diambil dengan teknik cluster random sampling sejumlah 2 kelas. Kelas eksperimen pertama dikenai model TGT menggunakan permainan monopoli dan kelas eksperimen kedua dikenai model TGT menggunakan permainan ular tangga. Analisa data menggunakan Analisis Variansi dua jalan dengan sel tak sama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tidak ada perbedaan pengaruh pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga terhadap prestasi belajar siswa materi pokok sistem koloid; (2) Ada perbedaan pengaruh antara kemampuan memori siswa pada kategori tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar kognitif siswa, tetapi tidak pada prestasi belajar afektif siswa; (3) Tidak ada interaksi antara pembelajaran model TGT menggunakan media permainan monopoli dan permainan ular tangga dengan kemampuan memori terhadap prestasi siswa.

Kata Kunci : Pembelajaran TGT, Media Moka, Model Kolaboratif.

ABSTRACT

The aim of mathematics education in elementary schools is to equip students with the background knowledge they need to take mathematics courses. The purpose of this study was to determine: (1) The effect of learning the TGT model using monopoly and snakes and ladders game media on student achievement on the subject matter of the colloid system; (2) The effect of high and low memory skills on student achievement on the subject matter of the colloid system; (3) the interaction between learning the TGT model using monopoly game media and snakes and ladders game with memory skills on student achievement on the subject matter of the colloid system. This study used an experimental method with a 2x2 factorial design. The population of this study were all students. Samples were taken using the cluster random sampling technique in a number of 2 classes. The first experimental class was subjected to the TGT model using a monopoly game and the second experimental class was subjected to the TGT model using a snake and ladder game. Data analysis used two-way analysis of variance with different cells. The results showed that: (1) there was no difference in the effect of the TGT model learning using monopoly and snakes and ladders game media on student achievement on the subject matter of the colloid system; (2) There is a difference in the effect of students' memory skills in the high and low categories on students' cognitive learning achievement, but not on students' affective learning achievement; (3) There is no interaction between learning the TGT model using monopoly and snakes and ladders game media with memory skills on student achievement.

Keywords: TGT Learning, Moka Media, Collaborative Model.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi perhatian serius bangsa Indonesia mengingat pentingnya peranan pendidikan dalam kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan masalah yang kompleks, sehingga dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan mencakup berbagai bidang diantaranya peningkatan sarana dan prasarana, perubahan kurikulum dan proses belajar mengajar, peningkatan kualitas guru, dan usaha-usaha lain yang tercakup dalam komponen pendidikan. Seorang guru dalam pendidikan memegang peranan penting. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang sedang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa.

Matematika adalah mata pelajaran penting yang berfungsi sebagai alat untuk mempelajari disiplin ilmu lain. Oleh karena itu, penguasaan matematika adalah wajib, dan konsep-konsep matematika harus dikuasai dengan benar sejak dini (Prihandoko, 2006: 1). Kalimat berikut dari Prihandoko (2006:6), yang menyatakan bahwa matematika yang diajarkan di sekolah dasar dulu jauh lebih sederhana dan mudah, tetapi matematika yang diajarkan di sekolah menengah sekarang mengandung konsep-konsep dasar dan penting yang tidak dapat disederhanakan. Sangat penting untuk tepat saat mempresentasikan ide-ide ini kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya sepenuhnya; kesan dan perspektif yang dibentuk siswa tentang suatu konsep saat masih di sekolah dasar membentuk pandangan mereka terhadapnya selama sisa hidup mereka.

Bidang matematika dapat dipecah menjadi tiga identitas yang berbeda: 1) matematika sebagai disiplin akademik yang berbeda, meliputi studi angka, ruang, dan geometri dan berdasarkan prinsip-prinsip logika. Matematika telah berkembang dalam arti selama bertahun-tahun untuk memasukkan 1) kumpulan pengetahuan tentang pola dan struktur berdasarkan logika; 2) kotak alat teknik untuk memecahkan masalah yang dapat diterapkan pada berbagai masalah dunia nyata maupun dalam disiplin akademis lainnya.

Tujuan pendidikan matematika di SD adalah untuk membekali siswa dengan latar belakang yang mereka butuhkan untuk menghadapi mata pelajaran yang akan mereka temui di perguruan tinggi. Prihandoko (2006:7) mengutip penelitian Sudjono yang menegaskan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya memberikan pengetahuan teoretis tetapi juga keterampilan praktis dan rasa disiplin, serta apresiasi terhadap tradisi budaya. Matematika memiliki nilai dunia nyata karena merupakan alat yang dapat langsung digunakan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Terlepas dari itu, tiga bidang utama pendidikan matematika yang digariskan oleh Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah 1) aljabar, 2) geometri dan pengukuran, dan 3) analisis data. Untuk pembahasan lebih dalam, lihat "Penelitian Tindakan Kelas Mengacu tentang menyusun Dasar dan Struktur Kurikulum Kelas 4 Kompetensi Standar " Melakukan Operasi Bilangan, bilangan bulat dalam memecahkan masalah " dan "Penelitian Tindakan Kelas Mengacu tentang Kompetensi Dasar".

Pertama kali dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, format *Teams-Games-Tournament* telah diadopsi secara luas. Dalam model ini, siswa ditempatkan dalam tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima orang dengan berbagai tingkat keterampilan, latar belakang pendidikan, dan komposisi etnis. Setelah pemaparan materi oleh instruktur, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah menguasai materi. Langkah selanjutnya adalah turnamen di mana siswa bersaing satu sama lain dalam permainan akademik untuk mendapatkan poin untuk skor keseluruhan tim mereka. TGT memperluas cakupan kesenangan yang didapat dari bermain game. Rekan satu tim akan membantu satu sama lain menyiapkan permainan dengan mempelajari seluk-beluk aktivitas dan membicarakan masalah apa pun yang muncul satu sama lain, memastikan bahwa setiap orang telah mengambil tanggung jawab atas tindakan mereka (Robert E. Slavin, 2008).

Metode pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu metode yang paling mudah diakses dari jenisnya karena mencakup kegiatan untuk semua siswa tanpa memperhatikan status sosial mereka, menugaskan siswa untuk peran tutor satu sama lain, dan memasukkan unsur permainan dan kekuatan (penguatan). Pembelajaran melalui permainan yang dirancang untuk pengajaran kooperatif dari variasi TGT memungkinkan siswa belajar lebih komprehensif sekaligus

menumbuhkan akuntabilitas, kerja tim, kompetisi yang sehat, dan partisipasi di dalam kelas (Kiranawati, 2007).

Pembelajaran kolaboratif varietas TGT terdiri dari lima komponen utama, seperti yang dijelaskan oleh Robert E. Slavin (2008): presentasi kelas; tim; permainan; turnamen; dan pengakuan tim (perhargaan kelompok). Teacher-led instruction merupakan langkah awal dalam proses implementasi TGT, dengan siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk memastikan bahwa semua anggota kelompoknya telah menguasai materi. Langkah selanjutnya adalah turnamen di mana siswa bersaing dalam permainan akademik melawan anggota tim lainnya dalam upaya mendapatkan poin untuk skor keseluruhan regu mereka. Lima langkah pembelajaran kooperatif yang membentuk model TGT (sebagaimana dimodifikasi oleh Robert E. Slavin) adalah sebagai berikut:

1. Penyajian

Pada awal proses pembelajaran, instruktur menyajikan materi dalam bentuk ceramah di kelas, yang biasanya diikuti dengan instruksi langsung dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Siswa di kelas ini sebaiknya memperhatikan dan memahami sepenuhnya materi yang disampaikan oleh guru mereka; melakukan hal itu akan membantu mereka tampil lebih baik dalam proyek dan permainan kelompok, yang hasilnya akan menentukan nilai kelas secara keseluruhan.

2. Kelompok

Biasanya, sebuah kelompok akan terdiri dari empat hingga enam siswa yang beragam sehubungan dengan prestasi akademik, latar belakang, dan budaya. Tujuan dari tim adalah untuk belajar bersama dan mengenal satu sama lain dengan lebih baik, tetapi juga untuk mempersiapkan individu dengan lebih baik untuk melakukan yang terbaik dalam kompetisi. Siswa pada tahap ini belajar bersama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan tugas dan masalah. Siswa diberi kebebasan untuk belajar dalam kelompok dan berkolaborasi dengan teman sebayanya untuk menguasai materi pelajaran. Ketika belajar dalam kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan membantu siswa yang mengalami kesulitan dengan tugasnya dan dengan memastikan bahwa kelompok berfungsi secara efektif.

3. Permainan

Pertanyaan dalam permainan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh melalui pengajaran di kelas dan pembelajaran kolaboratif. Sebagian besar permainan terdiri dari serangkaian pertanyaan pilihan ganda sederhana. Siswa memilih kartu bernomor yang berisi satu soal, kemudian mencoba menyelesaikan soal yang tertulis di kartu bernomor tersebut.

4. Kompetisi

Turnamen adalah kerangka kerja yang dapat dimainkan, dan biasanya diadakan di akhir kelas setelah instruktur mempresentasikan materi. Turnamen akan dimulai dengan pemilihan kartu pertanyaan, yang harus dijawab oleh masing-masing tim dalam waktu yang ditentukan. Ketika waktu pengerjaan tugas sudah habis, guru menginstruksikan perwakilan masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil temuan kelompok. Aturan turnamen ini sengaja tidak jelas sehingga siswa dari berbagai kecakapan akademik dapat berpartisipasi dan berbagi perspektif mereka tentang cara memecahkan masalah yang dihadapi. Selain itu, peraturan ini dibuat untuk mendorong siswa mengikuti kegiatan kelompok, menumbuhkan rasa tanggung jawab bersama terhadap tugas kelompok, dan menumbuhkan suasana yang lebih toleran di antara teman sekelas.

5. Penghargaan Kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif, pujian diberikan kepada kelompok daripada individu; dengan demikian, keberhasilan suatu kelompok ditentukan oleh pencapaian individu-individunya. Pengakuan grup didasarkan pada rata-rata total poin grup yang diperoleh melalui permainan dalam permainan dan turnamen. Setelah guru mengumumkan tim pemenang, setiap kelompok akan menerima sertifikat atau penghargaan jika kinerja mereka secara keseluruhan memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh guru. Tim diberi nama sesuai dengan total poin mereka. Setiap tim akan mendapatkan poin setelah berpartisipasi dalam permainan dan turnamen. Kami akan mendasarkan penghargaan tim kami pada jumlah rata-rata poin yang diperoleh skuat Anda di semua turnamen dan permainan Anda. Jenis pengakuan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan bentuk pengakuan lainnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain faktorial 2×2 . Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa, Sampel diambil dengan teknik cluster random sampling sejumlah 2 kelas. Kelas eksperimen pertama dikenai model TGT menggunakan permainan monopoli dan kelas eksperimen kedua dikenai model TGT menggunakan permainan ular tangga. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik tes dan non tes (angket). Teknik tes untuk prestasi kognitif dan kemampuan memori, sedangkan teknik non tes (angket) untuk prestasi afektif. Analisa data menggunakan Analisis Variansi dua jalan dengan sel tak sama.

Pembelajaran kolaboratif adalah proses di mana siswa dari berbagai tingkat keterampilan (kemampuan) bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Metode ini digunakan dalam penelitian ini. Kolaborasi adalah metode pengajaran yang melibatkan menulis bersama sambil menggunakan komunikasi diam untuk saling memperjelas makna satu sama lain. Dalam praktiknya, setiap individu didorong untuk mewujudkan potensi dan kebahagiaannya secara utuh (Alwasilah, 2005: 21). Pendekatan kolaboratif ini lebih berfokus pada bagaimana siswa mengubah diskusi lisan ke dalam bentuk tulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interaktivitas dalam permainan adalah metode yang terbukti untuk menarik perhatian siswa yang paling enggan sekalipun dan membuat mereka tetap terlibat dalam proses pembelajaran, membuat pikiran anak muda lebih terlibat dan antusias. Pendidikan matematika yang disajikan dalam bentuk permainan interaktif lebih cenderung melibatkan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka daripada pendekatan tradisional. Sementara orang dewasa mungkin tidak menganggap aktivitas tertentu sebagai permainan, anak-anak sering melihatnya seperti itu. Agar efektif, permainan dalam pendidikan matematika tidak harus menyerupai permainan tradisional; sebaliknya, mereka dapat mengambil bentuk aktivitas apa pun yang mendorong siswa untuk memanipulasi objek konkret agar lebih memahami konsep yang diajarkan. Ada berbagai macam format permainan yang telah dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah monopoli. Permainan monopoli didefinisikan dengan masuknya pasar di mana semua pemain memiliki akses ke barang yang dijual. Permainan monopoli ini adalah latihan yang sangat baik untuk membuat keputusan strategis dan mengelola keuangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru tidak pernah menggunakan pedagogi berbasis monopoli, khususnya di bidang pendidikan matematika. Maka dari itu, guru matematika sekaligus penulis artikel Ricky Efendi mencoba menawarkan alternatif metode pembelajaran dengan menggabungkan model Teams Games Tournament (TGT) dengan media Monopoli Matematika (MOKA) melalui pendekatan Flipped Classroom. Penulis mengadopsi strategi ini dalam upaya untuk mempelajari seberapa efektif strategi tersebut dalam memecahkan masalah terkait matematika, meningkatkan nilai ujian siswa di sekolah, dan memperkenalkan pendekatan pembelajaran baru selama masa krisis yang meluas. COVID-19. Model Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari turnamen akademik yang melibatkan partisipasi siswa dari berbagai kemampuan, latar belakang, dan ras. Model TGT mudah diterapkan karena melibatkan semua siswa dalam kegiatan sekolah tanpa memandang status sosial ekonomi, memberikan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan menyediakan sumber daya untuk kegiatan akademik dan rekreasi. Instruksi kelas, kerja kelompok, permainan individu, kompetisi tim, dan pengenalan individu adalah lima andalan model pembelajaran TGT (Team Recognize).

Agar monopoli berhasil, pemain harus berhati-hati, metodis, dan tepat saat menyewa, membeli, atau menjual aset mereka, jika tidak, satu pemain akan mengumpulkan terlalu banyak kekayaan dan dicap sebagai pemonopoli. Permainan Monopoli berbasis matematika ini bertema provinsi Jawa Tengah, karena setiap kotak bernomor permainan ini dinamai berdasarkan kota atau kota di wilayah tersebut. MOKA dikembangkan dengan memadukan unsur kearifan daerah Jawa Tengah dengan aturan permainan papan monopoli dan tentu saja konsep matematika. Untuk mengurangi kesuraman akibat pandemi COVID-19, anak-anak sekolah dapat bermain game edukasi sekaligus mempelajari informasi baru melalui sistem media MOKA. Peluang baru dan menarik akan muncul ketika integrasi konten pedagogis memungkinkan siswa bersaing untuk mendapatkan penghargaan dan unggul dalam matematika. Semakin banyak soal matematika yang diselesaikan, maka game MOKA akan semakin didominasi oleh matematika.

Disini penulis mengajak anak-anak SD untuk belajar dan bermain dengan model TGT yang dipadukan dengan platform media MOKA. Secara khusus, topik tingkat semester Batas, Turunan,

dan Integral dimasukkan ke dalam permainan. Kami berharap bahwa dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa di semua tingkat pendidikan akan dapat lebih bangga dalam studi mereka dan memperoleh hasil yang lebih besar dalam prestasi akademik mereka. Monopoli Matematika sebenarnya sudah direncanakan sejak Agustus 2020; Namun, setelah mendapat umpan balik dari sesama pendidik dan siswa, penulis memutuskan untuk menerapkan perubahan instruksional ini. Karena pengajaran tatap muka tidak diwajibkan selama masa pandemi, Ricky efendi, pengajar sekaligus penulis artikel, menerapkan strategi Flipped Classroom. Dimana kegiatan pendidikan dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pengenalan "Asinkron" dan tahap lanjutan "Sinkron". Asinkron harian dilakukan sebelum waktu pengajaran yang dijadwalkan setiap kelas. Tahap ini kami lakukan dengan mengobrol di Whatsapp dan Microsoft Teams. Fase ini dimulai ketika guru memposting materi kursus di Microsoft Teams dan kemudian membagikan tanggapan siswa melalui Whatsapp, sambil memperkuat kebiasaan belajar yang baik dan mendorong siswa untuk menerapkan gaya hidup yang lebih sehat. Instruktur menyajikan model TGT dengan fokus pada tujuan pembelajaran matematika, indikator, tata ruang kelas, dan strategi pembelajaran. Di akhir Asinkron, guru membagi siswa menjadi tiga kelompok yang berbeda dan menugaskan mereka tugas terpisah untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber luar.

Ini adalah fase kedua, yang dikenal sebagai fase Sinkron. Pada tahap ini kita akan mengimplementasikan model pendidikan TGT dengan menggunakan media MOKA. Siswa pertamanya mendengarkan pidato motivasi tentang mempromosikan gaya hidup keluarga yang sehat, dan kemudian mulai terlibat dalam diskusi kelompok sebagai persiapan untuk kerja kelompok. Guru bertindak sebagai penghibur dan fasilitator, membimbing kelompok siswa yang berjuang ke arah yang konstruktif. Para siswa kemudian mulai membentuk kelompok, dengan masing-masing anggota diberi kode dari satu sampai sepuluh berdasarkan prestasi akademik mereka dari semester sebelumnya. Setiap kelompok dengan nomor satu duduk di meja berlabel "A", setiap kelompok dengan nomor dua duduk di meja berlabel "B", dan seterusnya sampai setiap kelompok dengan nomor sepuluh. berkumpul di sekitar meja J.



Gambar 1. Peserta didik bermain MOKA

Banyak peserta kelas yang memiliki pengalaman positif dengan permainan matematika Monopoli Matematika (MOKA). Seperti yang dikatakan salah satu pemain meja bernama Dinda Khairunisa, "Dari segi tampilan papan monopolinya sangat menarik dan kekinian karena banyak hal yang berbeda dari monopoli biasa seperti adanya nama kabupaten/kota di Jawa Tengah, kearifan loka juga terlihat dari bidak y Unik dan sangat protektif terhadap perubahan pemandangan yang terjadi! Fajar riski dari meja B berseru, "Saya sangat menikmati permainan ini, dan saya belajar banyak soal matematika darinya, karena setiap kali saya berhenti di salah satu kotak, Saya harus memilih apakah akan mengerjakan soal atau tidak dan membayar denda yang ditentukan di sana. Ternyata keunikan nilai pajak yang dipungut di TPS tersebut berasal dari nilai UMK setiap kota dan kabupaten di Provinsi Jawa Tengah tahun 2020, diperkecil menjadi 1:100 dari ukuran aslinya. Saya dapat memiliki petak tersebut jika jawaban saya benar, namun jika salah jawabnya maka saya harus membayar pajak. Untuk alasan ini, saya lebih suka tidak perlu berpikir serius untuk memutuskan mana dari dua opsi yang ingin saya kejar. Kharina dari tabel F menambahkan beberapa komentar: "Dalam game MOKA ini ada bagian khusus yang disebut bagian Pengembangan Karakter dalam Pendidikan (CDI), di mana ketika saya jeda di sana, saya akan diberikan pertanyaan tentang masalah pengembangan karakter dan bagaimana saya secara pribadi mendekati ini. masalah."

Berdasarkan umpan balik dari beberapa siswa, dapat disimpulkan bahwa kebaruan dan keseruan fitur-fitur baru di MOKA melebihi nilai pendidikan dari bahan ajar game tersebut. Salah satu fitur terbaru dari game MOKA adalah pemain yang berhenti di salah satu ruang permainan diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang sudah diajukan di ruang seberang atau membayar denda yang harus dibayar. Jika pemain memberikan jawaban yang benar, dia akan memiliki hewan peliharaan secara gratis; jika tidak, dia harus membayar setengah dari harga asli. Kehadiran tugas pekerjaan rumah PPK (Penguatan Karakter dalam Pendidikan) sebagai bentuk ragam pemecahan masalah sekaligus memperkuat kepribadian siswa. Kearifan lokal terasa dari bidak monopoli yang menggunakan avatar pakaian adat Jawa Tengah menjadi daya tarik tersendiri dengan tampilan papan yang juga menampilkan ikon tiap kabupaten/kota di Jawa Tengah. Tentu saja, selain kelebihan, ada juga kekurangannya, seperti fakta bahwa membuat poster monopoli membutuhkan keterampilan yang cukup karena kebutuhan program Adobe Illustrator, dan bermain MOKA akan memakan waktu lebih lama daripada waktu yang diberikan sekolah.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Jenis Kelamin	Pria (40%) Wanita (60%)
2	Apakah soal-soal pada MOKA sulit?	Sulit (25%) Sedang (37,5%) Mudah (25%) Sangat mudah (12,5%)
3	Apakah peserta didik mudah memainkan MOKA?	Sulit (12,5%) Sedang (12,5%) Mudah (30%) Sangat mudah (55%) Kurang menarik (0%)
4	Bagaimanakah desain aplikasi MOKA secara keseluruhan?	Cukup menarik (15%) Menarik (30%) Sangat menarik (55%)

Tabel 1. Hasil Survey pada Peserta Didik

Terlihat jelas dari Tabel 1 bahwa respon siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran TGT dengan Monopoli Bidang Matematika bernilai tinggi terhadap model pembelajaran secara keseluruhan dan terhadap jenis media yang bersangkutan. Survei ini dilakukan setelah siswa menyelesaikan tugas kuliahnya, dan 30 siswa mengisi kuesioner. Penulis meminta umpan balik dari siswa dan guru. Guru lain yang ahli dalam media pendidikan telah memberikan data yang menunjukkan bahwa format permainan, visual, integrasi konten, fungsi komponen monopoli, dan kualitas aturan semuanya mencapai 91,3%. Evaluasi MOKA mendapat nilai 93,6%, dengan seluruh aspek mata pelajaran pendidikan karakter pedagogik, meliputi kualitas materi pelajaran HOTS, kualitas penampilan siswa pada evaluasi, dan partisipasi siswa dalam proses evaluasi.

Tujuan utama penerapan model TGT dengan media Monopoli Mathematica (MOKA) adalah untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Sehingga, pre dan post test instruksi TGT menggunakan MOKA memberikan hasil yang memuaskan. Tes awal (pra) yang dilakukan secara sengaja dan terdiri dari 4 indikator pertanyaan, dengan setiap indikator pertanyaan berisi dua pertanyaan dengan total delapan pertanyaan. Post-tes (juga disebut 'ujian akhir') akan mengikuti pola yang sama dan berisi jumlah pertanyaan yang sama. Hasil pengujian baik pre maupun post ditunjukkan pada Tabel 2.

Jenis Test	Jumlah Peserta Didik	Nilai Min	Nilai Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	33	78	54,83	13,17
Posttest	30	72	100	86,64	9,57

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest

Hasil post-test menunjukkan apakah seorang siswa meningkat secara signifikan dari nilai pre-test mereka. Mengikuti penerapan strategi pedagogis Turnamen Permainan Beregu, semua nilai peserta, dari minimum hingga maksimum dan rata-rata di semua kelas, meningkat (TGT). Bukti tersebut menunjukkan bahwa model TGT dengan media Monopoli Math Online (MOKA) efektif dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.

Wawancara penulis dengan siswa mengungkapkan fakta menarik: siswa yang belajar matematika melalui permainan papan Monopoly Math (MOKA) lebih terlibat dalam mata pelajaran secara keseluruhan. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih ringan dan menyenangkan, tanpa ada ketegangan atau rasa takut. Siswa menjadi lebih bersemangat dan dewasa dalam belajarnya sebagai hasil dari kesadaran, tanpa bimbingan yang tegas, bahwa ketika tiba waktunya untuk bekerja dalam kelompok, mereka akan mengatur ulang diri agar lebih sesuai dengan kebutuhan kelompok. Hasil review guru, survei siswa, dan hasil belajar setelah memainkan permainan monopoli matematika menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tercapai, sehingga penulis menyimpulkan bahwa penggunaan permainan matematika monopoli di kelas dapat digunakan sebagai bentuk inovasi pembelajaran. Masalah dalam membuat poster monopoli menggunakan Adobe Illustrator, yang ditemui penulis di awal proses desain, mudah diatasi dengan bantuan rekan TI yang lebih berpengalaman dan dengan menonton tutorial YouTube yang relevan. Walaupun wilayah penulis masih bergerak dalam Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), namun kecenderungan tersebut dapat ditanggulangi melalui peningkatan pendidikan melalui model Flipped Classroom, dengan penulis berperan sebagai guru untuk berkoordinasi dengan siswa terlebih dahulu mengenai metode petunjuk. Pada tahap ini, kami juga melakukan uji pendahuluan untuk menetapkan distribusi numerik antar kelompok. Tahap selanjutnya dari turnamen Sinkron adalah Babak Final, di mana MOKA digunakan untuk menentukan siapa pemenang dari setiap meja, dengan pemenang akhirnya dikompilasi menjadi satu tim dengan kemenangan terbanyak. Setiap langkah yang dilakukan siswa di dalam kelas harus disetujui terlebih dahulu oleh orang tua atau wali, dan harus mematuhi protokol kesehatan yang ketat. Semoga bisa menjadi salah satu variasi dan inovasi menuju #MerdekaMengajardiMasaPandemi yang tentunya akan menjadi sumber inspirasi bagi para pendidik, penulis, dan peneliti.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa Tujuan utama penerapan model TGT dengan media Monopoli Matematika (MOKA) adalah untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Sehingga, pre dan post test instruksi TGT menggunakan MOKA memberikan hasil yang memuaskan. Tes awal (pra) yang dilakukan secara sengaja dan terdiri dari 4 indikator pertanyaan, dengan setiap indikator pertanyaan berisi dua pertanyaan dengan total delapan pertanyaan. Post-test (juga disebut 'ujian akhir') akan mengikuti pola yang sama dan berisi jumlah pertanyaan yang sama. respon siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran TGT dengan Monopoli Bidang Matematika bernilai tinggi terhadap model pembelajaran secara keseluruhan dan terhadap jenis media yang bersangkutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Rosyana, W. And Mulyani, S. (2014). *Pembelajaran Model Tgt (Teams Games Tournament) Menggunakan Media Permainan Monopoli Dan Sistem Koloid Ditinjau Dari Kemampuan Memori Kelas Xi Sma Negeri 1 Sragen*. 3(2), Pp. 74–81.
- Herliani, N. (2017). *Penerapan Model Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Khususnya Pada Materi Pemecahan Masalah Bilangan Romawi Di Sdn Pagentan 5 Tahun Ajaran*. 3(2), Pp. 55–62.
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Susanto, Arif, Dkk. (2012). *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa Sma Kelas XI IPA*, <https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Bioedu>.
- Gregory, Robert J. 2007. *Psychological Testing : History, Principles, And Applications 5th Edition*. Boston: Ma., Allyn & Bacon.
- Sudijono, A. (2008) *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. (2005) *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik), Terjemahan Nurulita Yusron*. Bandung: Nusa Media.