

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA
MONOPOLI WAKTU (MONITU) TERHADAP HASIL BELAJAR
MATEMATIKA**

**(Penelitian Pada Siswa Kelas II SD Negeri Rebug Kecamatan Kemiri
Kabupaten Purworejo Materi Waktu)**

SKRIPSI



Oleh :

Fitri Nurhajimah
20.0305.0088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2024**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Matematika menjadi satu keharusan untuk dipelajari di setiap tingkatan, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) (Zurimi & Wara-Wara, 2023). Matematika merupakan bagian dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dalam kurikulum Merdeka, yang berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan (Manik et al., 2022). Pendidikan Matematika di sekolah dasar bertujuan untuk tercapainya pemahaman yang lebih mendalam tidak hanya dalam hal fakta dan prosedur Matematika, tetapi juga mencakup pemahaman konsep Matematika, peningkatan keterampilan penalaran Matematika, kemampuan memecahkan masalah, dan pembentukan sikap positif terhadap penerapan Matematika dalam kehidupan sehari-hari (Izzah et al., 2019). Dalam konteks kurikulum Merdeka, pendidikan Matematika di sekolah dasar terbagi menjadi beberapa fase, yaitu: Fase A untuk kelas 1 dan 2 SD; Fase B untuk kelas 3 dan 4 SD; dan Fase C untuk kelas 5 dan 6 SD (Ahmadi & Ary, 2022).

Fauzy dan Nurfaizah dalam (Wasih, 2021) mengungkapkan bahwa selain dianggap sebagai mata pelajaran yang penting, pembelajaran Matematika juga sering kali dianggap sulit, rumit, dan menakutkan. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan dan kurang antusias dalam proses belajar. Masalah tersebut muncul

karena Matematika lebih menekankan pada logika dan penalaran dalam penyelesaian masalah, mengharuskan siswa untuk dapat berpikir secara abstrak terutama dalam konteks hitungan. Kemampuan berpikir abstrak merupakan suatu kemampuan menggambarkan konsep matematis dalam sebuah permasalahan Matematika (Nihayah, 2021).

Pembelajaran Matematika hendaknya harus menyenangkan, fleksibel serta berkaitan dengan situasi dan masalah dunia nyata (Putu Pasek Suryawan et al., 2023). Pembelajaran Matematika harus dirancang untuk difokuskan pada pengembangan kompetensi dasar, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta harus merangsang keterlibatan aktif siswa (Dian Lutfiana, 2022). Kurikulum harus mencakup studi berbagai topik dalam Matematika, dan harus dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, menyampaikan ide, serta memahami kegunaan Matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari. Mengingat pentingnya siswa mempunyai keterampilan memecahkan masalah, maka diperlukan model atau media yang membantu siswa mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian di SD Negeri Rebug ditemukan permasalahan belajar Matematika kelas II. Dalam proses pembelajaran masih terjadi kurangnya partisipasi aktif dari sejumlah siswa, siswa kurang memperhatikan guru, siswa kurang berkelompok, siswa kurang antusias, siswa kurang kompetitif dalam pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar Matematika khususnya pada materi waktu. Rendahnya hasil belajar

dibuktikan dengan nilai ujian Matematika siswa kelas II yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Dari 17 siswa hanya 5 orang yang mencapai KKTP pada elemen pengukuran materi waktu. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi waktu di kelas II SD Negeri Rebug kurang menarik, didukung dengan keterangan guru bahwa Sarana dan prasarana sekolah seperti terbatasnya ketersediaan media pembelajaran dan jarangnyanya pemanfaatan media, yang menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Masalah pembelajaran Matematika menjadi perhatian semua kalangan. Guru kelas II SD Negeri Rebug telah melakukan upaya untuk mengatasi permasalahan belajar Matematika. Upaya yang dilakukan yaitu guru memberikan pekerjaan rumah, menggunakan model dan media pembelajaran sederhana berupa gambar jam. Namun upaya yang pernah dilakukan tidak efektif karena hanya menekankan persepsi indra mata saja dan tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar masih rendah. Pembelajaran di kelas seharusnya dirancang secara menarik agar dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Ketika siswa termotivasi, tujuan pembelajaran Matematika dapat tercapai dengan lebih baik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baik dalam model maupun media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan belajar Matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan, banyak jenis model dan media pembelajaran inovatif yang diciptakan untuk meningkatkan hasil belajar

siswa. Model yang dapat diterapkan untuk mengatasi siswa kurang berkelompok, siswa kurang antusias perlu permainan, kurang kompetitif dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT merupakan suatu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mengorganisir siswa ke dalam kelompok- kelompok belajar. Proses pembelajaran TGT terdiri atas 5 tahapan, diantaranya tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Model pembelajaran TGT diharapkan dapat mengatasi berbagai tantangan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang umumnya senang bermain secara berkelompok dan tertarik pada pertandingan atau perlombaan (irwanto & Setyaningsih, 2020).

Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), diperlukan penggunaan media yang kreatif dan inovatif. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika adalah Monopoli Waktu (MONITU). MONITU adalah jenis media visual yang dirancang dengan menggunakan kombinasi gambar dan tulisan, namun tetap memberikan penyajian materi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan bermain MONITU, siswa dapat berlatih mengerjakan soal materi waktu yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran Matematika pada fase A kurikulum merdeka. Media MONITU bermanfaat dalam membantu siswa

memahami materi waktu, melatih kemampuan menulis dan membandingkan waktu.

Adapun penelitian terdahulu terkait dengan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media monopoli yang sudah diterapkan yaitu penelitian oleh Hana Jihan Atikah tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika (Hana et al., 2020). Tidak hanya itu penelitian yang dilakukan oleh Puputri Alda, M. Jaya Adi Putra dan Erlisnawati mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan media monopoli hidrosfer terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar (Alda et al., 2022). Berdasarkan kedua penelitian terdahulu, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar Matematika. Perbedaan dengan penelitian yang akan diterapkan oleh peneliti adalah penggunaan media Monopoli Waktu (MONITU), dengan objek yang diukur hasil belajar Matematika pada materi waktu.

Berdasarkan kajian tersebut, maka perlu dikaji lebih lanjut terkait model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media Monopoli Waktu (MONITU) secara empiris pada hasil belajar Matematika. Sehingga diperlukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) terhadap Hasil Belajar Matematika”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Rebug pada elemen pengukuran materi waktu, dari 17 siswa hanya 5 orang yang mencapai KKTP;
2. Siswa kurang memahami materi waktu karena tidak tersedia media pembelajaran yang sesuai;
3. Model pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi dan masih bersifat konvensional;
4. Siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurang berkelompok, kurang antusias perlu permainan, kurang kompetitif dalam pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar rendah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini semakin mendalam, maka penelitian ini dibatasi oleh :

1. Rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Rebug pada elemen pengukuran materi waktu, dari 17 siswa hanya 5 orang yang mencapai KKTP;

2. Siswa kurang memahami materi waktu karena tidak tersedia media pembelajaran yang sesuai;
3. Siswa cenderung pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurang berkelompok, kurang antusias perlu permainan, kurang kompetitif dalam pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) terhadap hasil belajar Matematika kelas II SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan konseptual terhadap pemikiran mengenai model inovatif dalam pembelajaran Matematika yang berfokus pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan penggunaan media pembelajaran Monopoli Waktu (MONITU), serta sebagai bahan ajar dalam pembelajaran dan penelitian yang relevan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah kualitas pembelajaran Matematika materi waktu, sehingga siswa dapat mencapai standar kompetensi.

b. Bagi Guru

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi oleh guru dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar Matematika siswa kelas II, khususnya pada materi waktu.
- 2) Hasil penelitian ini dapat memperluas wawasan para guru dalam menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) beserta pendukungnya, media Monopoli Waktu (MONITU) dalam konteks pembelajaran Matematika.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan untuk mencapai tujuan sekolah melalui peningkatan kualitas pembelajaran Matematika.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru mengenai pembelajaran Matematika, sebagai kontribusi dalam pengembangan calon guru yang memiliki profesionalisme tinggi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai peserta didik terhadap tujuan khusus di unit program pengajaran atau tingkat pencapaian terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran (Endang Sri Wahyuni, 2020). Kemampuan tersebut diperoleh peserta didik melalui aktivitas atau setelah mengalami proses belajar. Hasil dari pengalaman belajar mencakup berbagai aspek, termasuk aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan), yang menjadi kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa (Saputri et al., 2020).

Hasil belajar merupakan prestasi yang siswa peroleh setelah terlibat dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, serta menjadi bukti keberhasilan seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Sari & Aisyah, 2021). Hasil belajar juga merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Katolik Santo Thomas Medan et al., 2020). Sementara itu menurut (Feliana Yusuf & Zuliani, 2022) Hasil belajar mencakup pencapaian tujuan pendidikan pada siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar juga dapat diinterpretasikan sebagai

perubahan dalam sikap dan perilaku individu sebagai akibat dari proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, melibatkan evaluasi terhadap pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa yang tercermin dalam perubahan tingkah laku (Hartono & Mashuri, 2021). Apabila seseorang telah menjalani proses belajar, maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada individu tersebut. Peran hasil belajar siswa menjadi krusial dalam proses pembelajaran, karena hasil tersebut dapat menjadi indikator untuk menilai sejauh mana perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah memahami pengetahuan, pengalaman belajar, serta mengembangkan sikap dan keterampilan dalam proses belajar (Datu et al., 2022).

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa sebagai hasil dari upaya mereka untuk menambahkan informasi, pengetahuan dan pengalaman. Melalui hasil belajar yang diperoleh, siswa dapat menilai sejauh mana kemampuan yang telah dimilikinya dan merencanakan langkah-langkah yang harus diambil secara berurutan untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal di masa depan.

Setelah memahami definisi hasil belajar sebagaimana dijelaskan, langkah berikutnya adalah memahami konsep Matematika. Matematika

merupakan suatu bidang studi yang memfokuskan diri pada analisis pola, struktur, perubahan, dan ruang (Zuhaida et al., 2021). Secara informal, Matematika juga dapat disebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Namun dari sudut pandang formalis, Matematika adalah eksplorasi struktur abstrak yang didefinisikan melalui aksioma, menggunakan logika simbolik dan notasi (Isrok'atun & Rosmala, 2021). Matematika dapat dianggap sebagai bahasa karena menyertakan serangkaian lambang atau simbol serta kata-kata (termasuk simbol seperti " \geq " yang mewakili konsep "lebih besar atau sama dengan", dan istilah dari bahasa sehari-hari seperti "fungsi". Dalam konteks Matematika, elemen-elemen ini menyatakan hubungan dan aturan tertentu di antara unsur-unsur dalam dua himpunan (Mardiani, 2021).

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika siswa mencerminkan kemampuan yang dimiliki terhadap pelajaran Matematika. Kemampuan siswa terbentuk melalui pengalaman dan latihan yang dialaminya selama proses pembelajaran. Hasil belajar Matematika tercermin dalam nilai-nilai yang diperoleh siswa dan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah-masalah Matematika.

2. Indikator Hasil Belajar Matematika

Terdapat tiga ranah indikator hasil belajar (Hartono & Mashuri, 2021) yaitu:

- a. Kognitif, mencakup pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan dan evaluasi.

- b. Afektif melibatkan penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Psikomotorik melibatkan *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Menurut Hamalik dalam (Sulastri et al., 2019) bukti bahwa seseorang telah melalui proses belajar adalah munculnya perubahan dalam tingkah laku individu, seperti dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari ketidakpahaman menjadi pemahaman. Perubahan tersebut melibatkan tiga aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Meilani et al., 2021).

- a. Ranah Kognitif mencakup hasil belajar yang berkaitan dengan ingatan, kemampuan berpikir, atau aspek intelektual. Terdapat enam ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi dan kreativitas.
- b. Ranah Afektif mengacu pada kemampuan berkreasi atau kreatif. Terdapat lima ranah afektif meliputi kepekaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, pembentukan pola hidup.
- c. Ranah Psikomotorik, yang berhubungan dengan kemampuan motorik tertentu. Terdapat tujuh aspek dalam ranah psikomotorik antara lain persepsi, kesiapan, gerak terbimbing, gerakan terbiasa, gerak kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa Indikator hasil belajar dapat ditemukan dari 3 ranah yaitu: aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan). Dalam

penelitian ini, peneliti menggunakan satu indikator hasil belajar yaitu pada ranah kognitif dengan fokus pada aspek pengetahuan.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (harefa et al., 2022). Faktor internal melibatkan aspek-aspek yang berasal dari dalam peserta didik, seperti kemampuan berpikir atau perilaku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa secara fisik maupun mental. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup elemen-elemen yang berasal dari luar peserta didik, seperti sarana dan prasarana, kualifikasi guru, keberanian guru untuk berinovasi, sumber-sumber belajar, metode belajar, serta dukungan dari keluarga dan lingkungan.

Pencapaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah hasil dari interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, termasuk faktor internal dan eksternal (Mulia et al., 2021). Secara terperinci uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

- a. Faktor Internal: faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan berpengaruh terhadap kemampuan belajarnya. Faktor internal ini mencakup: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- b. Faktor eksternal: faktor yang berasal dari luar diri peserta didik dan mempengaruhi hasil belajar seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, secara keseluruhan dapat dilihat bahwa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa terbagi dalam dua faktor yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang melibatkan aspek-aspek yang berasal dari dalam peserta didik sementara faktor eksternal mencakup elemen-elemen yang berasal dari luar peserta didik. Salah satu karakteristik khusus siswa yang memengaruhi hasil belajar adalah sikap dan tanggung jawab dalam proses belajar.

4. Manfaat Hasil Belajar Matematika

Pencapaian hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku individu, mencakup perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu (Kunusta, 2021). Keberhasilan pembelajaran dapat diukur dari perubahan yang terlihat pada siswa yang merupakan hasil dari proses belajar mengajar yang mereka jalani. Proses tersebut melibatkan program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru selama proses pengajaran tertentu (Iskandar, 2021). Melalui hasil belajar siswa, dapat dipahami kemampuan, perkembangan dan tingkat keberhasilan dalam konteks pendidikan.

Hasil belajar Matematika seharusnya mencerminkan peningkatan kondisi menjadi lebih baik (Warni et al., 2022) dengan tujuan untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) meningkatkan pemahaman terhadap konsep yang sebelumnya belum dipahami, (c) mengembangkan lebih lanjut keterampilan, (d) mendapatkan sudut pandang baru terhadap suatu hal, dan (e) meningkatkan

apresiasi terhadap suatu hal dibanding sebelumnya. Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Matematika bermanfaat untuk mengetahui pemahaman kemampuan dan perkembangan peserta didik, memperdalam pemahaman materi yang sebelumnya belum terpahami, membuka pandangan baru terhadap suatu hal dan meningkatkan penghargaan terhadap hal-hal tertentu.

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*)

Menurut Sri Rumini dkk dalam (Irham & Ardy Wiyani, 2017) *cooperative learning* merupakan model pembelajaran modern yang kemunculannya didasari teori belajar humanistik. Teori belajar humanistik dikembangkan oleh beberapa tokoh terkenal dalam bidang psikologi dan pendidikan, diantaranya Abraham Maslow dan Carl Rogers. Teori humanistik berpandangan bahwa tujuan utama pendidik adalah memfasilitasi peserta didik dalam pengembangan diri dan mewujudkan potensi tersembunyi mereka melalui pengenalan dan kesadaran akan keunikan individu masing-masing peserta didik (Soemanto, 2012). Teori humanistik cenderung mengarahkan peserta didik untuk menerapkan pemikiran induktif, menekankan nilai pengalaman dan mengharapkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Pembelajaran kooperatif berasal dari *cooperative* yang merujuk pada konsep bekerja sama dan saling membantu sebagai kelompok (Mursid et al., 2021). Model pembelajaran kooperatif ditandai oleh adanya tugas, tujuan, dan reward yang bersifat kooperatif. Ini berarti siswa didorong untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar. Pembelajaran kooperatif juga menitikberatkan kerjasama siswa dalam kelompok kecil, terdiri dari 4-5 orang, guna memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Syahnaz et al., 2023).

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil, dengan jumlah anggota antara empat hingga enam orang, yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa, atau suku yang beragam (heterogen) (Amelia & Gultom, 2023). Disisi lain, pembelajaran kooperatif juga mengacu pada sistem pengajaran yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk berkolaborasi dalam tugas-tugas terstruktur bersama rekan sekelas (Hasanah, 2021). Dengan demikian, pembelajaran kooperatif menjadi dasar untuk meningkatkan prestasi siswa secara holistik tanpa mengesampingkan aspek sosialnya.

Menurut Richard I. Arends dalam (Irham & Ardy Wiyani, 2017) *cooperative learning* memiliki empat karakteristik, yaitu; 1) siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan pembelajaran, 2) tim-tim terbentuk dari kombinasi siswa dengan prestasi rendah, sedang, dan tinggi, 3) jika memungkinkan, tim-tim dapat terdiri dari siswa dengan latar belakang ras

budaya, dan jenis kelamin yang berbeda, 4) sistem pemberian hadiah (*reward*) bersifat orientasi kelompok maupun individual.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran modern yang kemunculannya didasari teori belajar humanistik. Pembelajaran kooperatif menekankan pada kerjasama siswa dengan sistem pengelompokan/tim kecil dengan memberikan peluang kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa. Menurut Sri Rumini dkk dalam (Irham & Ardy Wiyani, 2017), teknik atau jenis pembelajaran kooperatif yang umum digunakan terdiri atas *Teams Games Tournament* (TGT), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD), *Jigsaw* dan *Group Investigation*. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif. TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan. Hal tersebut dikarenakan siswa belajar dalam kelompok, melakukan *games* serta *tournament* yang meningkatkan semangat dalam belajar dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran (Sa et al., 2020). TGT mencerminkan pendekatan pembelajaran yang mendorong kerjasama tim dan menyuguhkan unsur kesenangan melalui pemanfaatan *games* dan *tournament* (Musdalifah, 2023). Model ini mendorong

siswa untuk bersikap kompetitif, bekerja sama dengan siswa sekelas, menjadi diri sendiri serta lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Cahyati et al., 2021).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga merupakan pembelajaran berbasis kelompok yang menciptakan pola interaksi kelompok sehingga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa (Usman Aje, 2022). Melalui penerapan model TGT, interaksi antara siswa dan guru dapat membentuk suasana kelas yang baru melalui kegiatan seperti diskusi kelompok, tanya jawab, pertukaran informasi, yang berjalan dengan efektif dan efisien. Dengan demikian, hasil belajar siswa diharapkan akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok dan didalamnya terdapat *tourname*t. TGT mengakibatkan interaksi siswa dan guru dapat terjalin dengan baik melalui kegiatan tanya jawab dan pertukaran informasi antar teman sekelas, yang ditambah dengan unsur permainan dan *tournament* antar kelompok. Model pembelajaran TGT dikenal sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan partisipasi, sikap kompetitif, dan antusiasme siswa.

3. Karakteristik Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Tipe pembelajaran TGT memiliki karakteristik yang membedakan dengan tipe pembelajaran kooperatif lainnya. Berdasarkan apa yang

diungkapkan oleh (Luli Herawati, 2022) bahwa model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok kecil, melibatkan *games tournament* dan memberikan penghargaan kelompok. TGT juga memiliki karakteristik yaitu siswa belajar dalam kelompok kecil, dengan adanya *games tournament* yang diakhiri dengan penghargaan kelompok (Cahyati et al., 2021). Sementara itu (Yuliyanti et al., 2019) mengungkapkan bahwa karakteristik model kooperatif tipe TGT mencakup lima komponen utama, yaitu; penyajian kelas, kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sehingga dengan penerapan yang efektif, maka model ini berdampak positif terhadap hasil belajar Matematika siswa. Karakteristik model pembelajaran TGT melibatkan penyajian kelas, kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok.

4. Tujuan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki tujuan penerapannya dalam pembelajaran. TGT memiliki dimensi kegembiraan melalui penggunaan permainan (Nurjanah et al., 2022). Sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif, TGT membantu peserta didik dalam mengulas kembali dan memahami sepenuhnya materi pembelajaran (Junaeni, 2022).

Melalui penerapan TGT interaksi positif antar peserta didik dapat ditingkatkan, termasuk peningkatan harga diri dan sikap penerimaan terhadap sesama peserta didik. Sementara itu menurut (Yuliyanti et al., 2019) TGT tidak hanya menonjolkan siswa yang memiliki kecerdasan tinggi dalam pembelajaran, tetapi juga melibatkan siswa dengan kemampuan lebih rendah untuk berpartisipasi aktif dan memainkan peran penting dalam kelompok mereka. Model ini juga mengembangkan rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota kelompok, mendorong semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui kegiatan permainan dan turnamen.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa tujuan dalam penerapannya. Tujuan pembelajaran TGT antara lain; menumbuhkan kegembiraan dalam pembelajaran, mengembangkan rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota kelompok, serta meningkatkan semangat dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran TGT akan tercapai apabila diterapkan dengan baik.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diungkapkan oleh (Shohim, 2014) yaitu sebagai berikut :

a. *Class Presentation*

Guru mengkomunikasikan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, inti materi, dan memberikan penjelasan ringkas Lembar Kerja Siswa (LKS) menggunakan metode pengajaran ceramah. Harapannya, siswa dapat memahami materi dengan baik untuk mendukung kolaborasi dalam kelompok dan pelaksanaan permainan.

b. Teams

Guru mengelompokkan kelas menjadi tim-tim dengan anggota sekitar 4 hingga 5 orang, berdasarkan kriteria seperti hasil ulangan harian, jenis kelamin, dan ras. Tugas kelompok ini adalah memahami lembar kerja dengan kegiatan yang melibatkan diskusi masalah, perbandingan jawaban, serta pemeriksaan dan perbaikan kesalahan konsep teman kelompok jika diperlukan.

c. Games

Permainan dilakukan di meja turnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompok masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Skor diberikan kepada siswa yang menjawab dengan benar dan skor ini dikumpulkan untuk *tournament* atau lomba mingguan.

d. Tournament

Tournament dilaksanakan setelah guru menyajikan materi kelas dan kelompok telah menyelesaikan LKS. Siswa dibagi ke dalam

beberapa meja *tournament*, di mana tiga peserta dengan prestasi tertinggi ditempatkan di meja I, tiga peserta berikutnya di meja II, dan seterusnya.

e. *Team Recognition*

Guru mengumumkan kelompok pemenang, setiap kelompok akan menerima hadiah jika rata-rata skor mereka memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Hal ini bertujuan untuk memberikan penghargaan kepada siswa atas prestasi yang telah dicapai.

Menurut Taniredja dalam (Novia Pitriani et al., 2022) menjabarkan komponen-komponen dalam *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

a. *Penyajian Kelas (Class Presentation)*

Penyajian kelas pada pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir sama dengan pendekatan konvensional oleh guru, dengan penekanan pada materi yang sedang dibahas. Selama penyampaian materi, siswa berada dalam kelompoknya dan serius memperhatikan, karena setelahnya mereka akan terlibat dalam permainan akademik yang akan menentukan *skor* kelompok mereka.

b. *Kelompok (Teams)*

Kelompok terbentuk dengan jumlah anggota sekitar 4-5 orang, mencakup keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik

c. Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam permainan dirancang berdasarkan materi yang relevan dengan yang telah disampaikan, bertujuan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh masing-masing kelompok.

d. Kompetisi (*Tournament*)

Rangkaian permainan yang dipertandingkan, biasanya dilaksanakan pada akhir unit atau pokok bahasan setelah guru menyampaikan materi dan kelompok menyelesaikan lembar kerja mereka.

e. Pengakuan Kelompok (*Team Recognition*)

Pengakuan kelompok diberikan melalui pemberian penghargaan, seperti hadiah atau sertifikat, sebagai apresiasi atas usaha kelompok selama pembelajaran dan pencapaian kriteria yang telah disepakati bersama.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu: 1) Penyajian kelas (*class presentation*), 2) Belajar dalam kelompok (*teams*), 3) Permainan (*games*), 4) Pertandingan atau lomba (*tournament*), 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Adapun rincian langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

Tabel 1 Langkah-langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-Langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa b. Guru menyampaikan materi bermanfaat dan bermakna bagi siswa	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru b. Siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
Belajar dalam Kelompok (<i>Teams</i>)	a. Guru memotivasi untuk belajar kelompok b. Guru menetapkan jumlah kelompok c. Guru menempatkan siswa ke dalam kelompok d. Guru melakukan transisi untuk pembelajaran kelompok e. Guru menyiapkan media pembelajaran	a. Siswa menempatkan diri untuk berkelompok b. Siswa membantu guru menyiapkan media pembelajaran
Permainan (<i>Games</i>)	a. Guru membimbing siswa secara berkelompok mengenai aturan permainan dan pengerjaan LKPD b. Guru memulai permainan menggunakan media pembelajaran c. Guru membimbing siswa mengerjakan soal-soal yang tertera pada media	a. Siswa memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. b. Siswa bersama kelompok mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh

Langkah-Langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pertandingan atau Lomba (<i>Tournament</i>)	a. Guru membimbing siswa melaksanakan pertandingan b. Guru memberhentikan pertandingan saat waktu telah habis	a. Siswa bersama kelompok mendiskusikan jawaban dengan menuliskan di LKPD b. Siswa bersaing untuk mendapatkan skor terbanyak
Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	a. Guru memberikan umpan balik berupa mengumumkan pemenang sesuai perolehan skor b. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi c. Guru menarik kesimpulan, memberikan evaluasi dan refleksi	a. Siswa memperhatikan pengumuman pemenang sesuai perolehan skor b. Siswa memberikan kesimpulan bersama guru c. Siswa memperhatikan evaluasi dan refleksi dari guru

6. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan elemen permainan yang memberikan kesenangan bagi siswa (Sandra & Theresia, 2020). Dalam penerapannya, model TGT memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT menurut Shoimin dalam (Dwi Utari & Barlian, n.d.) sebagai berikut :

a. Kelebihan

- 1) TGT tidak hanya memperlihatkan peserta didik dengan kemampuan akademik tinggi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan peran penting dari peserta didik yang memiliki kemampuan akademik lebih rendah;
- 2) Melalui penerapan TGT, terjalin rasa kebersamaan dan saling menghargai di antara anggota kelompok;
- 3) Sistem penghargaan dapat meningkatkan motivasi siswa, membuat mereka lebih bersemangat dalam proses pembelajaran;
- 4) Adanya kegiatan permainan seperti *tournament* dalam model ini memberikan elemen kesenangan pada pembelajaran.

b. Kelemahan

- 1) Penerapan model ini membutuhkan waktu yang relatif lebih lama;
- 2) Pendidik perlu memiliki keahlian dalam memilih materi pelajaran yang tepat untuk disatukan dengan model ini;
- 3) Persiapan yang matang diperlukan sebelum menerapkan model ini, seperti penyusunan soal untuk setiap meja *tournament* atau lomba.

Adapun kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Funay et al., 2020), sebagai berikut;

a. Kelebihan

- 1) Siswa dapat secara bebas berinteraksi dan menyuarakan pendapatnya;
- 2) Tingkat kepercayaan diri siswa meningkat;
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain cenderung berkurang;
- 4) Motivasi belajar siswa meningkat;
- 5) Pemahaman materi pembelajaran yang lebih mendalam
- 6) Meningkatkan sikap baik, kepekaan, dengan toleransi antara siswa dan siswa dengan guru;
- 7) Siswa memiliki kesempatan untuk menelaah materi pelajaran, mengaktualisasikan diri dengan potensi penuh, dan kerjasama antar siswa serta dengan guru menjadi hidup dan tidak membosankan.

b. Kekurangan

- 1) Dalam kegiatan berkelompok, tidak semua siswa selalu berpartisipasi aktif atau menyumbangkan pendapatnya;
- 2) Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran menjadi kendala;
- 3) Potensi terjadi kegaduhan jika manajemen kelas tidak optimal.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihanya yaitu: 1) Memupuk rasa kebersamaan, 2) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran, 3)

Meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Adapun kelemahannya yaitu: 1) Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama, 2) Tidak semua siswa ikut berpartisipasi aktif saat berkelompok, 3) Potensi terjadi kegaduhan jika manajemen kelas tidak optimal. Setiap masing-masing model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan pilihan model pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

C. Media Pembelajaran Monopoli Waktu (MONITU)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan sebagai perantara pesan atau informasi (Mashuri, 2019). Dengan adanya media pembelajaran, memungkinkan terjalinnya interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dengan lebih efektif. Sebagai alat bantu pengajaran, media pembelajaran juga dapat berpengaruh pada iklim belajar, kondisi pembelajaran, serta lingkungan pembelajaran yang dibentuk dan dikembangkan oleh guru (Trisiana et al., 2020).

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan pembelajar, sehingga dapat memfasilitasi terjadinya proses belajar (Qurrotaini et al., 2020). Media pembelajaran dapat dianggap sebagai seperangkat alat atau wadah yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan

atau informasi, termasuk materi pembelajaran dengan tujuan mengembangkan minat individu untuk terhadap pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Zahwa et al., 2022). Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu proses belajar yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang berarti semua alat yang digunakan oleh dosen/guru selama proses pembelajaran dengan tujuan memudahkan pemahaman materi (shoffa, 2021). Dalam pelaksanaan pembelajaran, memiliki berbagai fungsi. Wina Sanjaya dalam (Rizqi & Aghni, 2018) menjabarkan berbagai fungsi tersebut dalam beberapa jenis yaitu:

a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara penyampai pesan (dosen/guru) dan penerima pesan (siswa).

b. Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa saat proses belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya hanya unsur artistik

tetapi juga dapat mempermudah pemahaman materi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

c. Fungsi kebermaknaan

Media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk penambahan informasi seperti data dan fakta dalam pengembangan aspek kognitif tahap rendah, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta pada aspek kognitif tahap tinggi, serta dapat memperkuat aspek sikap dan keterampilan.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan keseragaman persepsi di antara setiap siswa, sehingga mereka memperoleh pandangan yang seragam terhadap informasi yang disajikan.

e. Fungsi individualitas

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan individu dengan minat dan gaya belajar yang beragam.

Levie dan Lentz dalam (Wahid et al., 2018) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu :

a. Fungsi atensi

Peran utama media visual adalah menarik dan mengarahkan perhatian siswa, memastikan fokus pada isi pelajaran yang terkait

dengan makna visual yang disajikan atau menyertai teks materi pembelajaran.

b. Fungsi afektif

Tingkat kepuasan siswa selama belajar (atau membaca) teks yang mengandung gambar mencerminkan fungsi afektif. Gambar atau simbol visual memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi kognitif

Didukung dari beberapa hasil penelitian, menunjukkan bahwa simbol atau gambar membantu mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berperan dalam memberikan dukungan kepada siswa yang mungkin mengalami kesulitan dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi bagi siswa dan guru. Fungsi bagi guru diantaranya mempermudah proses pengajaran dengan menyajikan materi dan informasi secara lebih jelas, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar. Fungsi bagi siswa antara lain memudahkan pemahaman materi pelajaran, yang nantinya dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

3. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamdani dalam (Firmadani, 2020) media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu:

a. Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Guru sering menggunakan media visual untuk membantu penyampaian materi pembelajaran. Jenis media visual terbagi menjadi dua kategori, yaitu media visual yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*) dan media visual yang dapat diproyeksikan (*project visual*).

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berisi pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa dalam mempelajari materi ajar. Program kaset suara dan program radio merupakan contoh media audio yang sering digunakan. Media audio digunakan dalam pembelajaran terutama untuk menyampaikan materi tentang keterampilan mendengarkan.

c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi antara unsur audio dan visual, sering dikenal sebagai media pandang-dengar. Penggunaan media audio visual meningkatkan kelengkapan dan optimalitas

penyajian materi pembelajaran. Media ini, hingga tingkat tertentu, mampu menggantikan peran guru dengan menjadi fasilitator belajar. Beberapa contoh media audio visual termasuk program video atau televisi, video instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

Sedangkan menurut Sanjaya dalam (Marianti, 2023) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu:

- a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi menjadi: Media auditif, media visual, dan media audio visual.
- b. Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi: Media dengan daya liput luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan sebagainya.
- c. Berdasarkan teknik atau cara pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi: Media yang diproyeksikan, seperti film slide, film strip, transparansi, dan sebagainya. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

Berdasarkan definisi atau pendapat dari para ahli, dapat disimpulkan bahwa banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu media audio, media visual dan media audio-visual. Seorang guru harus bisa memilih media yang tepat agar dapat membuat siswa semangat dan termotivasi

dalam belajar. Penelitian ini menggunakan media Monopoli Waktu (MONITU) yang merupakan jenis media visual.

4. Pengertian Media Monopoli Waktu (MONITU)

Media permainan Monopoli memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, membantu menciptakan suasana belajar yang hidup dan santai. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang terkenal dan sangat diminati masyarakat (Akbar & Ayu Wulandari, 2022). Permainan monopoli ini merupakan permainan menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan penukaran properti dalam suatu sistem ekonomi yang disederhanakan. Dalam konteks pembelajaran, Monopoli berperan sebagai media yang dapat meningkatkan daya ingat siswa, mendorong keberanian mereka untuk menyampaikan pendapat, serta melatih penguasaan konsep dan pemahaman materi pembelajaran (Lestari et al., 2021).

Media MONITU adalah hasil pengembangan dari permainan Monopoli yang dirancang khusus untuk konsep belajar sambil bermain. Dirancang sebagai permainan monopoli yang dimodifikasi, Media MONITU dapat diaplikasikan dalam pembelajaran materi waktu untuk siswa kelas II Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk menguasai semua petak diatas papan melalui menjawab soal dan pembelian. Setiap permainan, pemain mengambil kartu langkah secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya. Apabila mendarat di petak dan berhasil menjawab soal maka akan mendapat

skor dan dapat membeli petak tersebut. Pemain dengan jawaban atau *skor* terbanyak akan mendapatkan penghargaan di akhir pembelajaran.

5. Pembuatan Media Monopoli Waktu (MONITU)

Media MONITU merupakan modifikasi dari permainan monopoli yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi waktu untuk kelas II Sekolah Dasar. Adapun komponen media MONIT terdapat pada tabel 2;

Tabel 2 Komponen Media MONITU

Komponen Media MONITU	Keterangan Komponen Media MONITU	Gambar Komponen Media MONITU
Papan Monopoli Waktu	Papan monopoli digunakan sebagai tempat berlangsungnya permainan dan tournament. Papan monopoli terbuat dari kayu dan bahan benner. Papan monopoli memiliki ukuran 50 x 50 cm, terdiri dari 40 petak yaitu 1 petak start, 2 petak kartu bantuan, 1 petak bebas pertanyaan, 3 petak kartu langkah, 5 petak kartu belajar dan 28 petak kompleks yang berisi tantangan berupa soal dan dapat dibeli serta disewakan oleh pemain.	
Media Jam	Media jam terletak pada permainan kotak monopoli yang berguna untuk membantu siswa menjawab soal/tantangan materi waktu. Media jam terdiri dari angka 1-12 serta jarum yang menunjukkan menit dan jam. Media jam berbentuk lingkaran dengan diameter 16,5 cm.	

Gambar 1 Papan Monopoli Waktu

Gambar 2 Media Jam

Komponen Media MONITU	Keterangan Komponen Media MONITU	Gambar Komponen Media MONITU
Kartu Langkah	Kartu langkah berisi instruksi berapa kali pemain melangkah melewati petak monopoli. Kartu langkah berukuran 6 x 8 cm.	
Kartu Hak Milik	Kartu hak milik berisi kunci jawaban dari tantangan yang tertera pada kartu tantangan. Kartu ini juga berisi harga beli, sewa dan denda petak pada suatu kompleks. Kartu hak milik berukuran 6 x 8 cm.	
Kartu Tantangan	Kartu tantangan berisi soal yang harus dijawab pemain apabila berhenti pada petak tertentu. Kartu tantangan berukuran 6 x 8 cm.	
Kartu Bantuan	Kartu bantuan berisi bantuan dalam menjawab soal maupun permainan. Kartu ini dapat disimpan dan digunakan selama permainan. Kartu bantuan berukuran 6 x 8 cm.	

Gambar 3 Kartu Langkah

Gambar 4 Kartu Hak Milik

Gambar 5 Kartu Tantangan

Gambar 6 Kartu Bantuan

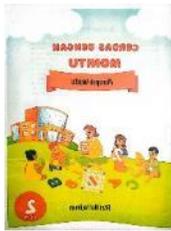
Komponen Media MONITU	Keterangan Komponen Media MONITU	Gambar Komponen Media MONITU
Kartu Belajar	Kartu belajar berisi penjelasan materi waktu yang dapat dibaca oleh pemain. Kartu belajar ini juga merupakan bantuan untuk dapat menjawab soal pada kartu tantangan. Kartu tantangan berukuran 6 x 8 cm.	
Uang Mainan	Uang mainan monopoli digunakan untuk membeli, menyewa dan membayar denda dalam permainan monopoli waktu. Uang mainan terdiri dari pecahan uang 1.000 sampai 100.000.	
Bidak	Bidak digunakan untuk menunjukkan pada petak mana pemain berhenti. Bidak dibuat menggunakan bahan akrilik. Pada permainan monopoli waktu terdapat 4 bidak yang berbeda. Satu bidak mewakili satu kelompok pemain.	
Rumah Monopoli	Rumah monopoli merupakan miniatur rumah berwarna merah dan hijau yang digunakan sebagai penanda kepemilikan petak. Pemain yang dapat menjawab pertanyaan yang tertera pada petak maka berhak untuk membeli petak yang kemudian ditandai dengan miniatur rumah monopoli.	

Gambar 7 Kartu Belajar

Gambar 8 Uang Mainan

Gambar 9 Bidak

Gambar 10 Rumah Monopoli

Komponen Media MONITU	Keterangan Komponen Media MONITU	Gambar Komponen Media MONITU
Papan Bintang Penghargaan	Papan bintang penghargaan merupakan tempat untuk menuliskan bintang penghargaan pemain. Papan ini terdiri dari nama kelompok, tempat bintang penghargaan, total skor dan juara.	
Buku Cerdas Dengan Monopoli Waktu	Buku cerdas dengan monopoli waktu merupakan buku petunjuk penggunaan media monopoli waktu. Buku ini dibacakan sebelum dimulainya permainan agar pemain memahami aturan bermain monopoli waktu.	

Gambar 11 Papan Bintang Penghargaan

Gambar 12 Buku Cerdas Dengan Monopoli Waktu

6. Fungsi Penggunaan Media Monopoli Waktu MONITU

Merujuk pada pendapat Levie dan Lentz dalam (Wahid et al., 2018), Monopoli Waktu (MONITU) sebagai media visual memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

Tabel 3 Fungsi Media MONITU

Fungsi Media MONITU	Keterangan Fungsi Media MONITU
Fungsi Atensi	Fungsi atensi dari media Monopoli Waktu (MONITU) terletak pada desain media pembelajaran yang terdapat unsur garis, warna dan gambar. Media MONITU membuat siswa memiliki ketertarikan/perhatian terhadap media dan materi pembelajaran sehingga hasil

Fungsi Media MONITU	Keterangan Fungsi Media MONITU
	belajar matematika pada materi waktu meningkat.
Fungsi Afektif	Fungsi afektif dari media Monopoli Waktu (MONITU) terletak pada kartu-kartu permainan dan materi yang menggunakan gambar disertai yang keterangan menarik. Media MONITU memberikan kenyamanan dalam belajar sehingga hasil belajar matematika pada materi waktu meningkat.
Fungsi Kognitif	Fungsi kognitif dari media Monopoli Waktu (MONITU) terdapat pada materi kartu belajar yang disertai gambar jam, gambar situasi siang dan malam. Media MONITU membuat siswa memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar sehingga hasil belajar matematika pada materi waktu meningkat.
Fungsi Kompensatoris	Fungsi kompensatoris dari media Monopoli Waktu (MONITU) terdapat pada penyampaian materi pembelajaran dan soal-soal melalui permainan dan <i>tournament</i> . Media MONITU dapat mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal, sehingga hasil belajar matematika pada materi waktu meningkat.

7. Petunjuk Penggunaan Media Monopoli Waktu (MONITU)

Adapun tata cara penggunaan media pembelajaran Monopoli Waktu (MONITU) adalah sebagai berikut;

- a. Guru menyiapkan media MONITU

- b. Guru mempersiapkan peserta didik dengan membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa
- c. Guru dan siswa bersama-sama membaca buku cerdas dengan monopoli waktu yang berisi petunjuk bermain monopoli waktu
- d. Dalam satu tim atau satu kelompok siswa memiliki tugas sebagai berikut; 2 siswa bermain monopoli dan sisanya menjawab pertanyaan
- e. Setiap pemain melangkah, maka harus mengambil kartu langkah untuk menentukan banyaknya langkah melewati petak monopoli
- f. Setiap pemain yang berhenti pada petak kartu belajar, maka pemain mengambil kartu belajar dan membacakan materi yang ada
- g. Setiap pemain yang berhenti pada petak kompleks yang tidak memuat instruksi, maka pemain mengambil kartu tantangan yang disesuaikan dengan kompleks apa bidak berhenti. Kartu tantangan berisi soal yang harus dijawab oleh pemain. Apabila pemain berhasil menjawab dengan benar, maka pemain berhak mendapatkan bintang dan membeli kompleks tersebut. Apabila jawaban salah, maka soal tersebut tidak dapat dijawab oleh pemain lainnya.
- h. Setiap pemain yang berhenti pada petak bebas pertanyaan maka pemain tidak mendapatkan kartu pertanyaan dan lainnya. Pemain dapat melanjutkan permainan setelah mendapatkan giliran bermain.

- i. Setiap pemain yang berhenti pada petak kartu bantuan maka pemain mengambil kartu bantuan dapat disimpan dan digunakan selama permainan
- j. Setiap pemain yang berhenti pada kartu bantuan petak kartu langkah maka pemain berhak memilih petak mana yang ingin ditempati
- k. Media monopoli menggunakan uang mainan dan pemain bersaing mendapatkan *skor* terbanyak

8. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli Waktu (MONITU)

Adapun kelebihan dan kelemahan media MONITU yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a. Kelebihan
 - 1) Proses pembuatannya sederhana
 - 2) Dibuat dengan bahan-bahan yang tahan lama
 - 3) Penyimpanan tidak membutuhkan ruang yang besar
 - 4) Perawatannya mudah dan sebagai motivasi pembelajaran Matematika
 - 5) Mudah dibawa dan dipindahkan
 - 6) Mudah dimainkan
 - 7) Dibuat dengan desain menarik dan tidak membosankan
 - 8) Peserta didik merasa senang dan mempunyai rasa ingin tahu
- b. Kelemahan
 - 1) Tidak dapat dimainkan secara perorangan
 - 2) Hanya dapat digunakan melatih pemahaman dan membaca waktu

- 3) Membutuhkan waktu lama untuk permainannya
- 4) Permainannya membutuhkan meja atau tempat yang data

D. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) terhadap Hasil Belajar Matematika

Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) merupakan pembelajaran berbasis kelompok yang dapat meningkatkan pola interaksi guru dan siswa. Pembelajaran ini memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran berkelompok, games, tournament. Melalui Pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

Adapun implementasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) terdapat pada tabel 4:

Tabel 4 Implementasi Model TGT Berbantuan Media MONITU

Sintak Model TGT	Langkah-Langkah Model TGT	Langkah-Langkah Model TGT berbantuan Media MONITU
Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa b. Siswa diberikan penjelasan mengenai materi bermanfaat dan 	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa b. Siswa diberikan penjelasan mengenai materi bermanfaat dan bermakna

Sintak Model TGT	Langkah-Langkah Model TGT	Langkah-Langkah Model TGT berbantuan Media MONITU
	<p>bermakna bagi siswa</p> <p>c. Siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi</p>	<p>bagi siswa</p> <p>c. mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi</p>
<p>Belajar dalam Kelompok (<i>Teams</i>)</p>	<p>a. Guru memotivasi untuk belajar kelompok</p> <p>b. Guru menetapkan jumlah kelompok</p> <p>c. Siswa menempatkan diri untuk berkelompok</p> <p>d. Siswa bersama guru menyiapkan media pembelajaran</p>	<p>a. Guru memotivasi untuk belajar kelompok</p> <p>b. Guru menetapkan jumlah kelompok</p> <p>c. Siswa menempatkan diri untuk berkelompok</p> <p>d. Siswa bersama guru menyiapkan media pembelajaran Monopoli Waktu (MONITU)</p>
<p>Permainan (<i>Games</i>)</p>	<p>a. Siswa dibimbing secara berkelompok mengenai aturan permainan dan pengerjaan LKPD</p> <p>b. Guru memulai permainan menggunakan media pembelajaran</p> <p>c. Siswa bersama kelompok mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh</p>	<p>a. Siswa dibimbing secara berkelompok mengenai aturan permainan yang terdapat pada buku cerdas bersama monopoli waktu dan pengerjaan LKPD</p> <p>b. Guru memulai permainan menggunakan media MONITU dengan menentukan urutan bermain setiap kelompok</p> <p>c. Siswa bersama kelompok mengerjakan soal yang didapat pada petak dengan sungguh-sungguh</p>
<p>Pertandingan atau Lomba (<i>Tournament</i>)</p>	<p>a. Guru membimbing siswa melaksanakan pertandingan</p> <p>b. Siswa bersama kelompok</p>	<p>a. Guru membimbing siswa melaksanakan pertandingan</p>

Sintak Model TGT	Langkah-Langkah Model TGT	Langkah-Langkah Model TGT berbantuan Media MONITU
Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	<p>mendiskusikan jawaban dengan menuliskan di LKPD</p> <p>c. Siswa bersaing untuk mendapatkan <i>skor</i> terbanyak</p> <p>d. Guru memberhentikan pertandingan saat waktu telah habis</p>	<p>b. Siswa bersama kelompok mendiskusikan setiap tantangan dan jawaban dari soal dengan menuliskan di LKPD</p> <p>c. Siswa bersaing untuk membeli banyak petak dan mendapatkan bintang penghargaan terbanyak</p> <p>d. Guru memberhentikan pertandingan saat waktu telah habis</p>
	<p>a. Guru memberikan umpan balik berupa mengumumkan pemenang sesuai perolehan <i>skor</i></p> <p>b. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan <i>skor</i> tertinggi</p> <p>c. Siswa menarik kesimpulan dan diberikan evaluasi dan refleksi oleh guru</p>	<p>a. Guru memberikan umpan balik berupa mengumumkan pemenang sesuai perolehan <i>skor</i></p> <p>b. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan <i>skor</i> tertinggi</p> <p>c. Siswa menarik kesimpulan dan diberikan evaluasi dan refleksi oleh guru</p>

E. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut :

1. Hana Jihan Atikah pada tahun 2020 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar Matematika materi perkalian dan pembagian pecahan pada siswa kelas V SD N Panjatan Kulon Progo tahun 2019/2020. Dalam penelitian ini ruang lingkup penelitian terbatas. Penelitian hanya terfokus pada penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas V.
2. Puputri Alda, dkk pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian ini, Media monopoli Hidrosfer yang dibuat masih sangat sederhana, bahan yang digunakan tidak kokoh sehingga masih kurang menarik dan tidak bisa digunakan dalam jangka waktu lama.
3. Nenden Novia Pitriani, dkk pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Touraments* (TGT) Berbasis Media Corong

Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar Kelas II”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis media corong berhitung berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, Media yang dibuat masih sangat sederhana, yaitu menggunakan bahan yang kurang bertahan lama.

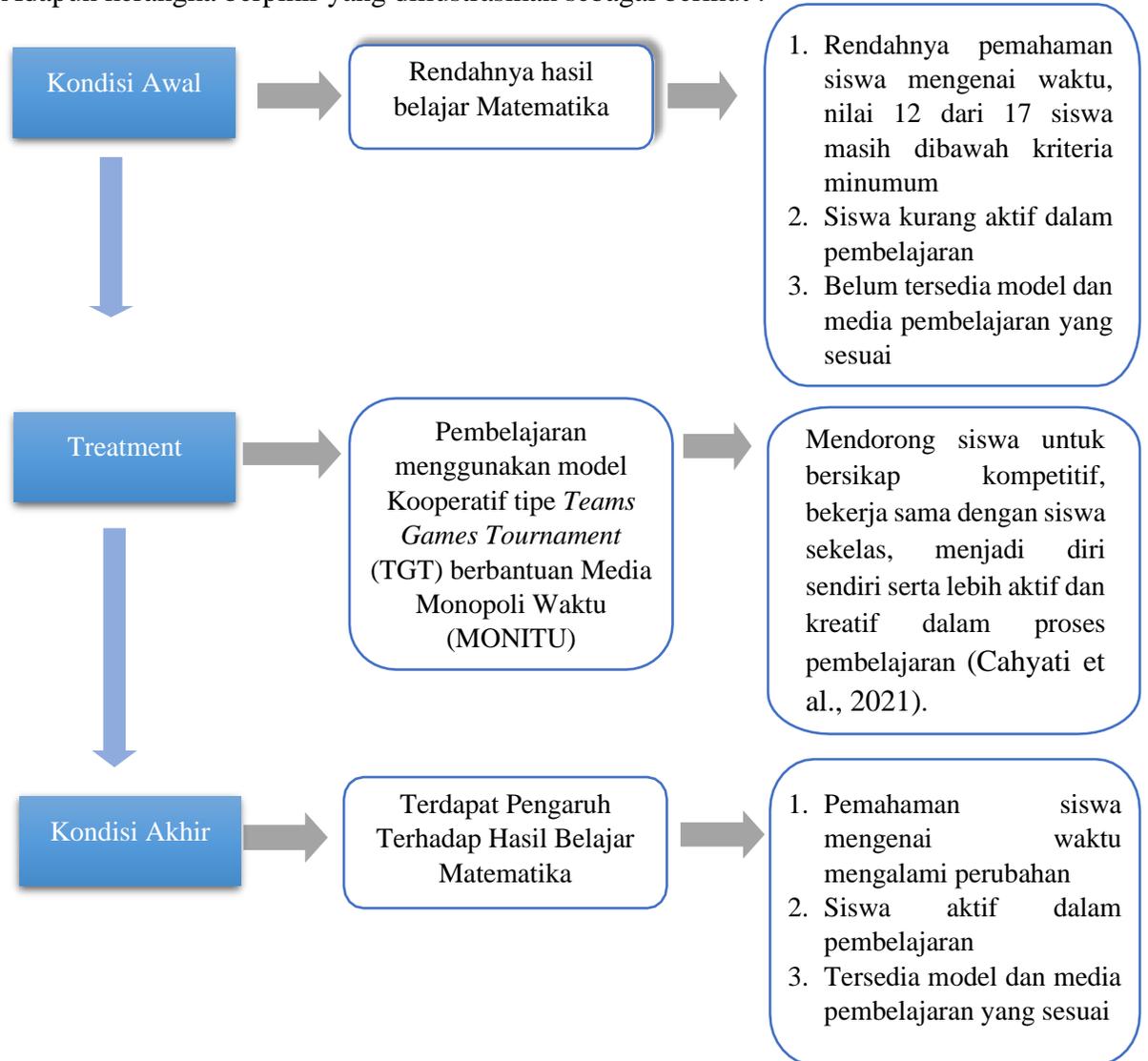
4. Dewi Setianingsih, dkk pada tahun 2021 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran TGT dengan metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar materi perkalian pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 8 Surabaya. Dalam penelitian ini, ruang lingkup penelitian terbatas. Penelitian hanya terfokus pada penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas III.
5. Miftahul Jannah, dkk pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Ice Breaking terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN No.113 Inpres Laikang. Dalam penelitian ini, ruang lingkup penelitian terbatas. Peneliti hanya menggunakan

model yang berbantuan ice breaking tanpa adanya penggunaan media pembelajaran.

Penelitian yang telah dijelaskan di atas memiliki relevansi dengan penelitian ini. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian di atas terletak pada fokus pada hasil belajar, dengan hasil belajar sebagai variabel terikat dan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai variabel bebas. Hasil dari semua penelitian tersebut menunjukkan bahwa diperlukan suatu pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dianggap sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Temuan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk menjalankan penelitian dengan tujuan mengetahui pengaruh model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) terhadap hasil belajar Matematika kelas II SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo.

F. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka berpikir yang diilustrasikan sebagai berikut :



Gambar 13 Kerangka Pemikiran

Hasil pengamatan peneliti terhadap siswa kelas II SD Negeri Rebug, menunjukkan bahwa adanya permasalahan belajar Matematika diantaranya, siswa kurang aktif dalam pembelajaran serta belum tersedia model dan media pembelajaran yang sesuai mengakibatkan hasil belajar pada mata pelajaran

Matematika pada elemen pengukuran materi waktu di sekolah rendah. Hal yang digunakan untuk mengatasi masalah yang berkaitan dengan hasil belajar Matematika, yaitu dengan cara melaksanakan tiga treatment pembelajaran menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU).

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ha : ”Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo”

H0 : ”Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo”

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, suatu pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dampak dari treatment atau perlakuan khusus (Arifin et al., 2020). Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pre Post Test Design*. Desain penelitian ini dikatakan sebagai *One Group Pre Post Test Design* karena hanya akan memberlakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir. Menurut Sugiyono dalam (Nuryanti, 2019) mekanisme penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 5 *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 = Tes awal atau *Pretest*

X = Treatment (Model TGT berbantuan Media MONITU)

O2 = Tes Akhir atau *Posttest*

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, suatu pendekatan yang menitikberatkan pada analisis data berupa numerical (angka) yang diolah menggunakan metode statistika. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dengan memanfaatkan data berupa angka sebagai alat keterangan yang memberikan wawasan terhadap hasil penelitian.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel Independen (variabel bebas) merujuk pada kondisi atau nilai yang, apabila muncul, akan memengaruhi atau mengubah kondisi atau nilai lainnya. Di sisi lain, variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang, dari segi struktur ilmiah, menjadi variabel yang dipengaruhi oleh perubahan variabel lainnya. (Ulfa, 2021).

1. Variabel Bebas

Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli Waktu (MONITU).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar Matematika.

C. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah batasan dan cara pengukuran variabel yang akan diteliti (Ulfa, 2021). Adapun definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Monopoli Waktu (MONITU)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran yang menekankan kerjasama tim dan menambah dimensi kesenangan dalam *games* dan *tournament*. Model ini mendorong siswa untuk bersikap kompetitif, bekerja sama, menjadi diri sendiri serta lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu penyajian kelas (*class presentasion*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan atau lomba (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Monopoli merupakan media yang dapat melatih daya ingat siswa dalam penguasaan materi, melatih dan mendorong keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapatnya, dan meningkatkan penguasaan konsep serta pemahaman materi pembelajaran. Media MONITU, sebagai pengembangan dari permainan monopoli, digunakan dalam pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain, khususnya pada materi waktu untuk kelas II Sekolah Dasar.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar Matematika mencakup kemampuan siswa terhadap pelajaran Matematika yang didapat dari pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan selama proses belajar mengajar. Penguasaan siswa terhadap materi pelajaran tercermin dalam nilai Matematika dan kemampuannya dalam memecahkan masalah-masalah Matematika. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada satu indikator hasil belajar, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), khususnya pada elemen pengukuran materi waktu. Indikator dalam penelitian ini adalah membaca waktu pada jam dinding dalam satuan menit, menentukan makna putaran jarum jam, memahami selisih waktu awal dan akhir, menuliskan waktu melaksanakan aktivitas sehari-hari serta mengukur waktu dan durasi dengan tepat.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber data yang memberikan informasi terkait permasalahan yang sedang diteliti dalam penelitian (Adhimah, 2020). Hal-hal yang berhubungan dengan subyek penelitian yaitu :

1. Populasi

Populasi adalah area generalisasi yang melibatkan objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang menjadi pusat penelitian, untuk kemudian diinvestigasi dan ditarik kesimpulannya (Dedy & Alfandi,

2022). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo yang berjumlah 17 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan sebagai *representasi miniatur* dari populasi (Huda, 2021). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas II SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo yang berjumlah 17 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian. Metode pengambilan sampel yang diterapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, suatu teknik di mana seluruh anggota populasi diikutsertakan sebagai sampel (Suryani et al., 2023).

E. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah lingkungan, tempat atau wilayah yang direncanakan oleh peneliti sebagai objek penelitian (Sidiq & Choiri, 2019). Hal-hal yang berhubungan dengan setting penelitian yaitu :

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo. Letak SD strategis karena terletak di pinggir jalan dengan suasana yang sejuk dan asri serta dekat dengan sungai.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan. Adapun tahap pelaksanaan penelitian ini terdapat pada tabel 6:

Tabel 6 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu (Bulan)															
		Okt				Nov				Des				Jan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Tahap persiapan penelitian																
	a. Penyusunan proposal																
	b. Pengajuan proposal																
	c. Perizinan penelitian																
2.	Tahap pelaksanaan																
	a. Pengumpulan data																
	- <i>Pretest</i>																
	- <i>Treatment 1</i>																
	- <i>Treatment 2</i>																
	- <i>Treatment 3</i>																
	- <i>Posttest</i>																
	b. Analisis data																
3.	Tahap penyusunan laporan																

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan tahapan krusial dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data (Darmawan et al., 2021). Tanpa pemahaman tentang teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan dapat memperoleh data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, untuk memastikan hasil yang relevan, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan serta kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Tanjung et al., 2021). Metode ini diterapkan untuk mendapatkan nilai hasil belajar Matematika kelas II SD Negeri Rebug. Soal pilihan ganda digunakan dalam tes untuk menilai apakah terdapat perubahan hasil belajar Matematika setelah melalui kegiatan belajar mengajar atau pemberian perlakuan.

2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Arnika, 2019). Observasi dilakukan selama pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli Waktu (MONITU). Hasil dari observasi ini digunakan untuk memperkuat analisis pada bagian pembahasan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diamati (Gunawan, 2018). Dengan demikian, Instrumen penelitian mengacu pada alat atau sarana yang digunakan untuk mengidentifikasi atau mengumpulkan data yang diperlukan dalam menjawab

permasalahan yang sedang diselidiki dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian :

1. Pedoman Tes

Pedoman tes digunakan untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar Matematika setelah penerapan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media Monopoli Waktu (MONITU). Tes awal dilaksanakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik sebelum adanya perlakuan khusus. Sementara itu, tes akhir dilaksanakan setelah pelaksanaan pembelajaran dengan materi tertentu yang melibatkan perlakuan eksperimen yang berbeda.

Adapun kisi-kisi instrumen tes terdapat pada tabel 7:

Tabel 7 Kisi-Kisi Instrumen Tes

CP	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Letak Soal	Jumlah Soal
Capaian Pembelajaran pada akhir Fase A, peserta didik dapat membandingkan panjang dan berat benda secara langsung, dan membandingkan durasi	Mengukur durasi waktu dari suatu aktivitas dalam satuan detik, menit atau jam.	Siswa dapat membaca waktu pada jam dinding dalam satuan menit. (C1)	3, 5, 12	3
		Siswa dapat menentukan makna putaran jarum jam. (C3)	1, 8, 23	3
		Siswa dapat memahami selisih waktu awal dan akhir	2, 9, 13	3

CP	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Letak Soal	Jumlah Soal
waktu. Mereka dapat mengukur dan mengestimasi panjang benda menggunakan satuan tidak baku.		sebagai durasi atau lama waktu. (C2)		
		Siswa dapat menuliskan waktu melaksanakan aktivitas sehari-hari. (C1)	6, 10, 14	3
		Siswa dapat memperkirakan waktu pagi dan sore hari. (C2)	4, 11, 17	3
		Siswa dapat menentukan waktu dengan menggunakan durasi terhadap waktu lain. (C3)	7, 15, 19	3
		Siswa dapat mengukur waktu durasi dengan tepat. (C5)	16, 20, 22	3
		Siswa dapat menganalisis waktu dari berbagai situasi. (C4)	18, 21, 24, 25	4
			Jumlah	25

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi diperlukan untuk mengamati berbagai kegiatan yang terkait dengan objek penelitian, termasuk pemantauan proses pembelajaran dan tingkat keterlibatan siswa di dalam kelas, menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan dukungan media Monopoli Waktu (MONITU).

Adapun kisi-kisi lembar observasi guru terdapat pada tabel 8:

Tabel 8 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

No.	Aspek yang diamati	Nomor	Jumlah
1.	Penyajian Kelas (<i>Class Presentasion</i>)	1, 2, 3, 4	4
2.	Belajar kelompok (<i>Teams</i>)	5, 6, 7, 8	4
3.	Pelaksanaan permainan (<i>Games</i>)	9, 10, 11, 12,	4
4.	Pelaksanaan Pertandingan (<i>Tournament</i>)	13, 14, 15, 16	4
5.	Penghargaan kelompok	17, 18, 19, 20	4
Jumlah			20

Adapun kisi-kisi lembar observasi siswa terdapat pada tabel 9:

Tabel 9 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang diamati	Nomor	Jumlah
1.	Penyajian Kelas (<i>Class Presentasion</i>)	1, 2, 3, 4	4
2.	Belajar kelompok (<i>Teams</i>)	5, 6, 7, 8	4
3.	Pelaksanaan permainan (<i>Games</i>)	9, 10, 11, 12,	4
4.	Pelaksanaan Pertandingan (<i>Tournament</i>)	13, 14, 15, 16	4
5.	Penghargaan kelompok	17, 18, 19, 20	4
Jumlah			20

H. Validitas dan Reliabilitas

Langkah berikutnya setelah melakukan uji coba instrumen tes adalah menganalisis hasil dari uji coba instrumen tersebut. Hal-hal yang dianalisis mencakup:

1. Validitas

Validitas adalah tingkat ketepatan suatu instrumen atau alat ukur, mengacu pada sejauh mana instrumen tersebut benar-benar akurat dalam mengukur apa yang dimaksudkan (Setiawan & Mulyati, 2018). Penelitian ini menggunakan uji validasi yang dilakukan oleh ahli (*Expert Judgement*) dan validasi tes.

a. Validitas Ahli

Validasi ahli adalah proses validasi yang melibatkan kontribusi dari para ahli. Proses validasi ini mencakup penilaian terhadap berbagai komponen perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, materi ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media pembelajaran, soal *pretest dan posttest*, serta lembar observasi guru dan siswa. Ahli yang terlibat dalam uji validasi ini adalah dosen dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang memiliki kepakaran Matematika dan guru kelas II SD Negeri Rebug, Kec. Kemiri, Kab. Purworejo. Lembar validasi dosen dan guru dapat dilihat pada Lampiran 6 dan 8.

Adapun hasil validasi dosen terdapat pada tabel 10:

Tabel 10 Hasil Validasi Dosen

No.	Dokumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	Modul Ajar	80	Valid (sedikit revisi)
2.	Materi Ajar	86,11	Valid (sedikit revisi)
3.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	83,33	Valid (sedikit revisi)
4.	Media Pembelajaran	81	Valid (sedikit revisi)
5.	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	82,5	Valid (sedikit revisi)
6.	Lembar Observasi Guru	85	Valid (sedikit revisi)
7.	Lembar Observasi Siswa	85	Valid (sedikit revisi)

Adapun hasil validasi guru terdapat pada tabel 11:

Tabel 11 Hasil Validasi Guru

No.	Dokumen	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	Modul Ajar	95	Valid (tanpa revisi)
2.	Materi Ajar	86	Valid (sedikit revisi)
3.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	100	Valid (tanpa revisi)
4.	Media Pembelajaran	100	Valid (tanpa revisi)
5.	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	100	Valid (tanpa revisi)
6.	Lembar Observasi Guru	100	Valid (tanpa revisi)
7.	Lembar Observasi Siswa	100	Valid (tanpa revisi)

b. Validitas Tes

Validitas tes digunakan dalam menguji instrumen soal tes *pretest* dan *posttest* model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli Waktu (MONITU). Setelah diperoleh data hasil uji coba soal, maka dilakukan uji validitas dengan bantuan *SPSS 29.0 for windows* dengan membandingkan nilai *r* hitung (*correlated item-total correlations*) dengan nilai *r* tabel yang didapat dari taraf signifikansi (α) sebesar 5% (0,05) dengan derajat bebas atau *degree of freedom* (df). Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji validitas sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *r* hitung $>$ *r* tabel, maka soal tersebut dikatakan valid
- 2) Jika nilai *r* hitung $<$ *r* tabel, maka soal tersebut dikatakan valid

Uji coba soal dilaksanakan oleh kelas II SD Negeri Bulurejo 1, Kec. Mertoyudan, Kab. Magelang. Jumlah siswa yang mengikuti uji coba soal adalah 10 siswa. Soal yang diuji cobakan yaitu pilihan ganda sebanyak 25 soal *pretest* dan 25 soal *posttest* yang dinyatakan valid atau tidak valid.

Adapun hasil validitas *pretest* terdapat pada tabel 12:

Tabel 12 Hasil Validasi Pretest

No.	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,775	0,6319	Valid
2.	0,150	0,6319	Tidak Valid
3.	0,728	0,6319	Valid
4.	0,661	0,6319	Valid
5.	0,776	0,6319	Valid
6.	0,328	0,6319	Tidak Valid
7.	0,775	0,6319	Valid
8.	0,660	0,6319	Valid
9.	0,728	0,6319	Valid
10.	0,660	0,6319	Valid
11.	0,656	0,6319	Valid
12.	0,775	0,6319	Valid
13.	0,800	0,6319	Valid
14.	0,864	0,6319	Valid
15.	0,721	0,6319	Valid
16.	0,775	0,6319	Valid
17.	0,661	0,6319	Valid
18.	0,252	0,6319	Tidak Valid
19.	0,755	0,6319	Valid
20.	0,755	0,6319	Valid
21.	0,320	0,6319	Tidak Valid
22.	0,656	0,6319	Valid
23.	0,864	0,6319	Valid
24.	0,244	0,6319	Tidak Valid
25.	0,716	0,6319	Valid

Berdasarkan tabel 12, dapat diketahui bahwa dari 25 soal pretest yang diuji cobakan pada 10 siswa terdapat 20 soal valid dan 5 soal tidak valid.

Adapun hasil validitas *posttest* terdapat pada tabel 13:

Tabel 13 Hasil Validasi Pretest

No.	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	0,738	0,6319	Valid
2.	0,819	0,6319	Valid
3.	0,745	0,6319	Valid
4.	0,763	0,6319	Valid
5.	0,017	0,6319	Tidak Valid
6.	0,736	0,6319	Valid
7.	0,763	0,6319	Valid
8.	0,704	0,6319	Valid
9.	0,523	0,6319	Tidak Valid
10.	0,772	0,6319	Valid
11.	0,641	0,6319	Valid
12.	0,901	0,6319	Valid
13.	0,819	0,6319	Valid
14.	0,139	0,6319	Tidak Valid
15.	0,901	0,6319	Valid
16.	0,736	0,6319	Valid
17.	0,671	0,6319	Valid
18.	0,264	0,6319	Tidak Valid
19.	0,704	0,6319	Valid
20.	0,738	0,6319	Valid
21.	0,772	0,6319	Valid
22.	0,704	0,6319	Valid
23.	0,738	0,6319	Valid
24.	0,312	0,6319	Tidak Valid
25.	0,664	0,6319	Valid

Berdasarkan tabel 13, dapat diketahui bahwa dari 25 soal *posttest* yang diuji cobakan pada 10 siswa terdapat 20 soal valid dan 5 soal tidak valid. Adapun *output* hasil uji validitas *pretest-posttest* menggunakan *SPSS.29.0 for windows* dapat dilihat pada Lampiran 18 dan 19.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah istilah yang diterjemahkan dari kata "reability," merujuk pada kemampuan suatu pengukuran untuk menghasilkan data yang memiliki tingkat reliabilitas tinggi disebut sebagai pengukuran yang reliabel (Ovan, 2020). Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan pendekatan konsistensi internal dengan menggunakan formula *Cornbach Alpha* dengan bantuan program *SPSS.29.0 for windows*. Dasar untuk membuat keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai *Cornbach Alpha* $> 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa soal dianggap reliabel atau konsisten
- b. Jika nilai *Cornbach Alpha* $< 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa soal dianggap tidak reliabel atau tidak konsisten

Adapun hasil uji reliabilitas *pretest* dapat dilihat pada tabel 14:

Tabel 14 Hasil Uji Reliabilitas Pretest

<i>Cornbach Alpha</i>	N of Items	Keterangan
0,959	20	Reliabel

Berdasarkan pengujian reliabilitas soal *pretest*, diperoleh hasil reliabilitas sebesar 0,959. Instrumen ini memperoleh nilai *Cornbach Alpha* $0,959 > 0,60$. Berdasarkan kriteria uji reliabilitas yang telah ditentukan,

maka butir soal pilihan ganda tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

Adapun hasil uji reliabilitas *posttest* dapat dilihat pada tabel 15:

Tabel 15 Hasil Uji Reliabilitas Posttest

<i>Cornbach Alpha</i>	N of Items	Keterangan
0,960	20	Reliabel

Berdasarkan pengujian reliabilitas soal *posttest*, diperoleh hasil reliabilitas sebesar 0,960. Instrumen ini memperoleh nilai *Cornbach Alpha* $0,960 > 0,60$. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka butir soal pilihan ganda tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Adapun *output* hasil uji reliabilitas *pretest-posttest* menggunakan *SPSS.29.0 for windows* dapat dilihat pada Lampiran 20.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan seluruh proses yang digunakan sebagai pelaksanaan dan perencanaan penelitian (murjani, 2022). Hal-hal yang berhubungan dengan prosedur penelitian yaitu :

1. Pra Penelitian

- a. Observasi yang dilakukan di tempat penelitian yaitu SD Negeri Rebug Kec. Kemiri, Kab. Purworejo dapat dilihat pada Lampiran 1;

b. Pengusulan judul dan penyusunan proposal penelitian.

2. Penelitian

a. *Pretest* (Tes Awal)

Pretest yang diberikan pada tahap ini yaitu berupa soal pilihan ganda. Tujuan diberikan *pretest* (tes awal) untuk mengetahui hasil belajar ranah kognitif siswa kelas II materi waktu sebelum diberikan *treatment* (perlakuan).

b. *Treatment* (Perlakuan)

Treatment (Perlakuan) sebanyak 3 kali dilakukan setelah proses *pretest*, *treatment* yang diberikan kepada siswa berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli Waktu (MONITU). Pemberian *treatment* pada penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali, berikut ini adalah penjelasan dari setiap *treatment* yang dilakukan :

1) *Treatment* 1

Pada *treatment* 1 peneliti menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli Waktu (MONITU). Dalam pelaksanaannya sebelum memulai pembelajaran inti, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan *ice breaking*. Materi pelajaran yang

diberikan yaitu membaca waktu menggunakan gerakan jarum jam.

2) *Treatment 2*

Pada *treatment 2* peneliti menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli Waktu (MONITU). Dalam pelaksanaannya sebelum memulai pembelajaran inti, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan *ice breaking*. Materi pelajaran yang diberikan yaitu waktu melaksanakan aktivitas sehari-hari.

3) *Treatment 3*

Pada *treatment 3* peneliti menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli Waktu (MONITU). Dalam pelaksanaannya sebelum memulai pembelajaran inti, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan *ice breaking*. Materi pelajaran yang diberikan yaitu durasi waktu.

c. *Posttest* (Tes Akhir)

Posttest yang diberikan pada tahap ini yaitu berupa soal pilihan ganda. Tujuan diberikan *posttest* (tes akhir) untuk mengetahui hasil

belajar ranah kognitif siswa kelas II materi waktu setelah diberikan *treatment* (perlakuan).

3. Akhir Penelitian

a. Tahap Analisis Data

Analisis data yang dilakukan mencakup pengumpulan data kuantitatif melalui pengolahan dan analisis hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan.

b. Tahap Penyusunan Hasil Penelitian

Tahap ini dilakukan untuk menyusun laporan hasil penelitian. Hasil penelitian disusun dalam bentuk laporan akhir skripsi terdiri dari bab 1-5 dengan mencantumkan data, informasi dan lampiran-lampiran kemudian diserahkan kepada dosen pembimbing agar mendapat masukan dan saran.

J. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan pendekatan yang digunakan untuk memproses data hasil penelitian guna mendapatkan kesimpulan. (Rijal Fadli, 2021). Adapun penelitian ini menggunakan metode berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan sebelum data

diolah berdasarkan model-model penelitian yang diajukan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data sebaran pengujian hipotesis dapat dilanjutkan atau tidak. Uji normalitas dihitung menggunakan program *SPSS.29.0 for windows* dengan analisis Shapiro Wilk karena jumlah sampel yang digunakan kecil atau <30 . Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan tingkat signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tidak memiliki distribusi normal.

Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 16:

Tabel 16 Hasil Uji Normalitas

	Sig.	<i>Alpha</i> Penelitian	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,074	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,062	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 16 di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *pretest* dan *posttest* lebih besar daripada 0,05 (*pretest* $0,074 > 0,05$ dan *posttest* $0,062 > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa data yang digunakan memiliki distribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada Lampiran 21.

2. Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas data dimanfaatkan untuk menentukan alat uji apa yang paling sesuai dalam melakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan dukungan program *SPSS.29.0 for windows*.

Kriteria pengujian *Paired Sample T-Test* dengan tingkat *level of significant* $\alpha = 5\%$ yaitu sebagai berikut:

- 1) Jika *p-value* (pada kolom sig.) $< \alpha = 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai rata-rata *pretest* dan rata-rata nilai *posttest*
- 2) Jika *p-value* (pada kolom sig.) $> \alpha = 0.05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada nilai rata-rata *pretest* dan rata-rata nilai *posttest*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan di kelas II SD Negeri Rebug, Kec. Kemiri, Kab. Purworejo pada tahun ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan Media Monopoli Waktu (MONITU) memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar Matematika. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. pada uji *Paired Sample T-Test* sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Pemberian perlakuan melalui pembelajaran menggunakan model kooperatif TGT berbantuan MONITU selama 3 kali *treatment* mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 49,70 pada *pretest* menjadi 83,82 pada *posttest*. Selain itu, penggunaan model ini juga menciptakan siswa yang bersikap kompetitif, mampu berkolaborasi dengan siswa sekelas, menunjukkan identitas diri, dan lebih aktif serta kreatif dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah seharusnya meningkatkan kelengkapan sarana dan prasarana agar guru dapat lebih kreatif dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Sumber daya ini termasuk media pembelajaran, sehingga kegiatan mengajar dapat dimaksimalkan.

2. Bagi Siswa

Model pembelajaran TGT ini dapat diterapkan untuk meningkatkan rasa bekerjasama dalam kelompok, tim dan bertanggung jawab. Diharapkan siswa agar dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat menerima materi dengan mudah, karena siswa belajar sambil bermain di dalam kelas.

3. Bagi Guru

Guru sebaiknya memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang beragam untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Inovasi, seperti penerapan model pembelajaran kooperatif, khususnya *Teams Games Tournament* (TGT), dapat membantu mengatasi tantangan siswa yang kurang berkelompok, kurang antusias, dan kurang kompetitif.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua perlu meningkatkan perhatian terhadap kegiatan belajar anak, termasuk memberikan bimbingan, nasehat, dorongan, serta pengawasan terhadap fasilitas belajar anak. Mereka juga sebaiknya membina hubungan

yang harmonis dengan anak dan memperhatikan serta mengembangkan sikap belajar anak ke arah yang lebih baik.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya, saat menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran lain, sebaiknya mengembangkan pendekatan yang inovatif dan menarik. Perlu melibatkan aspek afektif dan psikomotorik dalam pembelajaran serta memperhatikan penggunaan media yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhimah, S. (2020). Peran Orang Tua Dalam Menghilangkan Rasa Canggung Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Desa Karangbong Rt. 06 Rw. 02 Gedangan-Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 57–62.
- Ahmadi, S., & Ary, F. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Issn 26866404 Implementasi Etnomatematika Pada Kurikulum Merdeka Melalui Hibriditas Budaya Di Kota Semarang* (Vol. 2022). [Http://Pps.Unnes.Ac.Id/Prodi/Prosiding-Pascasarjana-Unnes/447](http://Pps.Unnes.Ac.Id/Prodi/Prosiding-Pascasarjana-Unnes/447)
- Akbar, Z., & Ayu Wulandari, B. (2022). Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. In *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas* (Vol. 7, Issue 2).
- Alda, P., Putra, M. J. A., & Erlisnawati, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1763. [Https://Doi.Org/10.33578/Jpkip.V11i6.8986](https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.8986)
- Amelia, D., & Gultom, I. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn 104204 Sambirejo Timur*. 2(4), 1–15. [Https://Doi.Org/10.58192/Insdun.V2i4.1221](https://doi.org/10.58192/insdun.v2i4.1221)
- Arifin, Z., Al-Hikmah, S., Agung, B., & Kanan, W. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan Education Research Methodology*.
- Arnika, B. (2019). *Analisis Pengembangan Budaya Literasi Dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sd Muhammad Sadli*. 6.
- Cahyati, E., Negeri, S. D., & Temanggung, P. (2021). *Application Of The Teams Games Tournament Model To Mathematics Learning Outcomes In Elementary Schools* (Vol. 4, Issue 6). [Https://Jurnal.Uns.Ac.Id/Shes](https://jurnal.uns.ac.id/shes)
- Darmawan, D., Sudrajat, I., Kahfi, M., Maulana, Z., Febriyanto, B., Pendidikan, J., Sekolah, L., Pendidikan, K., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2021). Perencanaan Pengumpulan Data Sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan. *Journal Of Nonformal Education And Community Empowerment*, 5(1), 71–88. [Https://Doi.Org/10.15294/Pls.V5i1.30883](https://doi.org/10.15294/pls.v5i1.30883)

- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2285>
- Dedy, A., & Alfandi, Y. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Fasilitas Hotel Terhadap Kepuasan Pelanggan Di Sari Ater Hot Springs Resort Ciater. In *Jurnal Sains Manajemen* (Vol. 4, Issue 1). <https://ejournal.ars.ac.id/index.php/jsm/index>
- Dian Lutfiana. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Matematika Smk Diponegoro Banyuputih. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 2(4).
- Dwi Utari, F., & Barlian, I. (N.D.). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang*.
- Endang Sri Wahyuni. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa* (1st Ed.). Deepublish.
- Feliana Yusuf, S., & Zuliani, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Kela Iii Sd Negeri Larangan 09. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 148–161. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- Firmadani, F. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*.
- Funay, N. A., _____ I. A., & Kunci, K. (2020). *Model Cooperative Learning Dengan Metode Tgt Dalam Pembelajaran Pjok Di Sekolah Dasar*.
- Gunawan, A. (2018). *Jurnal Pgsd Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa Wiwin Iswara*.
- Hana, O. :, Atikah, J., & Panjatan, N. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika The Influence Of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament Type To Mathematics Learning Result*.
- Harefa, Maselena, Kristiani Lase, Natalia, & Andriani Zega, Novelina. (2022). Deskripsi Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan*, 1.
- Hartono, R., & Mashuri, A. (2021). *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Siswa*.

- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*.
- Huda, M. M. (2021). *Edu-Religia Pengaruh Metode Amtsilati Dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Kitab Kuning Siswa* (Vol. 4, Issue 1).
- Irham, M., & Ardy Wiyani, N. (2017). *Psikologi Pendidikan Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran* (R. Kusumaning Ratri, Ed.; Vii). Ar-Ruzz Media.
- Irwanto, E., & Setyaningsih, P. (2020). Model Pembelajaran Langsung Dan Metode Pembelajaran Teams Games Tourament (Tgt) Pada Hasil Pembelajaran Pasing Bawah Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6, 9–17.
- Iskandar, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas Ix.A Smp Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 1(2), 123–140. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V1i2.48>
- Isrok'atun, & Rosmala, Amelia. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Bunga Sari Fatmawati, Ed.). Pt Bumi Aksara.
- Izzah, K. H., Azizah, M., Kunci, K., Penalaran, K., Masalah, P., & Dasar, S. (2019). Analisis Kemampuan Penalaran Siswa Dalam Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 2(2).
- Junaeni, S. (2022). Metode Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Metabolisme Kelas Xii Mipa Sma Negeri 1 Waled. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(4), 163–170. <https://doi.org/10.52436/1.Jpti.164>
- Katolik Santo Thomas Medan, U., Sihombing, S., Sipayung, R., & Sofia Tanjung, D. (2020). Pengaruh Perhatian Orangtua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri 097350 Parbutaran Simalungun. In *Sej (School Education Journal)* (Vol. 10, Issue 4).
- Kunusta, Maria. (2021). *Gerakan Literasi Dan Minat Baca* (Hariris Sofa, Ed.). Azka Pustaka.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas Iii Di Sdn 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V6i3.219>
- Luli Herawati, E. (2022). Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa

- Kelas Viii Smp S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020. *Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Manik, H., Sihite, A. C. B., Sianturi, F., Panjaitan, S., & Hutauruk, A. J. B. (2022). *Tantangan Menjadi Guru Matematika Dengan Kurikulum Merdeka Belajar Di Masa Pandemi Omicron Covid-19* (Vol. 6, Issue 1).
- Mardiani, D. (2021). *Kesulitan Siswa Smp Terhadap Soal Komunikasi Matematis Pada Materi Penyajian Data*.
- Marianti, R. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan*.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* (A. Dzatn Nabila, Ed.; 1st Ed.). Cv Budi Utama.
- Meilani, L., Bastulbar, B., & Pratiwi, W. D. (2021). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Tersedia Secara Online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpbs> Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas (Sma)*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jpbs>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. In *Website: Journal* (Vol. 7, Issue 2).
- Murjani. (2022). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*.
- Mursid, K. B., Suryana, A., Sugiyanto, A., Tarbiyah, F., Nasional, I., & Roiba, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Mi Al-Mursyid Citeureup-Bogor. *Eduinovasi*, 1(1).
- Musdalifah, M. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah. *Al-Miskawaih: Journal Of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Nihayah, A. D. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Abstrak Siswa Sma Dalam Materi Geometri. In *Maret* (Vol. 8, Issue 1).
- Novia Pitriani, N., Noviati, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar (Penelitian Eksperimen Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Sukasari*

Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021): Vol. I (Issue 1). <https://Ejournal.Unsap.Ac.Id/Index.Php/Pi-Math>

- Nurjanah, S., Arifin, F., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Syarif, U., & Jakarta, H. (2022). *Siti Nurjanah | Fatkhul Arifin | Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd (Vol. 2, Issue 1).*
- Nuryanti, R. (2019). *Penggunaan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bilangan Romawi Bagi Siswa Tunarungu Kelas Iv Sdlb.*
- Ovan. (2020). *Cami : Aplikasi Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web.*
- Putu Pasek Suryawan, I., Made Sutajaya, I., & Gusti Putu Sudiarta, I. (2023). *Keterkaitan Entreprenuer Dan Pembelajaran Matematika Bermakna: Sebuah Kajian Literature (Vol. 17, Issue 1).*
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., Nurmalia, L., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., & Ahmad, J. K. (2020). *Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj Website: [Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit](http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit) E-Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring. [Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit](http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit)*
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. 21(1), 33–54. <https://Doi.Org/10.21831/Hum.V21i1>*
- Rizqi, O. ., & Aghni, I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi Functions And Types Of Learning Media In Accounting Learning. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. Xvi (Issue 1).*
- Sandra, E., & Theresia, M. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan.*
- Saputri, R., Nurlela, N., & Patras, E. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Jppguseda), 03, 38–41. [Http://Journal.Unpak.Ac.Id/Index.Php/Jppguseda](http://Journal.Unpak.Ac.Id/Index.Php/Jppguseda)*
- Sari, F. F., & Aisyah, S. (2021). Pengaruh Metode Pemberian Tugas Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa, 1(2), 84–98. <https://Doi.Org/10.53299/Jagomipa.V1i2.65>*

- Sa, S., Sofiyani, & Fadilah. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (Ji-Mr)*, 3(1), 28–35.
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2018). Efektivitas Mata Kuliah Pembelajaran Mikro (*Microteaching*) Terhadap Keterampilan Dasar Mengajar Dan Kesiapan Mengajar. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*. 15(2), 51–60. <https://doi.org/10.25134/Equi.V15i02>
- Shoffa, Shoffan. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Ivan Ariful Fathon, Ed.; 1st Ed.). Cv Agrapana Media.
- Shohim, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (A. Mujahidin, Ed.; 1st Ed.). Cv. Nata Karya.
- Soemanto, W. (2012). *Psikologi Pendidikan : (Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan)*. Rineka Cipta.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V Sdn 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*.
- Suryani, N., Jailani, Ms., Suriani, N., Raden Mattaher Jambi, R., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2023). *Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Syahnaz, A., Widiandari, F., & Khoiri, N. (2023). Model Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.
- Tanjung, R., Ritonga, T., Yanti Siregar, E., Mipa, F., Pendidikan, I., & Selatan, T. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Desa Ujung Batu Barus. In *Mathematic Education Journal(Mathedu)* (Vol. 4, Issue 1). <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Trisiana, A., Pancasila, P., & Kewarganegaraan, D. (2020). *Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*.
- Ulfa, R. (2021a). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*.

- Ulfa, R. (2021b). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *Pendidikan Dan Keislaman*.
- Usman Aje, A. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (Stad) & Team Games Tournament (Tgt)* (Safrinal, Ed.). Azka Pustaka.
- Wahid, A., Keguruan, S. T., Pendidikan, I., & Pinrang, D. (2018). *Volume V Nomor 2 Maret 2018 Istiqra' Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar (The Importance Of Learning Media In Improving Student Learning Achievements)*.
- Warni, R., Herawati Simangunsong, V., Indra Gultom, D., Limbong, C., Manik, E., & Suarman Situmorang, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Transformasi. *Pendidikan Tambusai*.
- Wasiah, U. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Smp Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 307–317. <https://doi.org/10.23960/Mtk/V9i3.Pp307-317>
- Yuliyanti, N., Sunarsih, D., Pendidikan Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). Pengaruh Model Cooperative Tipe Tgt Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa Kelas Iv. In *Jurnal Kontekstual* (Vol. 01, Issue 1).
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. 19, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/equilibrium>
- Zuhaida, K., Auliya, F. F., Nisa', K., & Hanik, E. U. (2021). Penerapan Metode Demonstrasi Bangun Ruang Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Di Mi Nahdlatul Ulama' 01 Purwosari. *Arzusin*, 1(1), 176–189. <https://doi.org/10.58578/Arzusin.V1i1.119>
- Zurimi, S., & Wara-Wara, F. (2023). Penggunaan Modul Pembelajaran Kontekstual Matematika (Safarin Zurimi, Dkk.)| 266 Madani. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 2986–6340. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.7954956>