



JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024 Halaman 601 - 614

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD

Kania Indhudewi Sakundari^{1✉}, Hesti Yunitiara Rizqi²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia ^{1,2}

E-mail: kaniaindhudewisakundari@gmail.com¹, hestiyunitiara@gmail.com²

Abstrak

Salah satu faktor penyebab kurangnya kemampuan berhitung dan kolaborasi siswa adalah kurangnya inovasi dalam pembelajaran seperti minimnya penggunaan model serta media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat keefektifan serta perbedaan rata-rata penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung dan kolaborasi siswa kelas 2 SD. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bringin 01 dengan menggunakan desain penelitian *quasi experimental* dengan pola *nonequivalent control group design*. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-test* nilai signifikansi kemampuan berhitung sebesar 0,001 sedangkan kolaborasi 0,000 yang berarti terdapat perbedaan rata-rata penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan monopoli. Selain itu berdasarkan hasil uji regresi diketahui besar nilai R^2 sebesar 0,227 dan nilai sig sebesar 0,001 yang berarti model pembelajaran TGT berbantuan monopoli berpengaruh sebesar 22,7% terhadap kemampuan berhitung. Sedangkan hasil uji regresi kolaborasi menunjukkan nilai R^2 sebesar 0,314 dan nilai sig 0,000 yang berarti penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan monopoli berpengaruh sebesar 31,4% terhadap kolaborasi. Hasil uji *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai sig sebesar 0,001 untuk kemampuan berhitung dan 0,000 untuk kolaborasi yang berarti terdapat keefektifan penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan monopoli. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan monopoli efektif terhadap kemampuan berhitung dan kolaborasi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), Kemampuan Berhitung, Kolaborasi.

Abstract

One of the factors causing students' lack of numeracy and collaboration skills is the lack of innovation in learning, such as the minimal use of models and learning media in teaching and learning activities. This research aims to determine whether there is effectiveness and average differences in the use of the monopoly-assisted Team Games Tournament (TGT) learning model on the numeracy and collaboration skills of grade 2 elementary school students. This research was carried out at SD Negeri Bringin 01 using a quasi-experimental research design with a nonequivalent control group design pattern. Based on the results of the Independent Sample T-test, the significance value for numeracy ability is 0.001 while collaboration is 0.000, which means there is a difference in the average use of the monopoly-assisted TGT learning model. Apart from that, based on the results of the regression test, it is known that the R^2 value is 0.227 and the sig value is 0.001, which means that the monopoly-assisted TGT learning model has an effect of 22.7% on numeracy skills. Meanwhile, the results of the collaboration regression test show an R^2 value of 0.314 and a sig value of 0.000, which means that the use of the monopoly-assisted TGT learning model has an effect of 31.4% on collaboration. The results of the Paired Sample T-test show a sig value of 0.001 for numeracy ability and 0.000 for collaboration, which means that there is effectiveness in using the monopoly-assisted TGT learning model. It can be concluded that the use of the monopoly-assisted TGT learning model is effective for numeracy and collaboration skills.

Keywords: TGT (*Teams Games Tournament*) Learning Model, Numeracy Ability, Collaboration.

Copyright (c) 2024 Kania Indhudewi Sakundari, Hesti Yunitiara Rizqi

✉ Corresponding author :

Email : kaniaindhudewisakundari@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Berhitung adalah tugas belajar anak yang harus dipelajari dengan baik selain belajar menulis dan membaca. Berhitung merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh siswa. Menurut Fatati (dalam Rahayu et al., 2022) kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menyelesaikan penghitungan bilangan. Dalam pelajaran matematika di sekolah dasar banyak dijumpai siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal hitungan hal tersebut mengakibatkan kurangnya kemampuan berhitung pada siswa dalam menyelesaikan soal-soal hitungan.

Kolaborasi merupakan sebuah proses belajar yang dilakukan secara bersama untuk mengimbangi perbedaan pandangan, pengetahuan, berperan dalam diskusi dengan memberikan saran, mendengarkan, dan mendukung satu sama lain. Semakin banyak anak memiliki kesempatan sesuatu secara bersama-sama maka semakin cepat pula anak dapat belajar. Kolaborasi juga sangat penting dilatihkan sejak dini karena dengan adanya proses kolaborasi dalam pembelajaran, maka siswa dapat mengembangkan kemampuan sosialnya.

Melalui kolaborasi siswa memiliki kemampuan bekerjasama serta siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Wati, 2022). Siswa dapat dikatakan memiliki kolaborasi yang baik apabila memenuhi indikator-indikator kolaborasi. Nuraleviya dkk (2023) menjelaskan indikator kolaborasi yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas dan menghargai orang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa kemampuan berhitung dan kolaborasi siswa masih rendah.. Pada hasil observasi menggunakan soal tes 51% siswa kelas 2 masih rendah kemampuan berhitungnya. Saat diberikan soal sebanyak 22 siswa dari 43 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Selain itu saat pembelajaran dilakukan secara berkelompok kebanyakan siswa menggunakan waktu untuk bermain, bercerita dan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Ada pula siswa yang merasa lebih unggul dibanding teman-temannya sehingga merasa mampu menyelesaikan tugas sendiri tanpa dibantu oleh teman satu kelompok.

Guru sebagai penyampai materi harus menyampaikan materi dengan baik agar siswa dapat memahami pembelajaran yang diberikan. Rendahnya kemampuan berhitung dan kolaborasi siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah model pembelajaran yang masih kurang tepat. Guru dapat melakukan variasi pembelajaran yang membosankan bagi siswa dan dapat memperbaiki keterampilan berhitung dan kolaborasi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mengganti model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi pembelajaran menjadi tidak membosankan karena siswa dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Siswa yang senang dan pembelajaran yang menarik, akan meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa dapat menyerap pelajaran dengan lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berhitung dan kolaborasi siswa adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*. Rusman (dalam Purwandari & Wahyuningtyas, 2017) menjelaskan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* siswa memainkan permainan dengan anggota tim (kelompok) untuk memperoleh skor bagi tim mereka .

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, model pembelajaran dapat dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih baik dan menyenangkan bagi guru maupun siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk

menarik minat belajar siswa adalah media pembelajaran permainan monopoli. Media pembelajaran monopoli merupakan permainan yang dimainkan oleh lebih dari dua orang dan menekankan pada materi yang diberikan oleh guru. Fitriyawani (dalam Suciati dkk, 2015) menjelaskan bahwa media permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan monopoli merupakan media permainan yang menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik, hidup, menyenangkan serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan permainan monopoli dapat dimainkan secara berkelompok. Permainan monopoli mengajarkan kesabaran pada siswa disaat menunggu giliran pergantian pemain dan melatih siswa untuk berhitung dasar. Permainan monopoli menggunakan dua dadu dengan jumlah satu dadu berisi enam bulatan. Dadu digunakan sebagai acuan banyaknya langkah yang harus dilakukan oleh siswa. Saat melempar dadu, siswa diharuskan fokus menghitung banyaknya bulatan dan menjumlah bulatan pada dadu satu dan dadu dua lalu melangkah sesuai dengan jumlah bulatan pada dua dadu tersebut. Disaat bermain monopoli bersama, siswa akan membantu mengarahkan temannya yang masih kesulitan dalam berhitung maupun kurang fokus saat berjalan dipetakan monopoli. Belajar dengan bermain dapat menambah minat siswa untuk belajar. Selain itu suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Dengan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran siswa akan dituntut untuk menjawab soal-soal mengenai satuan waktu yang ada didalam permainan tersebut. Sama halnya dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang menuntut siswa belajar dalam kelompoknya agar dapat menjawab soal-soal yang ada dalam turnamen akademik. Persamaan antara permainan monopoli dan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Ardhani dkk, 2021).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Helmanto, dkk (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis permainan monopoli dan ular tangga sebagai pendamping belajar calistung dapat meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Selain itu Pitriani, dkk (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis corong berhitung berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi perkalian di kelas II. Dalam penelitiannya Erviani dkk (2022) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media kokami terhadap keterampilan kolaborasi siswa yang dibuktikan dengan peningkatan skor pada setiap indikator.

Penelitian ini berupaya untuk memberikan pembaharuan untuk membedakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung dan kolaborasi siswa kelas 2 SD. Penelitian ini digunakan untuk mengukur keefektifan, pengaruh dan perbedaan rata-rata penggunaan model pembelajaran TGT terhadap kemampuan berhitung dan kolaborasi siswa.

METODE

Pada penelitian ini desain penelitian yang akan digunakan adalah penelitian *quasi experimental* dengan pola *nonequivalent control group design*. Desain penelitian diawali dengan melihat *pretest* dari kedua kelompok kelas yang dilakukan 1 kali. *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan suatu perlakuan. Selanjutnya untuk kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli dan kelompok kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli. Kemudian setelah mendapatkan perlakuan, kedua kelas tersebut diberikan *posttest* (Sugiyono, 2018). Soal *posttest* digunakan

untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan permainan monopoli.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri Bringin 01. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 22 siswa kelas 2A sebagai kelas kontrol dan 21 siswa kelas 2B sebagai kelas eksperimen. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 43 siswa. Kelas 2B digunakan sebagai kelas eksperimen karena tingkat kemampuan berhitung dan kolaborasi pada kelas ini lebih rendah apabila dibandingkan dengan kelas 2A atau kelas kontrol.

Data yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah mengenai kemampuan berhitung dan kolaborasi siswa kelas 2 SD. Untuk mendapatkan data tersebut peneliti menggunakan teknik tes sebagai metode untuk pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2017) penelitian memiliki tujuan utama yaitu untuk memperoleh data sehingga langkah terpenting dalam penelitian yaitu menggunakan metode pengumpulan data yaitu tes, observasi dan dokumentasi.

Uji analisis statistik pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji T atau uji beda rata-rata. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesetaraan subjek yang akan diteliti apakah memiliki varian yang homogen atau tidak. Lalu untuk mengetahui perbedaan rata-rata kedua kelompok dilakukan uji T. Sedangkan uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test*, uji *paired sample t-test*, dan uji regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Rata-Rata Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa.

Setelah dilakukan penelitian, peneliti memberikan *post-test* diakhir pembelajaran untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata kemampuan berhitung setelah penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD Negeri Bringin 01. Berikut adalah hasil rata-rata nilai *post-test* dari kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel. 1 Rata-rata Nilai *Post-test*

Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
100	3 siswa	9 siswa
90	4 siswa	7 siswa
80	7 siswa	5 siswa
70	8 siswa	1 siswa
60	0 siswa	0 siswa
50	0 siswa	0 siswa
40	0 siswa	0 siswa
30	0 siswa	0 siswa
20	0 siswa	0 siswa
10	0 siswa	0 siswa
0	0 siswa	0 siswa
Jumlah	1.780	1.920
Rata-rata	80.90	91.42

Berdasarkan data *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil rata-rata antara kelas kontrol dan eksperimen. Tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas kontrol. Pada kelas kontrol sebanyak 3 siswa mendapatkan nilai

- 605 *Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD – Kania Indhudewi Sakundari, Hesti Yunitiara Rizqi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995>

100, 4 siswa mendapatkan nilai 90, 7 siswa mendapatkan nilai 80 dan 8 siswa mendapatkan nilai 70. Rata-rata nilai pada kelas kontrol sebesar 80.90. Sedangkan pada kelas eksperimen 9 siswa mendapatkan nilai 100, 7 siswa mendapatkan nilai 90, 5 siswa mendapatkan nilai 80 dan 1 siswa mendapatkan nilai 70. Rata-rata nilai pada kelas eksperimen sebesar 91.42.

Berikut adalah hasil Uji *Independent Sample T-test* yang digunakan untuk menentukan hasil pengujian hipotesis 1.

Tabel 2. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

No	Kelas	Rata-rata	Nilai Sig. Hitung
1.	Kontrol	80.90	0.001
2.	Eksperimen	91.42	0.001

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi atau sig (*2-tailed*) tersebut adalah $0.001 < 0.05$ sehingga H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Sehingga *mean* kelas eksperimen berbeda dengan *mean* kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan berhitung siswa antara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 2. Rata-rata kelas eksperimen yaitu 91.42 lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol yaitu 80.90. Terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10.52. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli dibandingkan dengan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 2.

Dalam penelitian ini model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli terbukti dapat meningkatkan rata-rata nilai kemampuan berhitung siswa. Nilai rata-rata siswa yang mendapatkan perlakuan lebih tinggi daripada nilai rata-rata siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Penggunaan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli mampu untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa menjadi lebih baik. Pada kelas eksperimen siswa mendapatkan pembelajaran berhitung dengan menggunakan bantuan monopoli sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan pembelajaran hanya berdasarkan kemampuan siswa sendiri. Sehingga kelompok eksperimen lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Dengan belajar dan bermain siswa dapat lebih mudah untuk menerima materi yang diberikan oleh guru (Ulhusna dkk, 2020).

Selain itu, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hafizah (2017) dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap Kemampuan Menghitung Deret Aritmatika”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament (TGT)* efektif terhadap kemampuan berhitung deret aritmatika yang dibuktikan dengan hasil analisis uji efektifitas dari hasil tes 28 siswa kelas eksperimen sebanyak 27 siswa memperoleh nilai tuntas dengan presentase 94,429% sedangkan siswa yang mendapat nilai ≤ 65 sebanyak 1 orang. Sedangkan hasil tes dari 36 siswa kelas kontrol diperoleh sebanyak 20 siswa mendapatkan nilai tuntas sedangkan 16 siswa lainnya mendapatkan nilai ≤ 65 dengan presentase 55,556%.

Model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli dapat digunakan oleh guru di sekolah untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* terbukti mampu untuk meningkatkan rata-rata nilai kemampuan berhitung siswa.

Perbedaan Rata-Rata Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Monopoli Terhadap Kolaborasi Siswa.

Setelah dilakukan penelitian, peneliti memberikan *post-test* diakhir pembelajaran untuk mengetahui adanya perbedaan rata-rata kolaborasi setelah penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD Negeri Bringin 01. Berikut adalah hasil rata-rata nilai *post-test* dari kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Rata-rata Nilai Post-test

No	Indikator	Skor	Eksperimen		Kontrol	
			F	%	F	%
1.	Belajar secara produktif	4	10	47,62%	9	40,91%
		3	10	47,62%	13	59,09%
		2	1	4,76%	0	0%
		1	0	0%	0	0%
	Jumlah Rata-rata		21	100%	22	100%
2.	Menghargai pendapat	4	9	42,86%	3	13,36%
		3	11	52,38%	19	86,64%
		2	1	4,76%	0	0%
		1	0	0%	0	0%
	Jumlah Rata-rata		21	100%	22	100%
3.	Berkompromi	4	12	57,14%	7	31,82%
		3	8	38,10%	11	50%
		2	1	4,76%	4	18,18%
		1	0	0%	0	0%
	Jumlah Rata-rata		21	100%	22	100%
4.	Tanggung Jawab bersama:	4	11	52,38%	2	9,10%
		3	8	38,10%	16	72,72%
		2	2	9,52%	4	18,18%
		1	0	0%	0	0%
	Jumlah Rata-rata		21	100%	22	100%
Jumlah Rata-rata			3,43		3,12	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana rata-rata kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada indikator belajar secara produktif, sebanyak 10 siswa kelas eksperimen mendapatkan skor 4 yang berarti sangat baik. Sebanyak 10 siswa mendapatkan skor 3 yang berarti baik dan sebanyak 1 siswa mendapat skor 2 yang berarti cukup baik. Sedangkan pada indikator menghargai pendapat sebanyak 9 siswa kelas eksperimen mendapatkan skor 4. Sebanyak 11 siswa mendapatkan skor 3 dan sebanyak 1 siswa mendapatkan skor 2. Pada indikator berkompromi 12 siswa kelas eksperimen mendapatkan skor 4. Sebanyak 8 siswa mendapatkan skor 3 dan sebanyak 1 siswa mendapatkan skor 2. Pada indikator tanggung jawab bersama sebanyak 11 siswa mendapatkan skor 4. Sebanyak 8 siswa mendapatkan skor 3 dan sebanyak 2 siswa mendapatkan skor 2. Rata-rata skor kolaborasi pada kelas eksperimen sebesar 3,43. Sedangkan pada kelas kontrol, pada indikator belajar secara produktif sebanyak 9 siswa mendapatkan skor 4 dan sebanyak 13 siswa mendapatkan skor 3. Pada indikator menghargai pendapat sebanyak 3 siswa mendapatkan skor 4 dan sebanyak 19 siswa mendapatkan

skor 3. Pada indikator berkompromi sebanyak 7 siswa mendapatkan skor 4. Sebanyak 11 siswa mendapatkan skor 3 dan sebanyak 4 siswa mendapatkan skor 2. Pada indikator tanggung jawab bersama, sebanyak 2 siswa mendapat skor 4. Sebanyak 16 siswa mendapat skor 3 dan sebanyak 4 siswa mendapat skor 2. Rata-rata skor kolaborasi pada kelas kontrol sebesar 3.12.

Berikut adalah hasil Uji *Independent Sample T-test* yang digunakan untuk menentukan hasil pengujian hipotesis 2.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample T-test*

No	Kelas	Rata-rata	Nilai Sig. Hitung
1.	Kontrol	11,77	0,000
2.	Eksperimen	13,38	0,000

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi atau sig (*2-tailed*) tersebut adalah $0.000 < 0.05$ sehingga H_a diterima sedangkan H_0 ditolak. Sehingga *mean* kelas eksperimen berbeda dengan *mean* kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat perbedaan rata-rata kolaborasi siswa antara pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* terhadap kolaborasi siswa kelas 2. Rata-rata kelas eksperimen yaitu 13,38 lebih besar dari pada rata-rata kelas kontrol yaitu 11,77. Terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 1,61. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli dibandingkan dengan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* terhadap kolaborasi siswa kelas 2.

Dalam penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli dapat meningkatkan rata-rata kolaborasi siswa. Skor rata-rata siswa yang mendapatkan perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang tidak mendapatkan perlakuan. Penggunaan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli mampu untuk meningkatkan kolaborasi siswa menjadi lebih baik. Pada kelas eksperimen siswa mendapatkan pembelajaran berkelompok dengan menggunakan bantuan monopoli sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan pembelajaran hanya berdasarkan kemampuan siswa sendiri. Sehingga siswa kelas eksperimen lebih mudah dalam berinteraksi dengan siswa satu kelas lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2023) dengan judul “Meta Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Tgt dan Tsts terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi dalam Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar Tugas Akhir” menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih efektif apabila dibandingkan dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap peningkatan kolaborasi siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *Ancova* nilai rata-rata skor eksperimen 2 model pembelajaran TGT sebesar 85,3675 lebih tinggi daripada model pembelajaran TSTS yang hanya sebesar 71,3350. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dari kedua model pembelajaran tersebut. Berdasarkan perhitungan *Effect Size* yang diketahui *Partial Eta Squared* sebesar 0,809 dengan nilai Sig sebesar 0,002 yang menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dan TSTS memberi pengaruh yang tergolong sedang terhadap kemampuan kolaborasi.

Pada dasarnya model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan monopoli memfasilitasi siswa untuk bermain dan berdiskusi kelompok (Arifin dkk, 2018). Sehingga dapat digunakan oleh guru di sekolah untuk membantu meningkatkan kolaborasi siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* terbukti mampu untuk meningkatkan rata-rata nilai kolaborasi siswa. Selain itu model pembelajaran *team games tournament (TGT)* mendorong siswa untuk belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa-siswa lainnya. Hal tersebut dapat menumbuhkan rasa sosial dalam diri siswa.

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa.

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap kemampuan berhitung siswa. Berikut hasil uji regresi linear sederhana dari penelitian.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	70.390	4.754		14.806	.000
	Model Pembelajaran	10.519	3.028	.477	3.474	.001

a. Dependent Variable: Hasil belajar siswa

Tabel 6. Hasil Uji Regresi

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.477 ^a	.227	.209	9.925	

a. Predictors: (Constant), Model Pembelajaran

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,005$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD. Sedangkan berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai R square atau $R^2 = 0,227$ yang berarti variabel model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli mempengaruhi variabel kemampuan berhitung sebesar 22,7%.

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli berpengaruh terhadap kemampuan berhitung. Hal ini sesuai dengan nilai signifikansi hasil uji regresi linear sederhana sebesar $0,001 < 0,005$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung siswa. Pemanfaatan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli menjadikan kemampuan berhitung siswa lebih baik sehingga siswa dapat lebih mudah dalam mengerjakan soal-soal berhitung dalam penelitian.

Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh Diah dan Siregar (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) (*Team Games Tournament*) Modifikasi Metode Gasing terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT modifikasi GASING terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar matematika sebelum diberikan perlakuan adalah 56,84 dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 80,00.

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berhitung siswa adalah suasana pembelajaran yang menyenangkan lebih menarik minat siswa untuk belajar. Penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli mengajarkan bagaimana pembelajaran dapat dilaksanakan dengan bermain. Suasana belajar yang menyenangkan seperti belajar dengan bermain lebih menarik perhatian siswa dibandingkan dengan suasana pembelajaran yang hening dan monoton (Hartanti, 2019).

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Monopoli Terhadap Kolaborasi Siswa.

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) terhadap kolaborasi siswa. Berikut hasil uji regresi linear sederhana dari penelitian.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi

Model		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	Beta		
B	Std. Error					
1	(Constant)	10.165	.583		17.424	.000
	Model Pembelajaran	1.608	.372	.560	4.328	.000

Tabel 8. Hasil Uji Regresi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.560 ^a	.314	.297	1.218

Tabel diatas iatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,005$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kolaborasi siswa kelas 2 SD. Sedangkan berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai R square atau $R^2 = 0,314$ yang berarti variabel model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli mempengaruhi variabel kolaborasi sebesar 31,4%.

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli berpengaruh terhadap kolaborasi. Hal ini sesuai dengan nilai signifikansi hasil uji regresi linear sederhana sebesar $0,000 < 0,005$ yang berarti terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kolaborasi siswa. Pemanfaatan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli menjadikan kolaborasi siswa menjadi lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan monopoli siswa belajar secara berkelompok dan berinteraksi dengan siswa lainnya sehingga jiwa sosial siswa akan tumbuh dengan baik. Selain menumbuhkan jiwa sosial, bekerja kelompok juga dapat membuat siswa lebih mengenal satu sama lainnya sehingga dapat meminimalisir terjadinya salah paham antar siswa.

Dalam penelitian Hamdani dkk (2019) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi” dijelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan berhitung dan kolaborasi siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil rata-rata sebesar 61,81.

Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan berhitung awal siswa sebelum diberikan tindakan. Setelah penggunaan model pembelajaran *team games tournament*

(TGT) berbantuan monopoli peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berhitung pada kelas eksperimen SD Negeri Bringin 01. Berikut adalah hasil rata-rata perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen.

Tabel 9. Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-test

Nilai	Pre-test	Post-test
100	0 siswa	9 siswa
90	1 siswa	7 siswa
80	2 siswa	5 siswa
70	8 siswa	1 siswa
60	6 siswa	0 siswa
50	3 siswa	0 siswa
40	1 siswa	0 siswa
30	0 siswa	0 siswa
20	0 siswa	0 siswa
10	0 siswa	0 siswa
0	0 siswa	0 siswa
Jumlah	1,360	1.920
Rata-Rata	64,76	91.42

Berdasarkan data pada kelas eksperimen terdapat peningkatan yang menunjukkan bahwa nilai kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli. Rata-rata nilai meningkat signifikan sebesar 22.66

Berikut adalah hasil uji *Paired Sample T-test* yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya keefektifan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung siswa.

Tabel 10. Hasil Uji Paired Samples Test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	EKSPERIMEN - KONTROL	13.333	15.275	3.333	6.380	20.287	4.000	20	.001

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,005$ yang berarti terdapat keefektifan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli dapat lebih efektif terhadap pengembangan kemampuan berhitung siswa. Diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre-test*. Meningkatnya rata-rata nilai pada kelas eksperimen dikarenakan siswa lebih mudah dalam berhitung saat mengerjakan soal-soal yang diberikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli dapat memaksimalkan kemampuan berhitung siswa. Kesimpulan tersebut diperkuat dengan meningkatnya rata-rata *pre-test* ke *post-test* sebesar 22.66.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan, pertama model pembelajaran yang digunakan peneliti membantu dan memudahkan siswa dalam menghadapi soal yang diberikan. Kedua, karena siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan temannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta membuat siswa lebih mudah dalam menerima pelajaran.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD. Keberhasilan penelitian didukung dari hasil rata-rata meningkat dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Penelitian yang dilakukan peneliti memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa dikarenakan model pembelajaran yang digunakan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, dari suasana yang menyenangkan inilah siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli efektif digunakan terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 2 SD. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen

Keefektifan Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Monopoli Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti memberikan *pre-test* untuk mengetahui kolaborasi awal siswa sebelum diberikan tindakan. Setelah penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kolaborasi pada kelas eksperimen SD Negeri Bringin 01. Berikut adalah hasil rata-rata perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen.

Tabel 11. Rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kolaborasi pada kelas eksperimen.

No	Indikator	Skor	Post-test		Pre-test	
			F	%	F	%
1.	Belajar secara produktif	4	10	47,62%	1	4,76%
		3	10	47,62%	10	47,62%
		2	1	4,76%	10	47,62%
		1	0	0%	0	0%
	Jumlah Rata-rata		21	100%	21	100%
			3,42		2,57	
2.	Menghargai pendapat	4	9	42,86%	4	19,04%
		3	11	52,38%	8	38,10%
		2	1	4,76%	8	38,10%
		1	0	0%	1	4,76%
	Jumlah Rata-rata		21	100%	21	100%
			3,38		2,71	
3.	Berkompromi	4	12	57,14%	1	4,76%
		3	8	38,10%	9	42,86%
		2	1	4,76%	11	52,38%
		1	0	0%	0	0%
	Jumlah Rata-rata		21	100%	21	100%
			3,52		3,04	
4.	Tanggung Jawab bersama:	4	11	52,38%	1	4,76%
		3	8	38,10%	10	47,62%
		2	2	9,52%	10	47,62%

No	Indikator	Skor	Post-test		Pre-test	
			F	%	F	%
		1	0	0%	0	0%
	Jumlah		21	100%	21	100%
	Rata-rata		3,42		2,57	
	Jumlah Rata-rata		3,43		2,72	

Berikut adalah hasil uji *Paired Sample T-test* yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya keefektifan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kemampuan berhitung siswa.

Tabel 12. Hasil uji Paired Sample T-test

		Paired Samples Test				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Paired Differences							
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	EKSPERIMEN - KONTROL	1.000	.894	.195	.593	1.407	5.123	20	.000

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ yang berarti terdapat keefektifan penggunaan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli terhadap kolaborasi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli dapat lebih efektif terhadap pengembangan kolaborasi siswa. Diketahui bahwa rata-rata nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pre-test*. Meningkatnya rata-rata nilai pada kelas eksperimen dikarenakan siswa lebih mudah dalam berinteraksi dan bekerja kelompok saat mengerjakan soal-soal yang diberikan (Pratiwi, 2015). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berbantuan monopoli dapat memaksimalkan kolaborasi siswa. Kesimpulan tersebut diperkuat dengan meningkatnya rata-rata *pre-test* ke *post-test* sebesar 0,71.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023) dijelaskan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai observasi pada kelas eksperimen sebesar 75,85 dan pada kelas kontrol sebesar 64,16. Hasil uji hipotesis yaitu $0,000 < 0,05$ dimana hal tersebut membuktikan adanya perbedaan nilai antara kedua kelas. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi sehingga model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipadu scaffolding efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli pertama model pembelajaran yang digunakan peneliti membantu dan memudahkan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan karena siswa belajar dengan bekerjasama. Kedua, karena siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan temannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta membuat siswa lebih mudah dalam menerima pelajaran.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli memberikan pengaruh terhadap kolaborasi siswa kelas 2 SD. Keberhasilan penelitian didukung dari hasil rata-rata meningkat dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Penelitian yang dilakukan peneliti memberikan

- 613 *Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD – Kania Indhudewi Sakundari, Hesti Yunitiara Rizqi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995>

pengaruh terhadap kolaborasi siswa dikarenakan model pembelajaran yang digunakan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, dari suasana yang menyenangkan inilah siswa dapat lebih mudah menerima pelajaran. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli efektif digunakan terhadap kolaborasi siswa kelas 2 SD. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa baik di kelas kontrol maupun kelas eksperimen

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli berpengaruh serta efektif dalam meningkatkan rata-rata kemampuan berhitung dan kolaborasi siswa kelas 2 SD. Penggunaan media pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran dengan model TGT berbantuan monopoli mampu melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta memfasilitasi siswa untuk lebih dekat dengan temannya. Selain itu siswa juga dapat mengasah kemampuannya melalui peran tutor sebaya dengan membagikan ilmu kepada temannya. Dalam kesimpulan ini penggunaan model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa terlebih dalam kemampuan berhitung dan kolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ipa. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/Jpm.V16i2.2446>
- Arifin, S., Utomo, P., & Anisa, N. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (Tgt) Dengan Simulasi Media Monopoli Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 631–632.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 1033–1042. <http://jurnaledukasia.org>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/Jrip.V2i3.680>
- Hafizah, Q. (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Kemampuan Menghitung Deret Aritmatika*. [http://etheses.uinmataram.ac.id/1728/1/Qoriatun Hafizah 151144054.Pdf](http://etheses.uinmataram.ac.id/1728/1/Qoriatun%20Hafizah%20151144054.pdf)
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournamen* (Tgt) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V3i4.21778>
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. [https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/Snpep2019/Article/View/5631](https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/Snpep2019/article/view/5631)
- Helmanto, F., Maulida, A., & Rena, R. A. (2023). Pendampingan Belajar Calistung Dengan Model Tgt Berbasis Permainan Monopoli Dan Ular Tangga. *Gendis: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.56724/Gendis.V1i2.130>
- Nuraleviya, N., Irwansyah, M., Rahmawati, A., & Fahrudin, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran

- 614 *Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD – Kania Indhudewi Sakundari, Hesti Yunitiara Rizqi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995>
- Problem Based Learning Berbantuan Ice Breaking Terhadap Keterampilan Abad 21 Siswa Sman 4 Kota Bima. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 3(2), 107–113. <https://doi.org/10.53299/Jagomipa.V3i2.358>
- Pitriani, N. 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. *Pi-Math-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Pratiwi, I. A. (2015). Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw *Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V Sd Pada Pelajaran Ips. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/Jkg.V1i2.411>
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V1i3.11717>
- Putri, D. K. (2023). *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dipadu Scaffolding Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Smp*.
- Rahayu, S. R., Supriyanto, D. H., & Susanto, S. (2022). Pengaruh Teknik Jarimatika Terhadap Keterampilan Berhitung Perkalian Siswa Kelas Iv Sdn Jogorogo 1 Kecamatan Jogorogo, Kabupaten Ngawi. *Jurnal Holistika*, 6(1), 41. <https://doi.org/10.24853/Holistika.6.1.41-48>
- Suciati, S., Septiana, I., & Untari, M. F. A. (2015). Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 175–188. <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V2i2.1328>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Ulhusna, M., Diana Putri, S., & Zakirman. (2020). 23050-44380-8-Pb. *International Journal Of Elementary Education*, 4(2), 130–137.
- Wati, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas Iv Sd. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 5(1), 56–64. <https://doi.org/10.31605/Ijes.V5i1.1834>