

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TAMAMO UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Yudi Santosa¹, Suroyo², Agus Santoso³

^{1,2,3}Program Pasca Sarjana Universitas Terbuka

¹yudysantosa64@gmail.com

ABSTRACT

Teacher creativity in the learning process is needed, one of which is the development of media. The research objective was to develop learning media that used the take and give make a match and monopoly (tamamo) models to improve communication skills and learning outcomes in elementary schools. The method used is an ADDIE-based development method. Data collection techniques using observation questionnaires, interviews, and tests. Based on the data analysis, the research results show that the media is suitable for use in the learning process. There is a difference between the mathematical communication abilities of the control and experimental class students, and there are differences in student learning outcomes between the control class and the experimental class. it can be concluded that the use of media with the Tamamo learning model is quite effective in improving communication skills and mathematics learning outcomes in elementary schools. The implication of this research is that teacher creativity in developing media needs to be improved.

Keywords: Media development, Communication Skills, Mathematics Learning Outcomes

ABSTRAK

Kreativitas guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan salah satunya adalah pengembangan media. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan model take and give make a match dan monopoly (tamamo) guna meningkatkan keterampilan komunikasi dan hasil belajar di SD. Metode yang digunakan merupakan metode pengembangan yang berbasis ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi penyebaran angket, wawancara dan test. Berdasarkan analisis data menunjukkan hasil penelitian bahwa media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat perbedaan antara kemampuan komunikasi matematika siswa kelas kontrol dan eksperimen, dan terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dengan model

pembelajaran tamamo cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan hasil belajar matematika di sekolah dasar. Implikasi penelitian ini adalah kreativitas guru dalam mengembangkan media perlu ditingkatkan.

Kata Kunci: Hasil belajar matematika, Keterampilan Komunikasi, Pengembangan media

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan perangkat yang direkomendasikan dan banyak dikembangkan guna untuk meningkatkan perkembangan baik keterampilan pikiran perasaan kemauan sosial sampai pada perkembangan iman peserta didik (Tafonao, 2018). Pengembangan media ini tentunya membentuk manusia untuk lebih sempurna dalam hal meningkatkan hidup yang didasari dengan perkembangan keterampilan komunikasi dan hasil belajar peserta didik (Magdalena et al., 2021). Banyak model pembelajaran yang diintegrasikan dengan media yang bermanfaat bagi peserta didik untuk menumbuhkan kreativitas (Sasmita et al., 2021). Selain itu media dapat melatih kerjasama siswa dalam memecahkan masalah (N.A. Dewi et al., 2021). Pemilihan media dan modul tersebut berdasarkan pada

tujuan tertentu dalam hal pembelajaran untuk mencapai keberhasilan (Karnadi et al., 2021). Jika seorang guru dapat dengan tepat memilih model dan media yang digunakan di saat proses pembelajaran, salah satunya memikirkan media di sekolah dasar bagaimana? (Wahid, 2018). Sekolah dasar SD merupakan salah satu wadah pengembangan potensi dasar pengetahuan sikap dan keterampilan (N.A. Dewi et al., 2021). Pendidikan ini merupakan dasar untuk menanamkan bekal kemampuan baca tulis, serta pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik sesuai dengan tingkat perkembangan(Nastiti et al., 2019). salah satu mata pelajaran yang menjadi kunci utama untuk mencapai tujuan pendidikan nasional diantaranya adalah matematika hal tersebut dikarenakan belajar matematika memberikan dasar pada

peserta didik untuk bernalar secara kritis kreatif dan aktif.

Di SD Negeri Cibadak dalam bentuk tanya jawab baik kepada guru dan peserta didik ditemukan masih rendahnya cara berkomunikasi dan hasil belajar matematika. Selain itu peneliti mengamati di lapangan ketika guru menyampaikan pelajaran masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi. Guru berkesulitan dalam menentukan dan membuat alat peraga maupun media serta penggunaan mode pembelajaran yang efisien kreatif dan inovatif. Menurut penelitian Tafonao, (2018) hal tersebut berpengaruh kepada kurang rasa minat dan motivasi untuk peserta didik pada proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu mengembangkan profesionalisme dalam pembelajaran dan fungsinya sebagai fasilitator (Hidayat Atma, 2015) (Yatimah et al., 2019). Selalu berusaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas dengan berbagai komponen baik mengembangkan media metode ataupun evaluasi dalam proses pembelajaran. media dan model pembelajaran sesuai dengan

kebutuhan siswa di lingkungan sekolahnya (Junaidi, 2019).

Salah satu model yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe make a match(N.A. Dewi et al., 2021). Menurut penelitian Safitri & Reinita, (2020) model pembelajaran kooperatif tipe make a match merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau konsep melalui permainan kartu pasangan dalam suasana yang menyenangkan. Melalui model make match dapat meningkatkan keaktifan motivasi sikap tanggung jawab dan percaya diri berkomunikasi peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah pada proses pembelajaran (Fitriyawany, 2013). Untuk membuat pembelajaran model make a match lebih menyenangkan maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran (Tirtoni & Fihayati, 2018). Berdasarkan analisis lingkungan dan observasi di lapangan maka media yang sesuai dengan kebutuhan sekolah pada penelitian ini adalah monopoly.

Media monopoli merupakan permainan papan yang mana pemain

berlomba untuk mengumpulkan poin dan mendapatkan reward melalui suatu pelaksanaan sistem permainan dan menjawab pertanyaan dengan benar oleh peserta permainan (Aslam et al., 2021). Kelebihan dari media ini adalah bersifat fleksibel (Yatimah et al., 2018). Media juga dapat digunakan pada semua mata pelajaran mudah dibuat dan dapat meningkatkan keterampilan siswa semangat siswa serta siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diberikan melalui permainan (Karnadi et al., 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Desyawati et al., (2021) menjelaskan bahwa model make and match dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian lain juga dilakukan oleh Yoga et al., (2021) yang menjelaskan bahwa media monopoli dapat membedakan minat belajar geografi siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya pengembangan media model pembelajaran take and give make a match dan monopoli untuk meningkatkan kemampuan

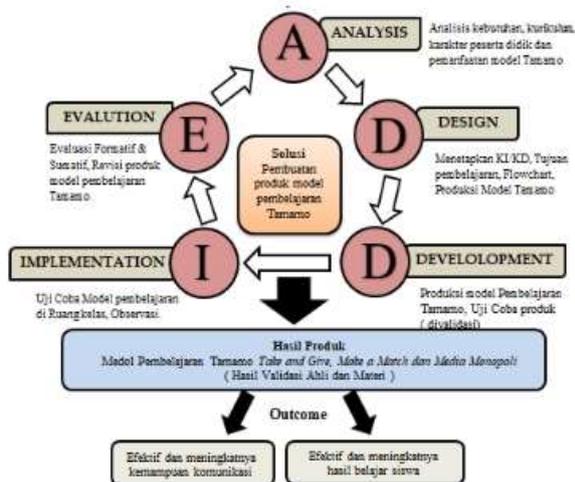
komunikasi dan hasil belajar matematika siswa di SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research & development*), merupakan penelitian yang berkonteks kelas yang dilakukan oleh guru untuk mencari solusi mengenai permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi oleh guru, meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran melalui pengembangan model pembelajaran.

Model pengembangan yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE yaitu 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation* (Tafonao, 2018). Model ini dipilih bertujuan untuk menghasilkan produk Model Pembelajaran Tamamo, kemudian produk diuji kelayakan, validitas dan keefektifannya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan komunikasi matematika dan hasil belajar belajar siswa setelah menggunakan model Tamamo *Take*

and Give, Make a Match dengan media permainan Monopoli ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 1 Sketsa perkembangan media

Sumber data dalam penelitian ini sumber data yang diperoleh peneliti diambil dari data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi proses kegiatan pembelajaran di lapangan, masalah apa yang sekiranya mendukung dalam penerapan produk hasil pengembangan (Magdalena et al., 2021). Kemudian data Kuantitatif diperoleh dari hasil angket hasil validasi ahli materi, ahli model, dan uji coba terbatas. Selain berasal dari angket, data juga diperoleh dari hasil tes prestasi dan angket pengukuran kemampuan komunikasi saat uji coba skala luas.

Model pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah pengembangan model Tamamo yang merupakan kolaborasi atau mengembangkan antara model pembelajaran *Take and Give, Make a Match dan Media Monopoli* untuk meningkatkan Kemampuan komunikasi dan hasil belajar Matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Pembahasan

Hasil data

Berdasarkan kebutuhan di sekolah-sekolah dasar negeri Kecamatan Cibadak, pengembangan model pembelajaran merupakan alternatif pembelajaran untuk dapat mengoptimalkan kemampuan, penalaran, keterampilan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa. Pengembangan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peranan yang sangat penting, karena selain memberikan variasi pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat siswa dan membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Prosedur Pengembangan

Studi Pendahuluan

Dalam penelitian pengembangan ini, studi pendahuluan dilakukan melalui dua cara, yaitu studi pustaka dan studi lapangan disamping itu juga penelitian ini dilakukan analisis kebutuhan. Desain awal penelitian ini dilakukan pengkajian dari kesesuaian perangkat pembelajaran diantaranya menentukan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), menentukan tujuan pembelajaran, pembuatan soal evaluasi, pembuatan kuesioner kemampuan komunikasi, pembuatan flowchart, dan produksi media.

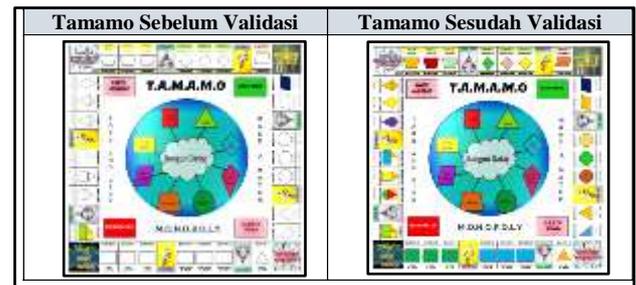
Pengembangan Produk

Validasi (*Expert Judgement*)

Ahli Materi dilakukan oleh dua orang yang dianggap kompeten dalam materi pembelajaran Matematika, yaitu Koordinator Pengawas di Kecamatan Cibadak, dan guru senior SDN 12 Cibadak

Tabel 1 Validasi media

Validator	Rerata	Kriteria	Saran
1	9,7	Sangat baik	Penyajian materi sesuai
2	9,5	Sangat baik	Gambar leihb baik berwarna
Rerata	9,6	Sangat baik	

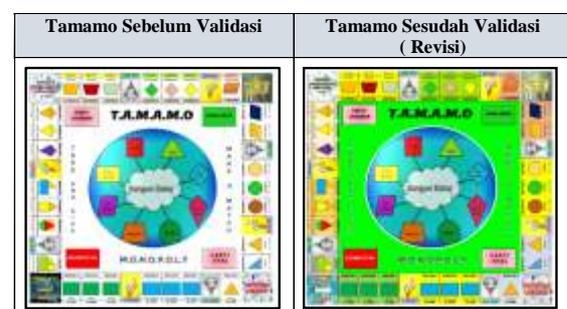


Gambar 2 Tampilan hasil validasi satu

Ahli Model dilakukan oleh dua orang yang dianggap kompeten dalam model pembelajaran. Validator pertama Pengawas SD Kecamatan Cibadak dan Kepala SDN 07 Cibadak. Rangkuman Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Model.

Tabel 2 Validasi media

Validator	Rerata	Kriteria	Saran
1	9,4	Sangat baik	Petunjuk sesuai Angka sesuai Keteraturn desain model sesuai
2	9,5	Sangat baik	Pemilihan huruf sesuai Pemilihan warna sesuai
Rerata	9,45	Sangat baik	



Gambar 3 Tampilan hasil validasi dua

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan kelanjutan dari uji coba satu-satu,

dengan jumlah subyek uji coba atau responden sebanyak 8 orang siswa. Proporsi tanggapan siswa terhadap model tamamo digambarkan pada diagram di bawah ini.



Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Rerata ini menunjukkan bahwa *model tamamo* masuk dalam kategori "sangat baik". Siswa berpendapat bahwa *model tamamo* sangat sesuai, sangat mudah dan sangat menarik, serta sangat bersemangat dalam belajar karena siswa menjadi lebih paham. Beberapa saran perbaikan dari subjek uji coba diantaranya adalah ukuran huruf yang digunakan.

Uji Coba Kelompok Besar



Gambar 5 Diagram Hasil Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Besar

Rerata ini menunjukkan bahwa *model tamamo* masuk dalam kategori "sangat baik". Siswa berpendapat bahwa *model tamamo* sangat sesuai, sangat mudah dan sangat menarik, serta sangat bersemangat dalam belajar karena siswa menjadi lebih paham. Setelah melihat hasil uji coba yang sangat baik maka langkah selanjutnya adalah implementasi produk.

Implementasi dan Evaluasi Produk

Implementasi produk *Model tamamo* terhadap Kemampuan komunikasi siswa dilakukan terhadap 30 siswa kelompok kontrol dan 30 siswa kelompok eksperimen. Untuk mendapatkan gambaran efektivitas produk *Model tamamo* terhadap Kemampuan komunikasi dilakukan dengan uji *Independent Sample t Test*. Sebelum dilakukan Uji t, langkah-langkah yang harus dipenuhi adalah data harus berdistribusi normal dan juga homogen.

Keefektifan Model pembelajaran Tamamo Terhadap Hasil Belajar

Dari hasil implementasi posttes diperoleh peningkatan hasil belajar sebelum menggunakan produk Pengembangan Model Tamamo. Hal

ini terlihat dari basil rata-rata posttes kelompok kontrol diperoleh nilai 69,16 Sedangkan basil rata-rata tes kelompok eksperimen mendapat rata-rata 85,16. Dengan demikian terjadi peningkatan basil belajar sebesar 23,13%.

Berdasarkan komparasi nilai prestasi kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol diperoleh kesimpulan bahwa kenaikan kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar signifikansi atau tidak, maka dilakukan uji t. Berikut hasil *Uji independent Sample t Test* dapat dilihat dalam Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji t Hasil Belajar Siswa

		Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	15.261	.000	10.830	58	.000
	Equal variances not assumed			10.830	37.342	.000

Tabel 4 Hasil Uji independent Belajar Siswa

		Group Statistics				
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Hasil Belajar	Hasil Belajar Kelas Eksperimen	30	74.30	1.822	.333	
	Hasil Belajar Kelas Kontrol	30	64.23	4.754	.868	

Berdasarkan output SPSS di atas, terlihat bahwa data memiliki kesamaan (kesetaraan). Hal ini dapat dilihat pada perolehan nilai *Levene* (F) lebih besar dari nilai α . Nilai F diperoleh 15,261 sehingga nilai tersebut lebih besar dari nilai $\alpha=5\%$ ($F=15,261 > \alpha=0,05$). Hal ini menunjukkan kelompok kontrol dan eksperimen memiliki varian sama. Karena data homogen, maka pada kolom *Equal Variances Assumed* terlihat bahwa ada perbedaan pada taraf 5%, nilai *Sig (2-tailed)* lebih kecil dari nilai α ($0,000 < 0,05$). Artinya pada kelas posttes kelompok eksperimen memiliki perubahan yang signifikan dibanding dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan dengan penggunaan produk Model Tamamo pada kelompok eksperimen berhasil.

Keefektifan model pembelajaran Tamamo Terbadap kemampuan Komunikasi Siswa

Dari hasil implementasi yang dilakukan terhadap 30 siswa kelompok eksperimen dan 30 kelompok kontrol, diperoleh peningkatan Kemampuan Komunikasi siswa. Hal ini terlihat pada hasil rata-rata kelompok kontrol diperoleh 64,23.

Sedangkan hasil rata-rata kelompok eksperimen mendapat rata-rata 74,30. Dengan demikian terjadi peningkatan Kemampuan Komunikasi siswa sebesar 16,68%. Dari komparasi rata-rata nilai Komunikasi siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh kesimpulan bahwa kenaikan kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan komunikasi siswa secara signifikan atau tidak, maka digunakan uji t. Berikut hasil uji *Independent Sample t Test* dapat dilihat pada Tabel 4 berikut :

Tabel 5 Hasil Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa

Group Statistics				
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Komunikasi Siswa	Kemampuan Komunikasi Kelas Eksperimen	30	74.3	1.822
	Kemampuan Komunikasi Kelas Kontrol	30	64.2	4.754

Tabel 6 Hasil Uji t Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower		Upper
Kemampuan Komunikasi Siswa	Equal variances assumed	15.261	.000	10.830	58	.000	8.206	11.927
	Equal variances not assumed			10.830	37.342	.000	8.184	11.949

Berdasarkan output di atas, maka dapat dilihat data memiliki

kesamaan (kesetaraan). Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai *Levene (F)* lebih besar dari nilai α . Nilai *F* diperoleh 15.261 sehingga nilai tersebut lebih besar dari nilai $\alpha=5\%$ ($F=15,261 > \alpha=0,05$). Hal ini menunjukkan varian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sama. Setelah data kita homogen, maka kita arahkan mata kita membaca kolom *Equal Variances Assumed*. Terlihat bahwa ada perbedaan pada taraf 5% nilai *Sig (2-tailed)* lebih kecil dari nilai α (0,000) Artinya kelompok eksperimen memiliki perubahan yang signifikan dibanding dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan dengan menggunakan produk model pembelajaran Tamamo pada kelompok eksperimen berhasil.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen (*Model Tamamo*) adalah sebesar 67.8831 atau 68 % termasuk dalam kategori Cukup efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 50% dan maksimal 100% Sementara untuk rata-rata *N-gain score* untuk kelas kontrol (metode konvensional learning) adalah sebesar 36.0611 atau 36%

termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 12% dan maksimal 77,78%.

Pembahasan

Kelayakan Produk

Berdasarkan dari hasil tinjauan teori tentang model-model yang dijadikan patokan untuk menyusun draft model, adalah studi literatur terhadap model *Take and Give*, *Make a Match* dan permainan *Monopoli*. Hasil dari studi literatur yang telah dilakukan terdapat kesesuaian antara model pembelajaran terhadap materi pada pembelajaran matematika (Aslam et al., 2021). Model pembelajaran *Take and Give* adalah rangkaian penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa yang didalam kartu itu sendiri ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal oleh masing-masing siswa, kemudian siswa mencari pasangan masing-masing untuk bertukar pengetahuan yang ada padanya sesuai dengan yang didapatnya dikartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang ada padanya dan yang dia terima dari pasangannya (Jamilah, 2015).

Model *Make a Match* adalah pembelajaran dengan teknik mencari pasangan melalui kartu pertanyaan dan jawaban yang ditemukan dan didiskusikan oleh pasangan tersebut (Desyawati et al., 2021). Menurut penelitian Safitri & Reinita, (2020) model pembelajaran *make a match* ini efektif membantu siswa dalam memahami materi melalui permainan mencari kartu pertanyaan dan jawaban, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Monopoli adalah permainan yang dipopulerkan pada tahun 1974, pada awalnya permainan monopoli adalah permainan untuk menguasai harta dan properti tapi seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, lahirlah monopoli pakem. pada dasarnya sama dengan bentuk permainan monopoli biasa yaitu untuk menguasai (Tirtoni & Fihayati, 2018). Menguasai pada permainan monopoli adalah bukan hanya menguasai kekayaan saja seperti pada permainan monopoli biasa tetapi menguasai pengetahuan (Fitriyawany, 2013). Perpaduan dari ketiga model tersebut menghasilkan model *pembelajaran tamamo (Take and Give, Make a*

Match and Monopoli). Model *pembelajaran tamamo* merupakan strategi pembelajaran mengedepankan kepada siswa agar mereka lebih komunikatif dan aktif dalam bersosial dan bekerjasama dengan teman sejawat dalam mendapatkan informasi dan menumbuhkan hasrat siswa agar lebih atraktif dalam mencari informasi yang mendalam mengenai materi yang dipelajari serta memberikan rasa tanggungjawab atas kartu informasi yang telah diberikan artinya siswa harus menguasai dari materi yang telah didapat (Detty, 2019).

Model *pembelajaran tamamo* disisi lain memberikan suguhan pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan monopoli agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan dalam proses pembelajaran, sulit dipungkiri bahwasannya siswa SD masih memiliki rasa atau jiwa bermain yang sangat tinggi sehingga metode ini sangat cocok sekali di terapkan untuk siswa SD (Jamilah, 2015). Penerapan model *pembelajaran tamamo* pada proses pembelajaran dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika khususnya pada materi keliling dan luas bangun datar, hasil yang didapat oleh peserta didik

melalui uji kompetensi dengan hasil Kriteria Keteuntasan Minimum (KKM) rata-rata 85,16 yang telah dilaksanakan di dua sekolah, ketika uji coba terbatas maupun pada uji coba secara luas sama-sama mengalami peningkatan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh N.A. Dewi et al., (2021), bahwa pada pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam hal ini adalah dapat merangsang siswa dalam mencari atau mencocokkan informasi dengan suasana yang menyenangkan dan peserta didik dapat menyimpan informasi yang sangat lama didalam memori mereka, terbukti pada penilaian kognitif yang dilakukan oleh peneliti. Dari beberapa teori diatas yang telah dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan agar peserta didik. Untuk mendapatkan hasil yang baik, dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan karakter peserta didik bawa peserta didik kedalam dunia permainan, sehingga ketika dalam proses pembelajaran peserta didik tidak sadar bahwa mereka sedang dalam proses pembelajaran, dan hal demikian dapat menanamkan rasa ingin tahu dan dapat menyimpan

memori yang sangat lama karena proses pembelajaran yang berkesan, sehingga peserta didik antusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *pembelajaran tamamo*.

Model *pembelajaran tamamo* juga mampu memecahkan masalah yang diberikan atau di hadapkan oleh guru, kegiatan tersebut dapat terlihat ketika pada proses permainan *tamamo* peserta didik dengan antusias mencari kartu informasi yang ada pada papan permainan dengan bekerja sama, para peserta didik mendapatkan informasi yang harus mereka kuasai. Dan pada proses saling mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban mereka mencari sendiri pasangan kartu peserta didik dengan berani dan percaya diri karena peserta didik sudah mempunyai bekal informasi yang peserta didik dapatkan pada kartu informasi (Desyawati et al., 2021). Setelah menemukan pasangannya peserta didik dengan penuh percaya diri mepresentasika hasil pencocokan kartu pasangannya didepan kelas. Kegiatan tersebut dapat dilihat dari hasil penilaian dan pengamatan oleh observer dan guru model pada kegiatan pembelajaran

ketika sedang berlangsung hasil yang didapatpun sangat memuaskan.

Obesevasi dilapangan dilaksanakan kepada guru model SD kelas 4, sarana prasarana, serta karakteristik peserta didik untuk dapat mengetahui kebutuhan serta kondisi dilapangan. Kenyataannya dilapangan masih ditemukan bahwa guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan teknik konvensional yaitu dengan ceramah, penggunaan media yang kurang efektif dan kreatif, hal tersebut membuat peserta didik kurang memiliki rasa antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, contohnya adalah ada beberapa pesrta didik yang masih bercanda, kurang konsentrasi, dan jail terhadap temannya (Safitri & Reinita, 2020).

Pengembangan model *pembelajaran tamamo* dilaksanakan melalui beberpa tahapan, yaitu mulai dari penyusunan draft model yang didasari kepada studi literatur serta observasi dilapangan, hasil uji coba terbatas, hasil uji coba luas, sampai pada tahap model terekomendasi, divalidasi oleh ahli materi (*Material Expert Judgement*) dan ahli model (*Model xpert judgement*). Perubahan langkah-langkah proses

pembelajaran didasarkan pada temuan-temuan ketika penelitian sedang berlangsung, penelitian tersebut kemudian didiskusikan melalui kegiatan refleksi, serta oleh guru model dan observer. Kegiatan refleksi sangat penting untuk dilaksanakan karena sebagai bahan untuk revisi pada pengembangan model sehingga dapat ditemukan kelemahan atau kekurangan ketika model tersebut diterapkan pada kegiatan proses pembelajaran

Keefektifan Produk

Hasil dari uji kompetensi posttes di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian di uji dengan uji normalitas dengan hasil kelas eksperimen sebesar 0,052 dan kelas kontrol sebesar 0,082 sehingga H_0 diterima. karena $0,052 > 0,05$ dan $0,082 > 0,05$ dan data berdistribusi normal. Kemudian data juga diuji homogenitas dengan hasil belajar posttes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh signifikansi $0,057 > 0,05$ sehingga H_0 diterima dan data homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, dilanjutkan dengan uji *Independent Sample t Test* sebesar $0,073 > 0,05$, dengan kesimpulan H_0 ditolak dan H_a diterima

dengan maksud terdapat perbedaan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga pembelajaran yang diberi perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Tamamo menjadikan hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan Model Pembelajaran Tamamo. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tafonao, (2018) yang menyatakan bahwa penerapan model *Take and Give* dapat meningkatkan pembelajaran.

Nastiti et al., (2019) meyakini ketika guru dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa menggunakan media pembelajaran yang konkret atau pengalaman langsung, maka pesan atau informasi yang diperoleh akan tersampaikan dengan baik. Berdasarkan Penelitian (Tirtoni & Fihayati, 2018) bahwa hasil belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional (Pratiwi, Ari, 2017).

Berdasarkan respon siswa dan hasil belajar siswa menggunakan

Model Pembelajaran Tamamo terbukti sangat efektif dan mempunyai kelebihan yaitu merupakan model yang inovatif dan kreatif, guru dapat menyampaikan informasi yang serupa atau memvisualisasikan materi dengan konkret yang selama ini sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, selain itu model ini juga dapat meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil belajar siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

E. Kesimpulan

Produk Pembelajaran Model Tamamo merupakan model pembelajaran kolaborasi dari model pembelajaran *Take and Give, Make a Match* dengan media permainan Monopoli, yang mengedepankan siswa agar lebih komunikatif dan aktif dalam berkomunikasi dan bekerjasama dengan teman dalam mendapatkan informasi yang disajikan dalam bentuk permainan monopoli agar siswa lebih tertarik dan tidak bosan dalam proses pembelajaran bahwasannya siswa SD masih memiliki rasa atau jiwa bermain yang sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- DETTY, E. (2019). *Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan*.
- Fitriyawany. (2013). Penggunaan Media Permainan Monopoli Melalui Pembelajaran Kooperatif pada Mahasiswa Fisika Fakultas Tarbiyah dengan Konsep Tata Surya. *Jural Ilmiah Didaktika*, xiii(2), 223–239.
- Hidayat Atma, M. (2015). *Pengembangan Permainan*

- Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya.* 3, 218–226.
- Jamilah, F. K. N. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam Pembelajaran Akuntansi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Akuntansi 2 Smk Negeri 11 Bandung Tahun 2013/2014 Pada Standar Kompetensi Memproses Entri Jurnal). *Jurnal Pendidikan Akuntansi & Keuangan*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.17509/jpak.v3i1.15431>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karnadi, K., Sasmita, K., Badrudin, B., Palenewen, E., & Solihin, S. (2021). Diamond Touch (DT) based on hyperactive game in applying the concept of life science in early childhood education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1), 8–13. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012014>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- N.A. Dewi, I.G.A. Wesnawa, & I.W. Kertih. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>
- Nastiti, D. K., Harmianto, S., & Irawan, D. (2019). Peningkatan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Take and Give Dibantu Media Kokami di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 6(2), 69–73.
- Pratiwi, Ari, S. (2017). *Penerapan Pembelajaran Tgt Berbantu*

- Media Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar The Implementation Of Tgt Learning With Monopoly Media To Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia , Vol . XV , No . 1 , Tahun 2017. XV(1).*
- Safitri, A., & Reinita, R. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2130–2138.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.689>
- Sasmita, K., Palenewen, E., Karnadi, K., Solihin, S., & Badrudin. (2021). What's App integrity in the life science concept during the covid-19 pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012028>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tirtoni, F., & Fihayati, Z. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dengan Media Monopoli Pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran Pkn Kelas Iv Sdn 1 Jemundo Taman. *Jurnal Inventa*, 2, 1–92.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Yatimah, D., Adman, A., Solihin, S., & Syah, R. (2019). Innovation works of critical impact training model based on mass media to improve the capability of environmental critical learning for learners of the critical pedagogics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(3).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/3/033040>
- Yatimah, D., Puspitaningrum, R., Solihin, & Adman. (2018). Development of Instructional Media Environmental-based Child Blood Type Detector Cardboard (KAPODA) Formal and Informal Education. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 434(1).

<https://doi.org/10.1088/1757->

899X/434/1/012236

Yoga, P., Daningsih, E., & Marlina, R.
(2021). Pengembangan Media
Monopoli Untuk Pembelajaran.
*Jurnal Pendidikan Dan
Pembelajaran Khatulistiwa*,
10(3).