



PERANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* MONOPOLI BUDAYA NTT MENGUNAKAN GENIALLY

**Jhon Enstein^{1*}, Khatrin Juliani Taku Neno², Femberianus Sunario
Tanggur³**

¹ Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Kupang
Email: enstein_j17@yahoo.com

² Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Kupang
Email: khatrinjuliani96@gmail.com

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa, Kupang
Email: febrianbarca46@gmail.com

Abstract. This study aims to introduce the cultural diversity of East Nusa Tenggara (NTT) Province through the TGT (Team Game Tournament) NTT cultural monopoly in Elementary School Students of East Nusa Tenggara. This application was designed using the type of research and development (R&D) with the GDLC (Game Development Life Cycle) software development method. There were some stages applied in this research. It was started from Initiation, preproduction, production, Testing (Alpha testing, Beta testing), and release. The NTT Cultural Monopoly Game ran according to its function and it was acceptable to be used by teachers and students. This game increased new concept, new insight and references related to Interactive Learning media.

Keywords: Learning Model, Teams Game Tournament, Cultural Monopoly, Game Development Life Cycle, Interactive Learning Media.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan keberagaman budaya NTT melalui model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) Monopoli Budaya NTT pada Siswa SD di Nusa Tenggara Timur. Pengembangan aplikasi TGT Monopoli Budaya NTT menggunakan Genially berbasis *website*. Aplikasi ini dibangun menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan metode pengembangan perangkat lunak GDLC (*Game Development Life Cycle*). Melalui tahapan *Initiation, preproduction, production, Testing (Alpha testing, Beta testing), dan realease*, *Game* Monopoli Budaya NTT ini berjalan sesuai fungsinya dan layak digunakan oleh para Guru dan Siswa untuk menambah wawasan dan referensi terkait media Pembelajaran Interaktif.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, *Teams Game Tournament*, Monopoli Budaya, *Game Development Life Cycle*, Media Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penggunaan komputer telah merambah disegala lini kehidupan termasuk dunia pendidikan khususnya pendidikan formal. Pemanfaatan program komputer untuk menyampaikan materi pelajaran dan memantau kemajuan belajar siswa ini dikenal dengan istilah *Computer Based Instruction (CBI)* atau Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK). Beberapa program komputer tersebut seperti Poowton, Wordwall, Wizer, Liveworksheet, Genially dan sebagainya. Program – program tersebut dikenal dengan media pembelajaran interaktif. media pembelajaran interaktif yang dikaji dalam penelitian ini yaitu Genially.

Implementasi PBK dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya berupa media pembelajaran ataupun alat peraga dan bahan ajar tetapi dapat juga berupa model pembelajaran. Model pembelajaran drill, tutorial, simulasi dan *instructional Games* merupakan jenis – jenis model pembelajaran Berbasis Komputer. Model pembelajaran





berbasis komputer yang menarik untuk dikaji adalah model instructional *Games*. Model pembelajaran ini memiliki kelebihan dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dalam bentuk permainan edukatif yang dilengkapi dengan animasi grafis, warna dan musik. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang juga memiliki ciri yang sama adalah model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

Melalui kolaborasi Model pembelajaran TGT dan *model instructional Games* dalam pembelajaran akan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pemikiran ini didasari oleh beberapa hal: 1) Karakteristik siswa khususnya Sekolah Dasar (SD) senang bermain, 2) Menurut lembaga riset Newzoo pada tahun 2017 di Indonesia 43,7 juta senang bermain *Game* dan 56% di antaranya laki-laki. Jumlah pemain *Game* Indonesia adalah terbanyak di Asia Tenggara dan rata – rata merupakan anak usia sekolah.

Berdasarkan pra observasi di Sekolah Dasar (SD) kota kupang menunjukkan bahwa guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional dan penggunaan media pembelajaran di kelas hanya terpaku presentasi power point biasa non animasi sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar akibatnya siswa lebih suka bermain dari pada belajar. Khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan cenderung membosankan, sehingga siswa akan sulit untuk memahami materi.

Data-data diatas menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap *Games*. Kondisi ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi siswa pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan model pembelajaran TGT. Mata pelajaran IPS di SD masih kurang dalam pengajaran tentang budaya NTT. Pada mata pelajaran IPS mengajarkan tentang budaya lokal hanya terdapat pada satu materi “keberagaman suku budaya lokal” dan hanya bersumber pada buku pelajaran yang secara umum membahas secara singkat tentang budaya Indonesia.

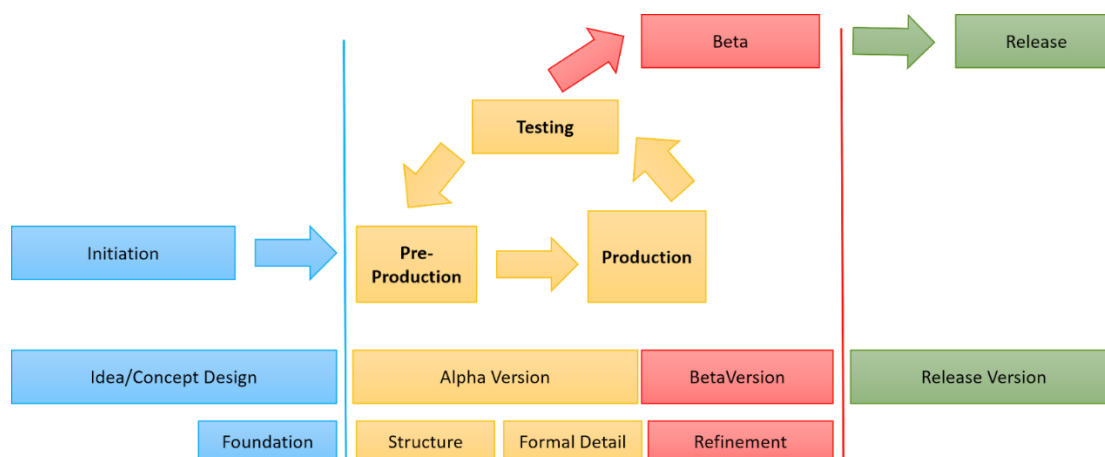
Tuntutan Kurikulum K-13 juga membutuhkan metode pengajaran secara konkrit atau belajar pada lingkungan sekitar dengan melakukan praktek secara langsung pada materi tersebut. Program Pemerintah Propinsi NTT “Gerakan Nasional Revolusi Mental” mengajak warga NTT untuk melestarikan budaya NTT, untuk mendukung program pemerintah dalam hal pelestarian budaya lokal maka perlu diadakan pengenalan secara dini budaya NTT pada tingkat SD.

Dilihat dari permasalahan diatas maka perlu adanya media pembelajaran lain sebagai tambahan pengetahuan siswa SD. Berdasarkan hal – hal tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Perancangan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Monopoli Budaya NTT Menggunakan Genially”.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah *Game* edukasi TGT Monopoli Budaya NTT berbasis Website yang akan digunakan sebagai penunjang pembelajaran IPS di SD. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* menggunakan model GDLC (*Game Development Life Cycle*). GDLC adalah suatu proses pengembangan sebuah *Game* yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 fase pengembangan, dimulai dari fase inialisasi/pembuatan konsep, *preproduction*, *production*, *Testing (Alpha testing, Beta testing)*, dan *realease*. Menurut Rido Ramadan dan Yani Widayani (2013), GDLC adalah pedoman yang mengatur jalannya proses membuat *Game*. Metode merupakan metode yang bergerak pada pengembangan *Game* dari awal hingga selesai. Dimana dimulai dari tahap pembuatan ide dan konsep *Game*, hingga tahap akhir saat *Game* dirilis.





Gambar 1. Metode GDLC

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SD se-kecamatan Oebobo (luas 20,32 km²), terdapat 11 SD Negeri dan 11 SD Swasta yang tersebar dalam 7 Kelurahan. Waktu penelitian yaitu pada tahun 2022.

Jenis Data

Jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini : data primer yaitu data yang diperoleh dari informan melalui wawancara, observasi dan angket kuisioner. Sedangkan Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku dan dokumentasi di lokasi penelitian

Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang dipakai untuk mendapatkan data dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri karena peneliti merupakan alat pengumpul data utama (Moleong, 1994:4). Selanjutnya untuk mendapatkan data tentang permasalahan belum maksimalnya media pembelajaran yang digunakan maka peneliti menggunakan panduan wawancara.

Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan oleh ketua dan dibantu anggota dengan beberapa cara, yaitu:

1. Wawancara akan dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian.
2. Observasi akan dilakukan oleh ketua dibantu anggota. Ketua dan anggota peneliti akan melakukan pengamatan non partisipan.
3. Angket yaitu peneliti menyiapkan daftar pertanyaan (angket) yang diberikan kepada setiap informan untuk diisi atau dijawab.
4. Penelusuran dokumen akan dilakukan oleh anggota peneliti untuk mendapatkan data pendukung lainnya.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian diperoleh sebuah bahan ajar yang dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran interaktif berupa Game Online yang berjenis *Team Game Tournament* (TGT) . Media pembelajaran game ini bersifat Komplemen (tambahan) untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh siswa dikelas. Pengembangan media pembelajaran game Monopoli Budaya NTT ini menggunakan model pengembangan GDLC dengan 6 tahapan (*Initiation, Pre-production, production, testing, beta dan realease*). Sedangkan tools yang digunakan yaitu Genially yang merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran *online* berbasis *Website*. Berikut ini adalah hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan.



GAMBAR 2. Game Monopoli Budaya NTT

Halaman utama game Monopoli Budaya NTT ini merupakan halaman yang menghubungkan user dan sistem (*User Interface*). Komponen-komponen yang terdapat pada halaman utama yaitu a) *Board Game* yang berisi indeks setiap kotak beserta gambar yang harus ditebak oleh pemain serta instruksi berupa ulasan terkait objek tersebut, b) Petunjuk Permainan merupakan halaman petunjuk penggunaan *game* yang terdiri dari beberapa *game rule* yang telah dibuat, c) pion terdiri dari 4 bagian dimana *game* ini didesain untuk bermain secara kelompok, dan rumah sebagai tanda penguasaan sebuah objek dalam *game board* d) *dice* merupakan dadu yang diacak untuk menentukan berapa langkah untuk memindahkan pion.

PEMBAHASAN

Initiation

Tahap pertama dalam pembuatan *Game* adalah membuat suatu bahan / konsep tentang *Game* apa yang dibuat. Dalam tahapan ini ada beberapa tahap yang perlu diperhatikan, antara lain:

- Jenis game yang dibuat ber-genre *Board Game* yang menggunakan ide atau konsep dari game “Monopoli” dengan game rule yang sudah dimodifikasi sesuai petunjuk permainan dan visualisasi 2D
- Menentukan tujuan game yaitu meningkatkan pengetahuan siswa tentang pemahaman budaya NTT seperti : Tarian, Alat musik, Lagu Daerah, Tenun, Pakaian Adat, Rumah Adat, Wisata dan Makanan Khas .
- Game dioperasikan pada semua gawai dengan mengakses halaman URL <https://app.genially.ly/>

Pre-Production

Pada tahap ini berlangsung proses pembuatan *Gameplay*, *flowchart*, *scriptwriting* serta *storyboard* dari *game* “Monopoli Budaya NTT”. Tahap selanjutnya setelah proses tersebut adalah mendesain tampilan antarmuka dari aplikasi berdasarkan *Storyboard*.



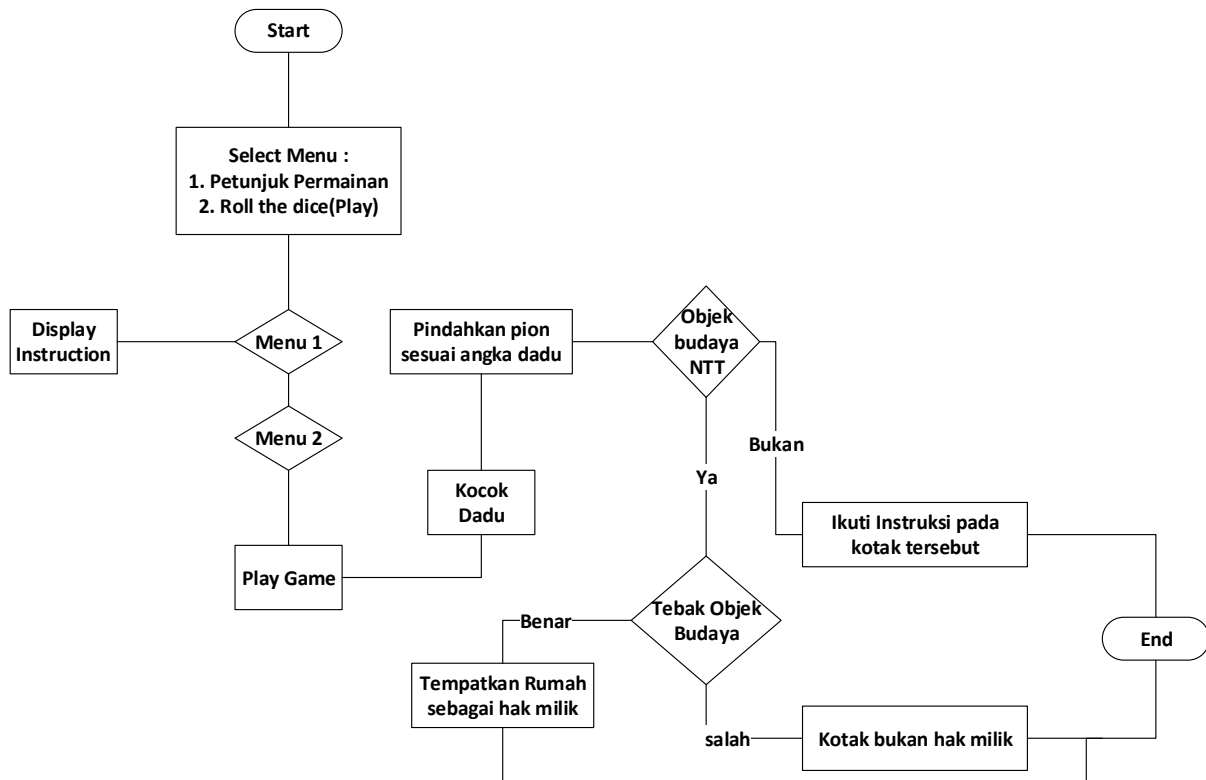
TABEL 1 Implementasi Storyboard

Storyboard	Implementasi Desain
Menu Utama	
Menu Petunjuk Permainan	
<p style="text-align: center;">Petunjuk Permainan</p> <p style="text-align: center;">permainan ini dapat dimainkan oleh 4 orang setiap pemain memilih pion masing-masing dan meletakkan pada kotak start setiap pemain melempar dadu awal untuk menentukan giliran main apabila memperoleh nilai dadu terbesar akan memulai permainan terlebih dulu jika mendapat dadu dengan angka yang sama maka kedua pemain melempar dadu lagi setelah sudah mendapatkan giliran main pemain 1 mengocok dadu dan mengerjakan pion sesuai jumlah dadu ke arah kiri atau kanan ketika pion ditempatkan pada kotak dengan label : alat musik, tarian, rumah adat, makanan, wisata, tenun, pakaian, dan lagu maka setiap peserta berhak menebak nama serta daerah asal dari objek tersebut apabila sesuai maka pemain berhak untuk menempatkan rumah pada kotak tersebut ketika pion berhenti pada dana umum, kesempatan maka pemain berhak mengikuti petunjuk yang ada pada kotak tersebut. apabila pemain lain memasuki kotak yang sudah di tempati pemain lain maka pemain lain berhak memberikan 1 rumah yang sudah menjadi aset pemain tersebut. pemenang ditentukan berdasarkan jumlah rumah yang dimiliki</p>	<p style="text-align: center;">Petunjuk Permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> permainan ini dapat dimainkan oleh 4 orang setiap pemain memilih pion masing-masing dan meletakkan pada kotak start setiap pemain melempar dadu awal untuk menentukan giliran main apabila memperoleh nilai dadu terbesar akan memulai permainan terlebih dulu jika mendapat dadu dengan angka yang sama maka kedua pemain melempar dadu lagi setelah sudah mendapatkan giliran main pemain 1 mengocok dadu dan mengerjakan pion sesuai jumlah dadu ke arah kiri dari kotak start ketika pion ditempatkan pada kotak dengan label : alat musik, tarian, rumah adat, makanan, wisata, tenun, pakaian, dan lagu maka setiap peserta berhak menebak nama serta daerah asal dari
Tampilan Deskripsi Objek	
<p style="text-align: center;">Text Deskripsi</p> <p style="text-align: center;">Gambar atau Video</p>	<p>Secara umum nama untuk pakaian adat Bajawa Ngada hasil olahan tenunan tradisional adalah sabo weki. sabda leluhur atau pata dela yang menjelaskan kekayaan nilai dari istilah sabo weki.</p> <p>Secara etimologis 'pata dela' berasal dari kata pata yang berarti sabda, kata, lembar tenunan atau tekstil tradisional</p> <p>Sedangkan 'dela' artinya leluhur, dewasa, bijaksana</p> <p>Sehingga pata dela dapat dijelaskan sebagai nasihat dari pendahulu atau nenek moyang yang didalamnya ada nilai kebijaksanaan yang dapat dijadikan pedoman hidup sehari - hari</p>



Production

Pada tahap ini berlangsung proses pembuatan asset, source code dan integrasi kedua elemen. Tahap selanjutnya mendesain flowchat alur game “Monopoli Budaya NTT”.






Gambar 3. Flowchart Game Monopoli Budaya NTT



Testing

Testing dilakukan dengan Black Box Testing. Hal ini menguji pada bagian masukan sistem dan keluaran sistem. Pengujian dilakukan oleh Yonly Adrianus Benufinit, S.Kom.,MT selaku Dosen Universitas Citra Bangsa dengan bidang keahlian Multimedia Cerdas. Berikut ini hasil uji Black Box Testing yang sudah dilakukan pada Tabel 2.

TABEL 2 Black Box Testing

No	Item Pengujian	Input	Output	Black Box Testing
1		Pengguna menekan tombol ? (Click)	Menampilkan Menu petunjuk permainan	✓ (Berhasil)
2		Pengguna menekan tombol dadu (Click)	Sistem menampilkan nilai dadu yang telah diacak	✓ (Berhasil)
3		Pengguna memindahkan pion dan rumah (Move)	Poin dipindahkan sesuai angka dadu sedangkan rumah ditempatkan pada objek yang telah	✓ (Berhasil)



			ditebak dengan benar	
4		Pengguna Mengarahkan mouse diatas(mouse hover)	Sistem menampilkan instruksi pada kotak tertentu (pop up)	✓ (Berhasil)
5		Pengguna menekan tombol marker (Click)	Sistem menampilkan deskripsi pada objek tersebut berupa teks, gambar, dan video	✓ (Berhasil)

TABEL 3 Hasil Uji Ahli

Pengujian Ahli	Hasil Perhitungan (V)	Ket
Ahli Materi	0,833	Tinggi
Ahli Media	0,945	Tinggi
Ahli Isi	0,871	Tinggi
Rata-rata	0,883	Tinggi

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli isi dengan menggunakan metode aiken diperoleh rata-rata skor 0,883 dengan kriteria “Tinggi”, hal ini berarti validator ahli memberikan penilaian yang cenderung konsisten dengan rata-rata penilaian memiliki validitas yang tinggi. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media disimpulkan bahwa media pembelajaran game Monopoli Budaya NTT sangat layak digunakan.

Release

Pada tahapan ini Game “Monopoli Budaya NTT” akan siap digunakan oleh masyarakat dengan cara publish secara public yang dapat diakses oleh semua pengguna. <https://view.genial.ly/62fb508eaa11cc0011bc331f/interactive-content-monopoli-budaya-ntt>

SIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi dan pembahasan yang telah dilakukan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Game “Monopoli Budaya NTT” merupakan *game ber-genre Board Game* yang juga merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki ciri yang sama dengan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.
2. Game ini membantu para guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif serta meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran muatan lokal terkait seni budaya Nusa Tenggara Timur.
3. Game ini juga membantu para siswa untuk lebih mencintai dan melestarikan budaya lokal di NTT seperti Tenunan, Pakaian Adat, Rumah Adat, Makanan Lokal, Alat Musik, Lagu Daerah, Tarian Daerah dan juga wisata di daerah NTT.
4. Game “Monopoli Budaya NTT” dikembangkan menggunakan tahapan GDLC (Game Development Life Cycle) yang memiliki tahapan yaitu Initiation, Pre-Production, Production, Testing, Beta, dan Release.
5. Pengujian terhadap kelayakan game menggunakan metode Black Box Testing oleh salah satu pakar bidang Multimedia dengan hasil layak digunakan.
6. Dengan demikian maka game Monopoli Budaya NTT ini sudah layak digunakan bagi





para siswa SD untuk menambah pengetahuan tentang Budaya Nusa Tenggara Timur yang dapat diakses secara mandiri ataupun berkelompok pada URL : <https://view.genial.ly/62fb508eaa11cc0011bc331f/interactive-content-monopoli-budaya-ntt>

DAFTAR RUJUKAN

- Enstein, jhon., Bulu, V. R., dan Nahak, R. L.(2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 101-109.
- Ekojono, Sofyan Noor Arif, dan Denny Kharisma Putra. (2018). Rancang Bangun Game Monopoli Edukasi Dengan Latar Belakang Pengetahuan Adat Istiadat Di Indonesia. Malang : Politeknik Negeri Malang.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104-117.
- Raco,J.R., (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis,Karakteristik Dan Keunggulan*. Jakarta: Grasindo.
- Ramadan, R., & Widyani, Y. (2013). *Game Development Life Cycle Guid*; ICAC SIS 2013 ISBN: 978-979-1421-19-5; September 2013
- Restiana. (2017). Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung. Lampung : UIN Raden Intan.
- Stefanni Viga Gracia Permatasari, S. V. G., Pujayanto, P., Fauzi, A.,(2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal JMPF*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trinovitasari, Ajeng. (2015). Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Menengah Pertama. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah.