

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT)
DENGAN BANTUAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH IDI TELLO BARU**

Nur Anisa¹, Nursalam², Ulfayani Hakim³
PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

[1nurranisaaa15@gmail.com](mailto:nurranisaaa15@gmail.com), [2nursalam@unismuh.ac.id](mailto:nursalam@unismuh.ac.id),
[3ulfayanihakim@gmail.com](mailto:ulfayanihakim@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Monopoly game media on the learning outcomes of fourth-grade students at SD Muhammadiyah IDI Tello Baru. The research background is the low learning outcomes of students in the IPAS subject, which is caused by monotonous learning methods and a lack of creative media. This research used a quantitative method with a pre-experimental approach and a One Group Pretest-Posttest Design. The population was all 215 students of SD Muhammadiyah IDI Tello Baru, with a sample of 22 fourth-grade students selected using a random sampling technique. Data were collected through pretest and posttest and analyzed using descriptive statistics and a paired samples t-test with SPSS version 30. The results showed a significant increase in students' learning outcomes. The average pretest score was 57.14, which increased to 82.32 in the posttest. The hypothesis test results showed that the value of $t_{count} > t_{table}$ ($8.452 > 1.721$) and a Sig. (2-tailed) value of < 0.001 , which is less than 0.05. This indicates that the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Monopoly game media has a significant effect on the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at SD Muhammadiyah IDI Tello Baru. This research proves that using the TGT model with Monopoly media can make learning more effective, interactive, and fun.

Keywords: Teams Games Tournament, Monopoly Game, Learning Outcomes, IPAS Subject

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Idi Tello Baru. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya penggunaan media kreatif. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Muhammadiyah Idi Tello Baru yang berjumlah 215 orang,

dengan sampel 22 siswa kelas IV yang dipilih menggunakan teknik *random sampling*. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji-t berpasangan (*paired samples t-test*) dengan bantuan program SPSS versi 30. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata *pretest* adalah 57,14, yang meningkat menjadi 82,32 pada saat *posttest*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.452 > 1.721$) dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $< 0,001$ yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan monopoli memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Idi Tello Baru. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan model TGT dengan media monopoli dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Permainan Monopoli, Hasil Belajar, Mata Pelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar yang menyangkut sintaksis, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung. Menurut Jayul & Irwanto, (2020) menyatakan bahwa “guru dapat menetapkan model pembelajarannya sendiri yang berfokus pada keadaan yang terjadi disekolah tersebut maupun di luar sekolah”.

Setiap model pembelajaran memiliki ciri-ciri yang dapat mempengaruhi proses belajar yang didukung oleh perilaku dan lingkungan belajar, ciri – ciri model pembelajaran

Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif, Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang dan Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya (Mirdad, 2020).

Fungsi model pembelajaran, model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas suatu pembelajaran dalam tutorial dan

untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran contohnya Membantu dan membimbing guru untuk memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Seperti telah dipelajari sebelumnya bahwa model pembelajaran pada dasarnya memuat metode, strategi, teknik, dan taktik pembelajaran. Untuk itu ketika guru menggunakan model pembelajaran tertentu secara otomatis dia/ia akan mengetahui taktik, teknik, strategi, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan weil dalam (Asyafah, 2019).

Istilah model merujuk pada arti kata yang menunjukkan bahwa model adalah sebuah tiruan atau konsepsi dari benda atau keadaan, situasi yang sesungguhnya, sebagai gambaran atau contoh yang bermanfaat dalam pemecahan masalah. Dengan demikian model merupakan sebuah situasi tiruan yang berupa konsep tertulis dari sebuah situasi, model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan pembelajaran beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah

kegiatan pembelajaran langkah demi langkah.

Model pembelajaran, meskipun dirancang untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar, menghadapi berbagai tantangan dan permasalahan. Kurangnya pemahaman guru terhadap model pembelajaran, keterbatasan sumber daya, perbedaan kemampuan belajar siswa, dan kurangnya dukungan dari lingkungan sekolah menjadi beberapa hambatan utama. Selain itu, kesulitan dalam memilih model yang tepat, mengadaptasi model, dan menjaga motivasi guru dan siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Untuk mengatasi hal ini, dibutuhkan komitmen dan kerja sama dari semua pihak yang terlibat, mulai dari guru, kepala sekolah, orang tua, dan stakeholder lainnya.

Model pembelajaran Times Games Tournament (TGT) adalah sebuah pembelajaran dengan menerapkan strategi kelompok. Tipe model pembelajaran ini melibatkan semua aktivitas siswa tanpa membedakan status sosial, menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya dan menerapkan metode belajar dengan bermain. Satu kelompok untuk model pembelajaran

TGT biasanya beranggota lima sampai enam orang. Kemudian, pada tiap kelompok akan memiliki anggota dengan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang berbeda-beda. Model pembelajaran ini menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar yang aktif melalui kegiatan-kegiatan yang berorientasi pada kerja sama. TGT pada mulanya dikembangkan oleh David Da Viers dan Keith Edwards dalam (Gultom, D. I., et.al 2021) . Selanjutnya pada aktivitas belajar siswa dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping itu menumbuhkan siswa agar berfikir lebih kritis, tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat (Slavin dalam Aeni & Widodo, 2022). Penerapan model pembelajaran TGT juga bisa menggunakan bantuan media permainan yang akan menambah variasi proses belajar mengajar sehingga lebih menarik, menyenangkan, memotivasi siswa, meningkatkan aktivitas dan kerja sama siswa saat pembelajaran di kelas berlangsung

Media pembelajaran berperan sebagai perantara selama proses

pembelajaran, memastikan penyampaian materi secara terarah, dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien Nurrita & Teni dalam (May Sela et al., 2023). Permainan menjadi salah satu jenis media yang membantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam penerimaan materi serta memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar (Amri et al., 2023). Media permainan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, memperluas pengetahuan siswa, dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Penelitian juga menunjukkan bahwa media permainan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, serta mengembangkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap permasalahan yang ada (Anshori, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media dalam bentuk permainan memiliki kelebihan tersebut dan merupakan pilihan praktis dan efektif dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran juga berperan sebagai alat perantara dalam menyampaikan materi. Dalam

proses belajar, seorang guru membutuhkan media yang dapat mengemas materi secara kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Salah satu jenis media pembelajaran yang diperlukan adalah media permainan seperti monopoli, karena dapat membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, serta mengoptimalkan penggunaan waktu secara efektif

Salah satu jenis permainan yang banyak disukai dan dikenal di seluruh dunia adalah permainan monopoli. Monopoli adalah permainan yang menggunakan papan dengan petak-petak di mana setiap pemain memiliki kesempatan untuk membeli properti sesuai dengan harga yang tertera. Permainan monopoli juga melibatkan jual beli aset, di mana setiap pemain berlomba-lomba mengumpulkan aset untuk memenangkan permainan. Permainan ini menggunakan dadu, bidak, kartu aset mainan, dan uang mainan Matondang dalam (Erni, 2023).

Hasil belajar secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam

berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang dalam sebuah sistem pendidikan tertentu (Syawaluddin & Amran, 2024).

Upaya meningkatkan hasil belajar menggambarkan tindakan yang dilaksanakan pendidik sebagai guru supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut (Karlina, L., & Anugraheni, 2021) mengungkapkan bahwa “dalam usaha menaikkan hasil belajar peserta didik dengan efisien dan baik itu tidak hanya didukung atau didasari dari adanya sebuah keinginan peserta didik dalam menuntut ilmu namun, model pembelajaran yang diterapkan gurupun berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar”

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah Idi Tello Baru tepatnya di kelas IV, terlihat

kurangnya aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS yang dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah, yang dimana peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dikelas. Permasalahan tersebut diantaranya, 1) Siswa beranggapan bahwa mata pelajaran IPAS hanya diisi dengan pembelajaran menghafal yang monoton dan membosankan, 2) Siswa cenderung individualisasi (mementingkan diri sendiri) dan sulit dalam berkelompok, 3) Peserta didik ragu dan merasa takut dalam menyuarakan pertanyaan ataupun pendapatnya, 4) Minimnya penerapan media pembelajaran kreatif dikelas dan hanya mengandalkan buku teks dan LKPD yang disediakan disekolah, 5) Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran rendah seperti kurang semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru sehingga tugas tidak selesai pada waktu yang telah ditetapkan.

Terdapat juga permasalahan lain yang mengakibatkan rendahnya motivasi belajar peserta didik yaitu disebabkan oleh pengajar dalam memilih suatu model ataupun media pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta

didik, metode yang digunakan guru juga dominan metode ceramah dikarenakan guru masih cenderung menggunakan metode yang nyaman menurut dirinya sendiri tanpa memperhatikan kebutuhan belajar siswanya. Hal tersebut yang membuat pembelajaran seakan-akan hanya berlangsung satu arah dan monoton, yang membuat siswa jenuh dalam belajar.

Adapun salah satu upaya pilihan yang diusulkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan melaksanakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media permainan monopoli. Farida et al., (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah suatu struktur atau model pembelajaran yang mudah dilakukan, mencakup persiapan bagi semua siswa tanpa memerlukan perbedaan status, memuat kewajiban siswa sebagai tutor sebaya dan bagian pendukung.

Berdasarkan uraian di atas, maka tatist peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa menggunakan penerapan model teams games tournemnt dengan bantuan permainan

monopoli. Penerapan suatu model dalam proses pembelajaran diharapkan menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran siswa kelas IV SD Muhammadiyah Idi Tello Baru. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah Idi Tello Baru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen jenis One Group Pretest-Posttest Design (Arib et al., 2024). Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SD Muhammadiyah Idi Tello Baru yang berjumlah 215 orang pada tahun ajaran 2024/2025, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Siswa SD Muhammadiyah Idi Tello Baru

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
I	13	11	24
II	9	16	25
III. A	9	9	18
III. B	5	11	16
IV	9	13	22

V. A	13	10	23
V. B	16	10	26
VI. A	10	13	23
VI. B	25	5	35
Total			215

Sampel penelitian ditentukan dengan teknik random sampling, sehingga terpilih siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang, dengan distribusi pada tabel berikut:

Tabel 3.2: Keadaan Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
IV	9	13	22

Desain penelitian yang digunakan adalah one group pretest-posttest design dengan pola O1 – X – O2, di mana O1 adalah tes awal (pretest), X adalah perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan monopoli, dan O2 adalah tes akhir (posttest). Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran TGT berbantuan media monopoli, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap, yaitu: (a) tahap persiapan dengan menyiapkan instrumen pretest-posttest, modul ajar, serta media monopoli; (b) tahap

pelaksanaan yang mencakup pemberian pretest, pembelajaran dengan model TGT berbantuan monopoli, dan posttest; serta (c) tahap akhir berupa analisis data dan penyusunan laporan. Instrumen penelitian terdiri dari tes hasil belajar, lembar observasi, dan dokumentasi kegiatan. Perangkat pendukung mencakup modul ajar, LKPD, media monopoli, lembar observasi, serta dokumentasi untuk memastikan keterlaksanaan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest), observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Data hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata, median, modus, dan standar deviasi, serta statistik inferensial melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan paired samples t-test menggunakan SPSS versi 30. Kriteria penilaian keterlaksanaan pembelajaran ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian
Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran**

No.	Rentang Nilai (%)	Kriteria
1	91-100	Sangat Tinggi
2	81-90	Tinggi
3	71-80	Sedang
4	61-70	Rendah
5	0-60	Sangat Rendah

Dengan prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai pengaruh penerapan model TGT berbantuan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Muhammadiyah IDI Tello Baru dilaksanakan selama empat pertemuan. Pertemuan pertama digunakan untuk pretest, pertemuan kedua dan ketiga untuk proses pembelajaran, dan pertemuan keempat untuk posttest.

Analisis hasil penelitian terdiri dari analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

a. Statistik Deskriptif

Tabel 4.1 Hasil Belajar IPAS (Pretest & Posttest)

Statistik Deskriptif	Pretest	Posttest
N	22	22
Minimal	40	50
Maksimal	77	100
Mean	57,14	82,32
Median	55,50	82
Modus	70	82
Std. Deviation	10,776	14,247

Hasil menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata (mean) dari 57,14 (pretest) menjadi 82,32 (posttest).

b. Tingkat Frekuensi Keberhasilan

Tabel 4.2 Tingkat Frekuensi Keberhasilan Hasil Belajar IPAS

Interval Nilai	Kategori	Pretest F (%)	Posttest F (%)
91-100	Sangat Tinggi	0 (0%)	9 (40,91%)
81-90	Tinggi	0 (0%)	4 (18,18%)
71-80	Sedang	1 (4,55%)	5 (22,73%)
61-70	Rendah	7 (31,82%)	1 (4,55%)
0-60	Sangat Rendah	14 (63,64%)	3 (13,64%)
Jumlah		22 (100%)	22 (100%)

Data menunjukkan mayoritas siswa berada pada kategori sangat rendah (63,64%) saat pretest, namun meningkat menjadi sangat tinggi (40,91%) setelah posttest.

c. Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.3 Deskripsi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

N o	Aktivitas Siswa	Persentase	Kategori
1	Siap & tertib mengikuti pembelajaran	100%	Sangat Aktif
2	Memperhatikan & fokus pembelajaran	100%	Sangat Aktif
3	Memahami penjelasan guru	100%	Sangat Aktif
4	Mengikuti aturan permainan monopoli	100%	Sangat Aktif
5	Menjawab pertanyaan logis	75%	Aktif
6	Bekerja sama & tidak mendominasi	100%	Sangat Aktif
7	Mengambil keputusan tepat	75%	Aktif
8	Menunjukkan semangat & sopan	100%	Sangat Aktif
9	Mematuhi aturan pembelajaran	100%	Sangat Aktif
10	Menyimpulkan pelajaran	100%	Sangat Aktif

Rata-rata aktivitas siswa mencapai 95% kategori aktif-sangat aktif, menunjukkan respon positif terhadap model pembelajaran TGT berbantuan monopoli.

2. Hasil Analisis Inferensial

a. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Pretest Eksperimen	.131	22	.200*	.953	22	.369
	Posttest Eksperimen	.161	22	.144	.927	22	.104

Hasil pengujian normalitas diperoleh nilai Sig α untuk yang belum diajarkan model pembelajaran TGT dengan bantuan media permainan monopoli sebesar 0,369 maka nilai Sig lebih besar dari pada nilai α ($0,369 > 0,05$). Sedangkan Sig α untuk yang sudah diajarkan model pembelajaran TGT dengan bantuan media permainan monopoli sebesar 0.104 dengan nilai Sig lebih besar dari pada nilai α ($0.104 > 0,05$). Berarti dapat disimpulkan bahwa pretest maupun posttest kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	.990	1	42	.325
	Based on Median	1.005	1	42	.322
	Based on Median and with adjusted df	1.005	1	37.113	.323
	Based on trimmed mean	1.075	1	42	.306

Hasil pengujian homogenitas “*Test of Homogeneity of Variances*” diperoleh nilai signifikansi (Sig.) pada variabel hasil belajar kelas eksperimen pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah IDI Tello Baru adalah

sebesar 0,325. Karena nilai Sig. based on mean $0,325 > 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas diatas, dapat diartikan bahwa variansi data hasil belajar kelas eksperimen pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah IDI Tello Baru adalah homogen.

c. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan Uji-t program SPSS Versi 30 (*Paired Samples Test*) untuk mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran TGT dengan bantuan media permainan monopoli efektif pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah IDI Tello Baru.

		Paired Samples Test						Significance	
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	One-Side d p	Two-Side d p
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	25.182	13.975	2.979	31.378	18.986	8.452	<.001	<.001

Berdasarkan hasil analisis SPSS versi 30 tampak bahwa nilai nilai t hitung sebesar 12,100. Dengan frekuensi (dk) sebesar $22-1=21$ pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ maka diperoleh t tabel = 1.721. Maka diperoleh thitung $>$ ttabel atau $8,452 > 1,721$ dan sig. (2-

Tailed) $< 0.001 < 0.05$ menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah IDI Tello Baru.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest Design dan melibatkan 22 siswa kelas IV sebagai sampel dengan teknik sampling jenuh.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan hasil belajar setelah penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan monopoli. Pada saat pretest, mayoritas siswa berada pada kategori sangat rendah (63,64%), rendah (31,82%), dan sedang (4,55%), sementara tidak ada siswa yang mencapai kategori tinggi maupun sangat tinggi. Setelah diberikan perlakuan (posttest), hasil belajar meningkat: 40,91% siswa berada pada kategori sangat tinggi, 18,18% kategori tinggi, 22,73% kategori sedang, 4,55% kategori rendah, dan hanya 13,64% kategori sangat rendah. Selain itu, observasi aktivitas siswa menunjukkan 95%

keterlibatan aktif, serta respon siswa terhadap pembelajaran tergolong positif. Hal ini menandakan bahwa penerapan TGT dengan monopoli mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Apliana dkk. (2021) yang menyatakan TGT berbantuan monopoli efektif meningkatkan hasil belajar ekonomi, serta penelitian Tiara Dyah dkk. (2023) yang menegaskan TGT layak digunakan pada materi Sumber Daya Alam (SDA). Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan monopoli terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Muhammadiyah IDI Tello Baru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan **model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media permainan monopoli** memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap **hasil belajar siswa** kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Muhammadiyah Idi Tello Baru. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan nilai rata-rata *pretest*

siswa sebesar 57,14 yang meningkat drastis menjadi 82,32 pada saat *posttest*. Selain itu, persentase siswa yang berada dalam kategori hasil belajar "sangat rendah" dan "rendah" menurun secara signifikan, sementara persentase siswa yang mencapai kategori "tinggi" dan "sangat tinggi" melonjak tajam. Data observasi juga menunjukkan adanya peningkatan **keterlibatan dan keaktifan siswa** selama proses pembelajaran, dengan rata-rata aktivitas mencapai 95%. Secara statistik, hasil uji hipotesis ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dan nilai signifikansi ($< 0,05$) membuktikan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media monopoli sangat efektif sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. N., & Widodo, W. (2022). Penggunaan E-Modul Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Pada Materi Kalor. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(2), 193–202. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Amri, N. A., Amri, N., Hajerah, & Usman. (2023). Pengembangan Media Busy Book Pada Aspek Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 406–411. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.838>
- Anshori, Y. Z. (2020). Penguatan Karakter Disiplin Siswa Melalui Peranan Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 928–933. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2121>
- Apliana, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Asyafah, A. (2019). MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Erni. (2023). Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan APPLICATION OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT METHOD IN INCREASING STUDENTS'

- INTEREST IN KNOWLEDGE THE PIMS OF ISLAM IN ISLAMIC RELIGIOUS. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(3), 468–481.
- Farida, Z., Sabila, M. S., & Setiawaty, R. (2022). Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model Team Games Tournament. *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1(1), 158–168.
- Gultom, D. I., Tiofanny, L., CSI, L., & Panjaitan, S. M. (2021). Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(2), 38–49. <https://doi.org/10.36655/sepre.n.v2i2.510>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/689>
- Karlina, L., & Anugraheni, I. (2021). Meta Analisis Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2015), 6.
- May Sela, H., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1026>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23.
- Syawaluddin, A., & Amran, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning. *JKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(1), 37–52.
- Tiara Dyah, dkk. (2023). (Sesuai isi, kemungkinan sitasi yang dimaksud adalah:) Budiarti, Y., Sumirat, F., & Murti, A. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Sumber Daya Alam. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV(1), 6.