



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV UPT SPF SDN 101854 SEI MENCIRIM
T.P 2024/2025**

***THE EFFECT OF TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL ASSISTED BY MONOPOLY MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOME IN THE SUBJECT OF SCIENCE IN CLASS IV UPTSPF SDN 101854 SEI MENCIRIM
T.P 2024/2025***

Lusiana perbina br sitepu¹⁾
Prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality Medan,
Jl. Ngumban Surbakti No, 20132, Medan
e-mail: sitepulusiana@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monopoli pada materi Wujud Zat dan Perubahannya kelas IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2024/2025, untuk mengetahui pengaruh signifikan pengaruh model TGT berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada materi Wujud Zat dan Perubahannya di kelas IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 November 2024 di UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim, berjumlah 59 Orang siswa yaitu 30 laki laki dan 29 perempuan. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Jenis design penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah berbentuk pilihan berganda. Setelah melakukan analisis data terhadap hasil penelitian maka diperoleh hasil belajar siswa pada materi Wujud Zat dan Perubahannya diperoleh nilai rata-rata pretest 55,93 belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar siswa dengan menggunakan model TGT berbantuan media monopoli diperoleh nilai rata-rata posttest 90,93 dan memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan



Minimal (KKM). Terdapat pengaruh signifikan diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 3,9184 pada taraf signifikansi 0,05% diperoleh t tabel 2,0024. t hitung $>$ t tabel maka hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh model TGT berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada materi Wujud Zat dan Perubahannya di kelas IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: *model Teams Games Tournament, media Monopoli, metode bermain*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine students' learning outcomes in the subject of science using the Teams Games Tournament model assisted by Monopoly media on the material of the Form of Matter and Its Changes in class IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim in the 2024/2025 Academic Year; to determine the significant effect of the TGT model assisted by monopoly media on student learning outcomes on the material of the Form of Matter and Its Changes in class IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim in the 2024/2025 Academic Year. This research was conducted on November 30, 2024 at UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim for the 2024/2025 Academic Year. The population in this study were all fourth grade students of UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim, totaling 59 students, namely 30 males and 29 females. This type of research is Quasi Experimental Design. The type of research design is Nonequivalent Control Group Design. The data collection technique used by the researcher is in the form of multiple choices. After analyzing the data on the results of the study, the results of student learning on the material of the Form of Matter and Its Changes obtained an average pretest score of 55.93 which did not meet the Minimum Completion Criteria (KKM). The results of student learning using the TGT model assisted by monopoly media obtained an average posttest score of 90.93 and met the Minimum Completion Criteria (KKM). There is a significant influence known that the t value of 3.9184 at a significance level of 0.05% obtained t table 2.0024. t count $>$ t table then the hypothesis H_1 is accepted and H_0 is rejected which means that there is an influence of the TGT model assisted by monopoly media on student learning outcomes in the material of the Form of Substance and Its Changes in class IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim in the 2024/2025 Academic Year.

Keywords: *Teams Games Tournament model, Monopoly media, playing method*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi pengembangan pribadi dan sosial. Dengan tujuan meningkatkan mutu pendidik, peran model dan media semakin diakui. Salah satu sarana pembelajaran yang menarik adalah model *Teams Games*



Tournament berbantuan media monopoli, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penggunaan model berbantuan media monopoli budaya sebagai sarana pembelajaran dapat menjadi solusi yang menarik.

Selama proses pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif, inisiatif dan mampu menyelesaikan sendiri permasalahan yang di hadapi, sedangkan guru hanya sebagai pembimbing. Guru harus melaksanakan tugas mengajarnya dengan sebaik-baiknya agar tercapai hasil yang maksimal bagi peserta didik. Oleh karena itu perlu diciptakan keadaan yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata KKTP dan terus meningkat setiap tahunnya. Hal ini dapat tercapai jika siswa mampu menerima pembelajaran dengan baik dan guru mampu mengajar sesuai dengan kebutuhan siswa di dalam kelas.

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak mampu menarik minat siswa. Model ceramah yang cenderung mendominasi proses belajar mengajar sering kali membuat siswa pasif, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan menjadi kurang mendalam. Disisi lain, pemanfaatan media dan alat peraga dalam pembelajaran IPAS juga sering kali terbatas, sehingga materi yang bersifat abstrak sulit dipahami siswa.

Salah satunya pada UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim, saat peneliti melakukan observasi pada 02 Desember 2024, mengungkapkan beberapa masalah dalam pembelajaran IPAS. Diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada matapelajaran IPAS masi rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas IV mata pelajaran IPAS. Hasil wawan cara dari wali kelas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar siswa di UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim masih belum maksimal. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP yang telah di tetapkan yaitu 65. Data dilihat dari keterangan tabel bahwa , 59 jumlah siswa di kelas IV yang tuntas hanya 25 siswa dan yang belum tuntas 34 siswa.



Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang memiliki kesulitan pada mata pelajaran IPAS. Permasalahan yang ditemukan di UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi IPAS, salah satunya adalah melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu bagian dari pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa belajar melalui permainan dan kompetensi yang menyenangkan. Dalam penerapannya, siswa dibagi menjadi beberapa tim dan bersaing dalam turnamen yang berbasis permainan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam model pembelajaran ini adalah permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi IPAS. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan merangsang siswa untuk berpikir kritis serta bekerja sama dengan anggota tim mereka.

Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aspek kognitif dan juga mengembangkan keterampilan sosial dan efektif mendukung proses pembelajaran secara keseluruhan.

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Menurut Rukminingsih & dkk, (2020) eksperimen semua *Quasi experimental* merupakan bentuk desain yang melibatkan paling sedikitnya dua kelompok, satu kelompok sebagai kelompok eksperimen dan satu kelompok lain sebagai kelompok kontrol. Peneliti menggunakan metode quasi eksperimen untuk mengetahui adanya



perbedaan antar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas IV-A dan kelas IV-B. Dalam penelitian ini akan dibandingkan hasil belajar antar 2 kelas paralel.

Sampel pada penelitian ini ada dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperime. Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Teams Games Tournament* tanpa berbantuan media monopoli. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi Experimental design, yaitu tepatnya menggunakan *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Menurut (Sugiyono, 2019:116) Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttes control group design* hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam desain ini penelitian dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen yang ddiberi perlakuan dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan . Yang ditunjukkan dalam tabel.

Tabel 1 Desain Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	post-test
Eksperimen	o_1	x_1	o_2
Kontrol	o_3	x_2	o_4

Keterangan :

O_1 = Nilai Pres test sebelum diberi perlakuan kelas eksperimen

X = Perlakuan dengan menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media monopoli

O_2 = Nilai Pos test setelah diberi perlakuan kelas kontrol

O_3 = Nilai Pres test sebelum diberi perlakuan kelas eksperime

O_4 = Nilai pos test setelah diberikan perlakuan kelas kontrol



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan konsultasi kepada pihak sekolah pada hari Sabtu tanggal 30 November 2024, untuk meminta izin kepada kepala sekolah agar diberi izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah kepala sekolah mengizinkan bahwasanya boleh dilakukan penelitian di sekolah UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim, selanjutnya peneliti melakukan penelitian pada tanggal 2 Desember 2024 untuk memberi soal *pre test* di kelas IVA dan kelas IVB UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2024/2025, untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan, dengan memberikan test kepada kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan *pre test*, maka data yang diperoleh dilakukan analisis data dengan menghitung nilai rata-rata, uji normalitas data dan uji homogenitas data. Setelah memberikan pretes, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas.

Perlakuan yang diberikan berupa penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli dikelas IVA selaku kelas eksperimen dan perlakuan berupa penggunaan model *Teams Games Tournament* tanpa berbantuan media monopoli pada kelas IVB selaku kelas kontrol. kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari yang sama yaitu pada hari Senin tanggal 2 Desember 2024, dengan materi yang sama yaitu Wujud zat dan perubahannya, jam pelajaran yang sama yaitu 2x35 menit (70 menit), dan guru yang sama yaitu peneliti sendiri yang sudah disusun didalam modul ajar. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan test akhir (*posttest*) yang nantinya dianalisis untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *teams games tournament* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2024/2025.

Deskripsi Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen



Setelah selesai maka dihasilkan data dari kelas kontrol dan eksperimen, maka data tersebut akan diuji. Hasil rata rata nilai pretest dan posttest kelas kontrol dan eksperimen sebagai berikut.

Tabel 2 RATA-RATA PRETEST DAN POSTTEST

Kelas	Rata-rata nilai	
	Pretest	Posttest
Kelas IV-A	55,93	90,93
Kelas IV-B	56,06	74,90

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan nilai rata-rata pretest kelas kontrol yaitu 56,06 dan rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 55,93 Nilai rata-rata posttest kelas kontrol 74,90 dan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 90,93. Selanjutnya data kedua kelas diuji kenormalannya dengan menggunakan uji Chisquer sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

Test	Kelas	x^2_{hitung}	x^2_{tabel}
Pre-test	kontrol	1,750	7,815
	Eksperimen	3,458	7,815
Post-test	Kontrol	3,385	7,815
	Eksperimen	7,161	7,815

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil normalitas data untuk test awal pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum dilakukan perlakuan diperoleh untuk kelas eksperimen jika harga x^2 hitung lebih kecil dari x^2 tabel ($3,458 < 7,815$), maka data hasil belajar pretest kelas IVA (sebelum diberi perlakuan) dapat dikatakan berdistribusi normal. untuk kelas kontrol x^2 hitung lebih kecil dari x^2 tabel ($1,750 < 7,815$), maka data hasil belajar pretest kelas IVB (sebelum diberi perlakuan) dapat dikatakan berdistribusi normal. dengan tarif nyata $\alpha = 0,05$. Selanjutnya hasil uji normalitas dan test akhir pada kelas kontrol dengan model TGT tanpa berbantuan media monopoli dan test akhir eksperimen menggunakan



model TGT berbantuan media monopoli. Diperoleh untuk kelas kontrol menggunakan model TGT tanpa berbantuan media monopoli χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel ($3,385 < 7,815$) sehingga dapat dikatakan hasil belajar posttest siswa kelas IVB (setelah diberi perlakuan) berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel ($7,161 < 7,815$) sehingga dapat dikatakan hasil belajar posttest siswa kelas IVA (setelah diberi perlakuan) berdistribusi normal dengan tariff nyata $\alpha = 0,05$. Selanjutnya kedua data akan diuji homogenitasnya dengan menggunakan uji F. Hasil pengujian homogenitas disusun pada tabel berikut.

Tabel 4. UJI HOMOGENITAS PRETEST DAN POSTTEST

Test	kelas	F_{hitung}	F_{tabel}
Pretest	Kontrol dan Eksperimen	1,0882889	1,884236366
Posttest	Kontrol dan Eksperimen	1,028544757	1,884236366

Dengan kriteria pengujian adalah jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga kedua varians kelompok data homogen. Sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kedua varians kelompok data tersebut adalah tidak homogen. Setelah data diuji normalitas dan homogenitas, selanjutnya data posttest diuji hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monopoli. Uji hipotesis menggunakan uji t, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 UJI HIPOTESIS MENGGUNAKAN UJI T

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}
Kontrol dan Eksperimen	3,918423714	1,6720

Dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,92 > 1,67$. Sehingga diterima H_1 atau Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Teams Games Tournaments*



(TGT) berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa data dan pengujian hipotesis penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *model Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 90,93 dengan kriteria Baik sekali. (2) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Teams Games Tournamen* tanpa menggunakan media monopoli pada mata pelajaran IPAS materi wujud zat dan perubahannya di kelas IV UPT SPF SDDN 101854 Sei Mencirim T.P 2024/2025 diperoleh nilai rata-rata 74,90 dengan kriteria Baik. (3) Terdapat pengaruh signifikan penggunaan model *Teams Games Tournaments* berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SDN 101854 Sei Mencirim T.P 2024/2025 dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,92 > 1,67$.

Daftar Pustaka

- Alhadi, E., Nanda, F. F., Augustini, M. C., & Desnita, D. (2021). *Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Kumparan Fisika, 4(2), 120–128.*
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: UPT UHAMKA Press.*
- Dapot, Tua, M., & M.Siahaan. (2023). *Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Siswa Kelas VIII Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel SMP Negeri 15 Medan. 3, 433–450.*
- Hrp, Nurlina Ariani, dkk. 2022. *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.*
- Jaya, Farida. (2019). *Perencanaan Pembelajaran. Medan: UIN Sumatera Utara.*



-
- Khoirurrijal, Fadriati, and Sofia dkk. *Pengembangan Kurikulum Merdeka. Pertama. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2022*
- .Kurniawati, E. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn. Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran.[Online]. Vol, 1, No.1*
- Letari dan Yudhanegara. (2017) *Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung : PT. Refika Aditama*
- Marzuki, Dodo santo Bprpneo. (2023). “*Model Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup.*” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran 6(2):356–65.*
- Nengsi, R, Munandar, H, & Junita, S. (2020). *Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 1 (1).*
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish*
- Sugiyono. (2014). *Stastika untuk penelitian . Bandung: Alfabeta*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta*