

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
MENGUNAKAN MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD IT
AL-FAKHRI SEI MENCIRIM T.A 2025/2026**

***THE INFLUENCE OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) MODEL
USING MONOPOLY ON THE LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN
THE SCIENCE SUBJECT OF GRADE IV OF SD IT AL-FAKHRI SEI
MENCIRIM IN THE 2025/2026 ACADEMIC YEAR***

Rajani Rekhayana

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality, Jln, Ngumban Surbakti
No. 18 Medan. Indonesia

Email: rajanirekhayana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model *Teams Games Tournament* (TGT), bantuan *monopoly*, memengaruhi hasil belajar siswa kelas IV di SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim pada mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan penelitian kuasi-eksperimental, metode kuantitatif, dan *pretest-posttest control group design*. Kelas eksperimen dan kelas kontrol membentuk sampel, yang menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh. Sebanyak 60 siswa kelas IV dari SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim membentuk populasi penelitian. Kelas eksperimen menggunakan paradigma pembelajaran TGT dengan media monopoli, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran tanpa media monopoli. *Pretest* dan *posttest* yang mengukur hasil belajar digunakan sebagai bagian dari metode pengumpulan data, dan uji statistik digunakan untuk analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV di SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim memperoleh pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media monopoli.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT), Media Monopoli, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study was conducted to determine whether the Teams Games Tournament (TGT) model, with the assistance of monopoly, affects the learning outcomes of fourth-grade students at SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim in the subject of science in the 2025/2026 academic year. This study used quasi-experimental research, quantitative methods, and pretest-posttest control group design. The experimental class and the control class formed the sample, which used a saturated sampling technique. A total of 60 fourth-grade students from SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim formed the research population. The experimental class used the TGT learning

paradigm with monopoly media, while the control group used learning without monopoly media. Pretests and posttests that measure learning outcomes were used as part of the data collection method, and statistical tests were used for analysis. The results showed that the learning outcomes of students in the experimental class and the control class were significantly different. It can be concluded that fourth-grade students at SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim benefited from the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the assistance of monopoly media.

Keywords: *Teams Games Tournaxment (TGT), Monopoly Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Upaya yang disengaja dan terorganisir untuk merancang proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mencapai potensi penuh mereka dikenal sebagai pendidikan. Proses belajar seharusnya dirancang, dilaksanakan, dan dinilai secara sistematis sesuai dengan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses. Selain menyampaikan informasi, guru juga berperan sebagai fasilitator, memilih media dan model pembelajaran berdasarkan kualitas individu setiap siswa.

Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS menumbuhkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan kesadaran akan saling ketergantungan antara individu dan lingkungannya. Namun, IPAS di sekolah dasar seringkali berpusat pada guru dan menggunakan teknik ceramah yang membosankan, yang menurunkan minat siswa dan menghasilkan hasil pembelajaran yang kurang ideal. Setelah terlibat dalam pembelajaran, hasil pembelajaran berupa perubahan perilaku yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor (Bunyamin, 2021; Julhadi, 2021).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim, terlihat jelas bahwa siswa kelas IV mata pelajaran IPAS terus mengalami hasil belajar yang buruk karena pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya keragaman strategi pengajaran, dan terbatasnya penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan siswa. Meskipun keterlibatan siswa sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar, teknik ceramah yang lazim menyebabkan siswa kurang aktif terlibat dalam mengembangkan pemahaman (Sudjana, 2024). Selain itu, siswa menjadi kurang termotivasi dan terlibat di kelas ketika pengajaran kurang kreatif dan tidak memprioritaskan kerja tim. Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi dengan mendorong interaksi sosial dan persaingan yang sehat, menurut Slavin (2019).

Sebaliknya, penggunaan sumber belajar yang kurang beragam juga menghambat pemahaman konseptual. Media dapat mengurangi verbalisme di kelas dan membantu siswa menjadi lebih tertarik dan fokus pada studi mereka (Olivia Harahap dkk., 2022; Daniyati dkk., 2023). Konten IPAS konseptual menjadi sulit dipahami tanpa dukungan media yang nyata dan menarik, yang mengakibatkan hasil pembelajaran yang buruk dalam ranah kognitif, efektif, dan psikomotor (Bunyamin, 2021).

Sebagai alternatif, model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan. Melalui permainan dan turnamen akademis yang mendorong keterlibatan siswa dan persaingan sehat, model *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan kolaborasi kelompok (Manasikana, 2022; Najmi dkk., 2021). Menurut Rochmana (2017), aspek permainan dan penghargaan kelompok dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) meningkatkan partisipasi siswa.

Meningkatkan pemahaman peserta didik tidak hanya membutuhkan model pembelajaran tetapi juga pemanfaatan media yang relevan. Pesan yang dapat membangkitkan minat dan perhatian dikomunikasikan melalui media pembelajaran (Olivia Harahap dkk., 2022; Daniyati dkk., 2023). Karena menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, permainan Monopoli dianggap cocok untuk siswa sekolah dasar (Ulfaeni dkk., 2017; Mahesti & Koeswanti, 2021).

Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media permainan monopoli dan *Teams Games Tournament* (TGT) secara independen dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wahyuningtyas, 2020; Nugraha, 2021). Namun, masih belum banyak penelitian yang menggabungkan model TGT dengan media monopoli dalam pelajaran IPAS kelas empat dengan topik Bentang Alam Daerahku.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang didukung oleh media monopoli, mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim pada tahun ajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan kuasi-eksperimen dan metodologi kuantitatif. Dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan *pretest-posttest control group design*. Kelompok kontrol menerima pengajaran tradisional dan kelompok

eksperimen menerima pengajaran dalam bentuk model *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan Monopoly.

Penelitian dilakukan di SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim. Semua siswa di kedua kelas tersebut berada di kelas IV. Seluruh populasi dijadikan sampel karena teknik pengambilan sampel digunakan *total sampling*. Kelas IV-B jadi kelas kontrol, dan kelas IV-A jadi kelas eksperimen.

Tes hasil belajar pilihan ganda yang telah divalidasi digunakan sebagai alat penelitian. Untuk memastikan apakah hasil belajar IPAS siswa (Bentang Alam Daerahku) telah meningkat, tes diberikan baik sebelum (*pretest*).maupun setelah perlakuan (*posttest*).

Tes dan dokumentasi digunakan dalam proses pengumpulan data.. Tes statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menilai data yang dikumpulkan. Pemeriksaan normalitas dan homogenitas termasuk dalam tes analisis prasyarat. Selain itu, uji t sampel independen digunakan untuk mengevaluasi hipotesis penelitian pada tingkat signifikansi 0,05. Analisis data dilakukan menggunakan alat statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dilakukan penelitian dampak model *Teams Games Tournament* (TGT), berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar siswa IPAS materi Bentang Alam Daerahku kelas IV SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim Tahun Ajaran 2025/2026. Setelah dilakukan *pretest* dan *posttest* diperoleh data, sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pre-test

Kelas	Rata-rata <i>Pre-test</i>
IV A	42,2
IV B	47

Tabel 2. Hasil Post-test

Kelas	Rata-rata Post-test
Ekperimen	85,3
Kontrol	63,1

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar *posttest* dan *pretest*, terdistribusi secara normal. Uji ini dilakukan menggunakan teknik Liliefors, tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil uji normalitas yang dibantu hitung dengan *Microsoft Excel*, sebagai berikut.

Tabel 3. Uji Normalitas Pretest

Kelas	L_0	L_t
IV-A	0,102	0,161
IV-B	0,160	0,161

Data uji awal di kelas IV-A ditemukan berdistribusi normal ketika uji normalitas menghasilkan $L_{hitung} < L_{tabel}$, atau $0,102 < 0,161$. Oleh karena itu, H_0 disetujui. Data uji asli berdistribusi normal karena uji normalitas kelas IV-B menghasilkan $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,160 < 0,160$, yang menyebabkan diterimanya H_0 .

Tabel 4. Uji Normalitas Posttest

Kelas	L_0	L_t
Ekperimen	0,126	0,161
Kontrol	0,159	0,161

Tabel di atas menunjukkan kedua data berdistribusi normal. Hasil normalitas *posttest* pada kelas eksperimen yaitu $0,126 > 0,126$ dan kelas kontrol yaitu $0,159 < 0,126$ dimana taraf signifikansi $> 0,05$, berarti *posttest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Posttest untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji homogenitasnya. Karena penelitian ini berfokus pada bagaimana intervensi memengaruhi variabel dependen, maka hanya data *posttest* yang digunakan. Uji F, yang juga dikenal sebagai uji Fisher, digunakan untuk menguji homogenitas dalam penelitian ini pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Uji	F_{hitung}	F_{tabel}
<i>posttest</i>	1,12	1,87

Berdasarkan data yang dikumpulkan, nilai homogenitas post-test adalah $1,12 < 1,87$, menunjukkan bahwa data keduanya, homogen atau varians yang sama.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji-t dengan membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} . Adapun kriteria hipotesis yang diujikan pada penelitian ini adalah.

Tabel 6. Uji Hipotesis

No	Data kelompok	Nilai rata-rata	T_{hitung}	T_{tabel}
1	Ekperimen	85,3	5,34	1,67
2	Kontrol	63,1		

Setelah di uji, hipotesis alternatif (H_1) diterima, dan hipotesis nol (H_0) ditolak yaitu $t_{hitung} 5,34 > t_{tabel} 1,67$. Sehingga dapat membuktikan bahwa pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT), dibantu oleh media monopoli terhadap hasil belajar siswa IPAS kelas IV SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim tahun ajar 2025/2026.

Pembahasan

Menurut temuan penelitian, hasil belajar IPAS siswa kelas IV sangat dipengaruhi oleh model *Teams Games Tournament* (TGT), yang didukung oleh monopoli. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berbeda, dengan kelas eksperimen memperoleh skor lebih tinggi, yang menunjukkan hal ini. Hasil ini menyiratkan bahwa pembelajaran kooperatif, kompetisi konstruktif, dan pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang subjek "Bentang Alam Daerahku".

Dengan mempromosikan diskusi aktif, kerja tim, dan akuntabilitas atas hasil kelompok, model TGT memaksimalkan proses produksi pengetahuan. Hal ini memperkuat pernyataan Slavin (2019) bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran kooperatif secara efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi. Selain itu, pembelajaran menjadi menyenangkan dan realistis dengan penggunaan media monopoli, yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. (Ulfaeni dkk., 2017). Metode alternatif untuk mengajar IPAS di sekolah dasar adalah penggunaan model dan media, yang telah terbukti lebih berhasil daripada pembelajaran pasif tradisional.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan, model *Teams Games Tournament* (TGT), dibantu oleh monopoli, memiliki pengaruh pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD IT Al-Fakhri Sei Mencirim pada tahun ajaran 2025/2026, dibandingkan dengan pembelajaran tradisional, penggunaan model ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunjamin. (2021). *Evaluasi Pembelajaran dan Pengukuran Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Daniyati, A., Pratiwi, M., & Nurhayati, D. (2023). Peran media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 285–296.
- Julhadi, M. A. (2021). *Pengantar Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Manasikana, A., Putri, D., & Rofiq, A. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif di Sekolah Dasar*. Surabaya: UNESA Press.
- Najmi, L., Rofiq, R., & Ismail, A. (2021). Implementasi model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pembelajaran Aktif*, 2(1), 65–74.
- Nugraha, P. (2021). Penerapan model TGT berbantuan media inovatif terhadap hasil belajar sains. *Jurnal Sains Pendidikan Dasar*, 4(2), 77–83.
- Olivia, H., Sari, M., & Pratama, F. (2022). Media pembelajaran dalam era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Modern*, 5(1), 1–8.
- Rochmana, E. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif TGT dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta Press.
- Sudjana, N. (2024). *Metode Statistika Pendidikan (Edisi Terbaru)*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, R. E. (2019). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Ulfaeni, R., Wakhyudin, S., & Saputra, A. (2017). Penerapan media permainan monopoli dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1(2), 138–145.
- Wahyuningtyas, T. (2020). Penggunaan media permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 24–31.