

**PENGARUH MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBANTU
MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**RISSA ADE KUSUMA
NPM 2013053031**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBANTU MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

RISSA ADE KUSUMA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuah Ratu Dua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*team games tournament*). Metode penelitian ini adalah *quasi experimental design*. Populasi berjumlah 60 orang peserta didik, dan sampel 60 orang peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan non probability sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes berupa observasi, dokumentasi, dan teknik tes berupa soal pilihan ganda. Pengolahan data menggunakan rumus chi kuadrat, uji-F, dan regresi linier sederhana yang menunjukkan hasil terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran TGT (*team games tournament*) terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($19,77 > 4,20$).

Kata Kunci : hasil belajar, IPAS, *teams games tournament*

ABSTRAK

THE INFLUENCE OF TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) LEARNING MODEL WITH MONOPOLY MEDIA ON SCIENCE LEARNING RESULT OF ELEMENTARY SCHOOL 4TH GRADER

By

RISSA ADE KUSUMA

The problem in this research was the low science learning outcomes of class IV students at SD Negeri 1 Labuah Ratu Dua. This research aims to determine the effect of the team games tournament (TGT) learning model. This research method was quasi experimental design. The population was 60 students, and the sample was 60 students. Determining the research sample used non-probability sampling. The data collection techniques used are non-test techniques in the form of observation, documentation, and test techniques in the form of multiple choice questions. Data processing using the chi square formula, F-test, and simple linear regression which show that there was a significant effect of the TGT (team games tournament) learning model on the learning outcomes of students in grade IV of elementary school as evidenced by $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($19.77 > 4.20$).

Keyword : learning result, IPAS, teams games tournament

**PENGARUH MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBANTU
MEDIA MONOPOLI TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

RISSA ADE KUSUMA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)
BERBANTU MEDIA MONOPOLI
TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS PESERTA DIDIK KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Rissa Ade Kusuma**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2013053031

Program Studi : PGSD

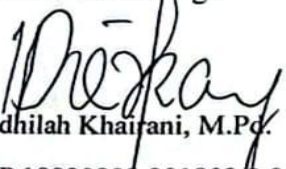
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

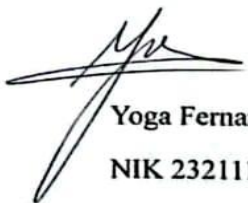
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I


Fadhilah Khairani, M.Pd.

NIP 19920802 201903 2 019

Dosen Pembimbing II


Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

NIK 232111960721101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Fadhilah Khairani, M.Pd.

Sekretaris : Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.

Penguji Utama : Frida Destini, M.Pd.

Fadhilah Khairani

Yoga Fernando Rizqi

Frida Destini

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Rissa Ade Kusuma
NPM : 2013053031
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar" tersebut hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 26 Agustus 2025


Rissa Ad

NPM2013053031



RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Rissa Ade Kusuma Lahir di Desa Labuhan Ratu Satu Kecamatan Way Jepara Kabupaten Lampung Timur, pada tanggal 18 September 2022. Peneliti adalah anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Risnandar dengan Ibu Siti Rohani.

Pendidikan Formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut :

1. SD Negeri 2 Labuhan Ratu Satu lulus pada tahun 2014.
2. SMP Negeri 1 Way Jepara lulus pada tahun 2017.
3. SMA Negeri 1 Way jepara lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, Peneliti diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah menjadi anggota dalam organisasi Forkom PGSD kampus B. Pada tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Praktik Lapangan Terpadu (PLP) di Desa ,Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan.

MOTTO

”Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al – Insyirah 5-6)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Alhamdulillah, puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, dengan segala ketulusan serta kerendahan hati. Sehingga berkat, Rahmat dan ridho-Nya skripsi ini bisa terselesaikan. Karya kecil ini kupersembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Risnandar dan Ibu Siti Rohani, Yang telah mendoakan, mendidik, menasehati, serta memberikan semangat kepadaku untuk menyelesaikan studiku demi tercapainya cita-citaku dan beliau yang ingin salah satu dari anaknya memakai toga dan menyandang gelar sarjana. Namun ucapan terimakasihku pada bapak dan ibu hanya dapat ku ucapkan lewat terima kasih dan doa-doa, semoga Allah selalu menjaga dan diberikan kesehatan sehingga dapat selalu mengiringi setiap langkahku. Amiin

Masku tersayang Rizal Rissahan

yang senantiasa memberikan dukungan dan menyemangati agar menjadi orang yang sukses.

Almamater Tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamnet*) Berbantu Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan dorongan serta semangat dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Unuversitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguran dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Kahairani, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung serta Ketua Penguji dan Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Yoga Fernando, M.Pd., Sekertaris Penguji yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi ini.
6. Frida Destini, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran dan kritik yang bermanfaat untuk skripsi.

7. Siti Nuraini, M.Pd., Validasi Ahli yang telah memberikan saran terkait media yang akan digunakan dalam penelitian.
8. Dr. Riswanti Rini, M.Si., Dosen Pembahas yang purna bakti telah membantu memberikan bimbingan, saran dan kritik sampai tahap penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Universitas Lampung terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang diberikan selama proses perkuliahan.
10. Kepala sekolah berserta pendidik SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua dan SD Negeri 1 Braja Luhur yang telah memberikan izin dan bantuan selama melaksanakan penelitian.
11. Rifan Sugandi, yang selalu mengantarkan penulis kemanapun mulai dari bimbingan, uji instrumen dan melaksanakan seminar-seminar untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Rania Fazri Rahmadhani, yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Rekan seperjuanganku Sella, serta Tim Seminar yang telah menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
14. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2020 dan kelas E.
15. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 26 Agustus 2025

Peneliti

Rissa Ade Kusuma

NPM 2013053031

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	xvix
DAFTAR LAMPIRAN	xxviii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Belajar	7
1. Pengertian Belajar	7
2. Prinsip Belajar	8
3. Teori Belajar	10
B. Pembelajaran	11
1. Pengertian Pembelajaran	11
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran	12
C. Model Pembelajaran	13
1. Pengertian Model Pembelajaran	13
2. Manfaat Model Pembelajaran	14
D. Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	15
1. Pengertian Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	15
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	16
3. Kelebihan Model Pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)	19
E. Media Pembelajaran	20
1. Pengertian Media Pembelajaran	20
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21
F. Media Pembelajaran Monopoli	23
1. Pengertian Media Pembelajaran Monopoli	23

2. Langkah-langkah Media Monopoli.....	24
G. Hasil Belajar.....	25
1. Pengertian Hasil Belajar	25
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
3. Indikator Hasil Belajar	28
H. Pembelajaran IPAS	29
1. Pengertian IPAS	29
2. Capaian Pembelajaran IPAS	30
I. Kerangka Berpikir.....	31
J. Hipotesis Penelitian	33

III. METODE PENELITIAN..... 34

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	34
B. Setting Penelitian	35
1. Tempat penelitian.....	35
2. Waktu penelitian	35
3. Subjek penelitian.....	35
C. Populasi dan Sampel Penelitian	37
1. Populasi.....	37
2. Sampel.....	37
D. Variabel Penelitian	38
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	38
1. Definisi Konseptual Variabel	38
2. Definisi Operasional Variabel	39
F. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Teknik Tes	41
2. Teknik Non tes	41
G. Instrumen Penelitian	42
H. Uji Instrumen	44
1. Uji Validitas Ahli.....	44
2. Uji Validitas	44
3. Uji Reliabilitas	46
4. Daya Pembeda Soal	47
5. Tingkat Kesukaran Soal	49
I. Teknik Analisis Data	50
1. Teknik Analisis Data	50
2. Uji Persyarat Analisis Data	51
3. Uji Hipotesis	52

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN54

A. Pelaksanaan Penelitian	54
B. Hasil Penelitian	55
1. Data Hasil belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	56
2. Hasil Analisis Uji N-Gain	61
3. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik	62
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	64

5. Hasil Uji Hipotesis.....	66
C. Pembahasan.....	67
D. Keterbatasan Penelitian.....	71
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Hasil Ulangan IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua	4
2. Sintaks Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	18
3. Daftar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua	37
4. Sintaks Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> berbantu media monopoli ..	39
5. Kisi-kisi Instrumen Tes	42
6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	43
7. Klasifikasi Validitas Soal	45
8. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Soal	46
9. Klasifikasi Reabilitas Soal	47
10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	48
11. Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal	48
12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal	49
13. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	49
14. Kriteria Uji <i>N-Gain</i>	51
15. Keriteria Aktivitas Pembelajaran	51
16. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data	54
17. Data Hasil penelitian Kelas Eksperimen dan Kontrol	55
18. Presentase Indikator Hasil Belajar Berdasarkan Level Kognitif	56
19. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	57
20. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	59
21. Rata-Rata Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol	60
22. Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
23. Persentase Sintaks Aktivitas Peserta Didik	63
24. Rekapitulasi Aktivitas Peserta didik	63
25. Rekapitulasi Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
26. Rekapitulasi Uji Homogenitas	66
27. Rekapitulasi Uji Regresi Linear Sederhana	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	32
2. Desain Penelitian.....	34
3. Histogram data nilai <i>pretest</i> Kelas Eksperimen	58
4. Histogram data nilai <i>pretest</i> Kelas Kontrol.....	58
5. Histogram data nilai <i>posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
6. Histogram data nilai <i>posttest</i> Kelas Eksperimen.....	60
7. Perbandingan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttets</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	83
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	84
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	85
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	86
5. Surat Izin Penelitian	87
6. Surat Balasan Izin Penelitian	88
7. Surat Validasi Instrumen Tes.....	89
8. Surat Validasi Modul Ajar.....	90
9. Dokumentasi Hasil PTS Kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua.....	91
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen	92
11. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	99
12. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	106
13. Media Monopoli.....	109
14. Kisi-kisi Instrumen Tes	113
15. Soal Uji Coba Instrumen.....	114
16. Hasil Uji Validitas Soal	120
17. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal	118
18. Hasil Uji Reabilitas	119
19. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	120
20. Hasil Uji Daya Pembeda soal.....	121
21. Rekapitulasi Uji Daya Pembeda Soal	122
22. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	123
23. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Soal	124
24. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	125
25. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	128

26. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	130
27. Uji N-Gain Hasil Belajar Kelas Eksperimen	132
28. Uji <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol	137
29. Rubik Penilaian Aktivitas Peserta didik dengan Model Pembelajaran TGT	138
30. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik	139
31. Rekapitulasi Aktivitas Model <i>Talking Stick</i>	143
32. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	144
33. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	150
34. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	156
35. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	158
36. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	160
37. Nilai – Nilai <i>r Product Moment</i>	164
38. Nilai – Nilai Chi Kuadrat	165
39. Nilai – Nilai Distibusif	166
40. Dokumentasi	167

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dialami oleh siswa di sekolah. Perkembangan sebuah pendidikan selalu dikaitkan dengan kualitas dan kuantitas. Kualitas pembelajaran dilihat dari hasil belajar yang di capai oleh peserta didik. Keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran dapat di tunjukkan dengan hasil belajar peserta didik (Memorata & Santoso, 2016). Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar didapatkan oleh peserta didik secara akademis melalui kegiatan berupa mengerjakan tugas, ujian, serta keaktifan dalam bertanya jawab (Prastiwi, dkk. 2023). Hal tersebut digunakan untuk menentukan hasil yang di dapatkan setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang didapatkan di sekolah terus diupayakan oleh pendidik agar mecapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia mengacu pada pencapaian kopetensi yang dimiliki setiap peserta didik dalam setiap mata pembelajaran. Seiring perkembangan zaman kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satunya kurikulum merdeka merupakan kurikulum alternatif kemunduran belajar. Dengan berubahnya kurikulum k-13 menjadi kurikulum merdeka mata pelajaran di sekolah dasar pun berubah salah satunya terdapat mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang mengkaji mengenaik makhluk hidup dan lingkungannya.

Pembelajaran IPAS yang masih tergolong baru ini membuat peserta didik mengalami beberapa kesulitan belajar. Kesulitan belajar IPAS ini cenderung tidak fokus saat proses pembelajaran di kelas karena kurangnya minat belajar pada materi yang diajarkan (Alfatonah, dkk. 2023). Penyebab kesulitan belajar IPA adalah IPA merupakan mata pelajaran yang memiliki istilah asing yang banyak dan materinya yang terlalu padat membuat siswa harus menghafal materi tersebut sehingga menimbulkan kejenuhan pada diri siswa, guru yang terlalu monoton dan media yang digunakan juga (Mukholifah, 2022).

Berdasarkan pemaparan mengenai kesulitan belajar IPAS diatas dapat diketahui bahwa terjadi banyak faktor yaitu dari dalam diri siswa seperti pembelajaran IPAS dianggap membosankan, selain faktor dari dalam diri siswa media pembelajaran, pendidik dan ketersediaan buku juga menjadi pengaruh dalam pembelajaran IPAS. Pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar tidak sedikit memiliki masalah atau hambatan seperti diungkapkan diatas. Kesulitan belajar tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Penggunaan pendekatan dan metode juga penting dalam pembelajaran IPAS. Metode guru dalam menginspirasi siswa melibatkan pemberian bimbingan selama proses pembelajaran dan melaksanakannya sambil bergembira, yang mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar (Sari, dkk. 2022). Penerapan model TGT adalah langkah guru untuk menciptakan aktivitas yang mengaktifkan partisipasi seluruh siswa di dalam kelas (S. Rahmawati, dkk. 2023). Selain model pembelajaran media pembelajaran yang tepat juga dapat menjadikan keberhasilan dalam belajar IPAS di sekolah dasar.

Pendidik dalam hal ini berperan sebagai pemberi fasilitator berupa model dan media pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Nisa, A. F. 2020). Dalam pelaksanaannya model pembelajaran di sesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat ini bertujuan agar tercapainya indikator dapat dicapai secara maksimal. Model pembelajaran

TGT (*Times Games Tournamnet*) dapat dijadikan salah satu model pembelajaran di kelas. Model TGT dianggap ini dapat meningkatkan kerjasama antar peserta didik. Berdasarkan data penerapan model TGT ini pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan pembelajaran lebih bermakna (Miftia, M. A. A., dan Widiyanti F. 2023). Penerapan TGT dapat memberikan dampak yang positif diantaranya yaitu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dilihat mulai dari pra siklus (33,33%), siklus I (57,58%) dan siklus II menjadi (87,88%) dengan demikian peserta didik lebih termotivasi dengan adanya model TGT (Suryani, T. 2022)

Proses pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) sering kali memiliki tantangan yaitu menciptakan lingkungan yang interaktif dan memotivasi peserta didik. Penerapan kegiatan pembelajaran sering kali hanya berfokus pada materi tanpa adanya media yang menarik peserta didik. Hal ini yang membuat masalah baru yaitu peserta didik mudah bosan dan hilang minat belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan inovasi baru yang memiliki keterlibatan peserta didik di dalamnya salah satunya dengan menggunakan media yang tepat seperti monopoli. Media pembelajaran monopoli merupakan media yang berbasis permainan dalam penyampaian informasinya. Media ini dimodifikasi guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Media monopoli dikatakan dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa dilihat dari siklus I dan siklus II. Presentase keaktifan siswa pada siklus I 60,75% sedangkan pada siklus II yaitu 71,5% (Lutfianah, N. L. 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas IV di SD 1 Labuhan Ratu Dua pada kelas IV terdapat kendala atau permasalahan yang ditemui saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang muncul diantaranya yaitu: nilai hasil ulangan IPAS yang masih banyak kosong dikarenakan mereka tidak mengikuti ulangan dan tidak mengumpulkan tugas, selain itu penilaian peserta didik juga belum menggunakan KKTP, pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif salah satunya TGT

(*Team Games Tournament*). Rendahnya nilai hasil ulangan IPAS peserta didik dapat dilihat dari tabel hasil nilai ulangan peserta didik yang disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Hasil PTS IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua

No	Kelas	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)				Jumlah Peserta didik
		Tercapai		Belum Tercapai		
		Angka	%	Angka	%	
1.	IV A	10	34,49%	20	65,51%	30
2.	IV B	3	10%	27	90%	30

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa, kelas IV A berjumlah 30 siswa yang mendapatkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 10 siswa atau sebanyak 34,49%, sedangkan siswa yang belum tuntas 20 siswa atau sebanyak 65,51%. Dan pada kelas IV B yang memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 3 siswa atau sebanyak 10%, sedangkan yang belum tuntas yaitu 27 siswa atau sebanyak 90%. Dapat dilihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum memiliki ketuntasan hasil belajar IPAS.

Berkaitan dengan uraian diatas terdapat beberapa masalah salah satunya yaitu mengenai hasil nilai ulangan sumatif tengah semester yang belum mencapai ketuntasan, ulangan harian IPAS yang masih banyak kosong, dan belum pernah menggunakan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPAS. Maka dari itu di perlukan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas IV SD Negeri 1 labuhan Ratu Dua. Dalam penelitian ini akan dicobakan menggunakan “Model TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantu Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Banyaknya peserta didik yang tidak mengikuti ulangan dan tidak mengumpulkan tugas. Dilihat dari nilai hasil ulangan harian pada nilai

ulangan harian pertama 14 peserta didik tidak memiliki nilai dikarenakan jarang mengumpulkan tugas kemudian sebanyak 3 orang belum mencapai kriteria penilaian.

2. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik belum menggunakan KKTP dalam mengukur ketuntasan peserta didik
3. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran yang interaktif salah satunya yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media pembelajaran monopoli.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu.

1. Penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli.
2. Hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas VI SD 1 Labuhan Ratu dua

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD 1 Labuhan Ratu Dua?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis manfaat yang diharapkan yaitu.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya terkait dengan peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran IPAS, serta menumbuhkan kerja sama di dalam diri peserta didik.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menambah salah satu metode dan Media pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, serta meningkatkan kreatifitas pendidik dalam proses pembelajaran.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang dapat membantu kebijakan pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran di UPTD SD 1 Labuhan Ratu Dua, Lampung Timur.

d. Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru mengenai penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar salah satu faktor pembentuk kepribadian seseorang. Belajar merupakan suatu proses intraksi terhadap sesuatu di sekitar peserta didik. Belajar adalah peristiwa yang bersifat individual, yakni perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai dampak dari pengalaman individu (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Perubahan ini akan bersifat positif maupun negatif di dalam prosesnya. Sejalan dengan hal tersebut belajar suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungannya ke arah yang baik maupun yang tidak baik (Rosnawati, 2021). Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu ketika sudah menunjukkan suatu perubahan perilaku.

Belajar pada dasarnya adalah peristiwa yang bersifat individual, yakni perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai dampak dari pengalaman individu (Istiadah, 2020). Pengalaman belajar dapat diperoleh dari berbagai sumber. Sejalan dengan hal tersebut belajar juga merupakan kegiatan jiwa raga untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu sebagai intraksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan piskomotorik (Parnawi, 2019). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam intraksi dengan lingkungannya (Festiawan, 2020). Pengalaman belajar peserta didik dapat memengaruhi tingkat keberhasilan dalam kegiatan

pembelajarannya. Dalam hal ini belajar tidak hanya di sekolah, melainkan dala kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian belajar merupakan suatu proses individu untuk merubah tingkah laku. Dalam proses ini melibatkan hubungan intrasi individu dengan lingkungannya yang menyangkit berbagai aspek seperti kognitif, afektif dan piskomotorik.

2. Prinsip Belajar

Kegiatan pembelajaran di dalam kelas selalu memiliki aturan atau ketentuan yang masuk ke dalam prinsip-prinsip belajar. Belajar merupakan suatu pengalaman yang terjadi di dalam diri si pelajar yang diaktifkan oleh individu itu sendiri (Gejir, I. N., Kencana, dkk, 2021). Terdapat enam prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Prinsip kesiapan, setiap peserta didik memiliki kesiapan dalam menerima materi pembelajaran di sekolah. Prinsip motivasi, sebagai pemicu keinginan peserta didik yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor.
- b. Prinsip persepsi, pandangan segala sesuatu. Prinsip tujuan, tujuan yang ditetapkan pada pelaksanaan kegiatan.
- c. prinsip perbedaan individual, setiap peserta didik mengalami pengalaman yang berbeda.
- d. Prinsip transfer, retensi dan tantangan,
- e. Prinsip belajar kognitif, melibatkan kemampuan otak. Prinsip belajar afektif, meliputi perasaan nilai, apresiasi motivasi dan sikap. Prinsip belajar evaluasi, evaluasi mengenai tidak tercapai tujuan program kerja.
- f. Prinsip belajar psikomotorik, melibatkan ketrampilan fisik dan kekuatan otot menunjukkan kemampuan psikomotorik yang unggul. (Yohana, 2022)

Selain itu terdapat prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Prinsip kesiapan, suatu proses yang dipengaruhi oleh kondisi peserta didik pada saat kegiatan belajar
- b. Prinsip tujuan, pada prinsip ini hal yang menjadi tujuan yang hendak di capai peserta didik maupun pendidik
- c. Prinsip motivasi, setiap seseorang harus memiliki prinsip motivasi dalam kegiatan belajar baik untuk mengatur waktu kegiatan serta memelihara kondisi yang baik
- d. Prinsip persepsi, sudut pandang peserta didik terhadap materi yang di terima ketika kegiatan belajar

- e. Prinsip retensi, cara belajar yang dianggap bermanfaat bagi peserta didik apabila dapat menerapkan hasil belajar dalam situasi yang baru
- f. Prinsip perbedaan individual, dalam proses mengajar harus memperhatikan perbedaan individual di dalam kelas
- g. Prinsip kognitif, dalam proses ini mencakup atau terlibat dalam proses penemuan pengenalan dan penemuan.
- h. Prinsip afektif, prinsip ini terlibat dalam menemukan bagaimana ia dapat terhubung dengan pengalaman yang baru
- i. Prinsip belajar evaluasi, pelaksanaan prinsip ini untuk menguji kemajuan dalam pencapaian tujuan yang diinginkan
- j. Prinsip belajar psikomotor, pada prinsip ini mengandung aspek mental dan fisik yang kuat. (Darmawan Harefa, dkk. 2023)

Prinsip-prinsip belajar bertujuan agar membuahkan hasil yang diharapkan. (Ramli dkk., 2024). Adapun prinsip belajar menurut pendapat ahli lainnya sebagai berikut.

- a. Prinsip kesiapan, prinsip ini dipengaruhi oleh kesiapan peserta didik dalam belajar.
- b. Prinsip motivasi, keadaan diri peserta didik dalam mengatur kegiatan serta memelihara kondisi tersebut.
- c. Prinsip persepsi, situasi hidup yang dipengaruhi oleh perilaku individu itu sendiri.
- d. Prinsip tujuan adalah sasaran khusus yang akan dicapai oleh setiap individu.
- e. Prinsip perbedaan individual, proses pengejaran mestinya memperhatikan perbedaan individual dapat memberikan kemudahan dalam pencapaian tujuan belajar.
- f. Prinsip transfer, belajar dianggap bermanfaat bila dapat menyimpan dan menerapkan hasil dari belajar dalam situasi baru dan digunakan di situasi yang lain.
- g. Prinsip belajar kognitif, pada prinsip ini melibatkan proses pengenalan dan penemuan.
- h. Prinsip belajar afektif, prinsip ini akan menemukan bagaimana menghubungkan dengan pengalaman baru. Prinsip evaluasi, pelaksanaan prinsip ini untuk menguji kemajuan dalam pencapaian tujuan.
- i. Prinsip psikomotor, prinsip ini menentukan bagaimana ia dapat mengendalikan aktifitas ragawinya (Sutianah, 2022).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat prinsip dari belajar diatas yaitu prinsip kesiapan, prinsip persepsi, prinsip perbedaan individual, prinsip transfer, retensi dan tantangan, prinsip belajar kognitif, prinsip belajar psikomotorik. Prinsip-prinsip tersebut sebagai

acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Dilakukan secara sadar agar mencapai tujuan yang diharapkan

3. Teori Belajar

Teori belajar adalah konsep yang mengkaji bagaimana perubahan dan peningkatan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor seseorang terjadi sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Teori merupakan kumpulan dasar yang menjelaskan fenomena, yang mencakup gagasan, konsep, langkah-langkah, dan aturan yang dapat dipelajari, dievaluasi, dan diuji untuk kebenarannya (Saefiana et al., 2022). Teori belajar dapat menolong para guru untuk melihat gejala dan model penerapan pembelajaran dalam teori belajar apa yang cocok untuk digunakan dalam setiap tahapan dalam materi yang diberikan oleh guru terhadap siswa (Mokalu et al., 2022). Jenis teori belajar diantaranya sebagai berikut.

a. Teori Behavioristik

Belajar menurut pandangan aliran behavioristik pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap pancaindra dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respon (S-R) (Ananda, dkk. 2023). Selain itu teori behavioristik beranggapan bahwa seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku (Hayati, 2017). Pada dasarnya Seseorang juga dikatakan pembelajar apabila pasif dalam menanggapi rangsangan lingkungan (Wibowo, 2020)

b. Teori Kognitif

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses belajar yang dilakukan individu. Teori ini menekankan pada proses mental yang terlibat dalam pembelajaran (Ananda, dkk. 2023). Teori belajar kognitif adalah proses pengolahan informasi dalam otak manusia (Hayati, 2017). Teori ini berfokus pada kegiatan mental batin untuk memahami bagaimana orang belajar (Wibowo, 2020)

c. Teori Konstruktivisme

Pada teori ini prinsipnya sebuah prosedur pembelajaran yang berupaya untuk membangun pengetahuan pada diri siswa dari sejumlah informasi dan peristiwa (Wibowo, 2020). Menurut teori konstruktivisme belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, dimana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya. (Djamaluddin dan Wardana, 2019)

Berdasarkan uraian di atas, teori belajar yang relevan dengan penelitian ini yaitu teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme peserta didik dapat berpikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide, dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Kegiatan belajar tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan inti dari proses pendidikan. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa (Darman, 2020). Pembelajaran adalah sebuah proses yang dijalani individu dengan dukungan guru untuk mencapai perubahan perilaku yang mendekati kedewasaan secara menyeluruh, hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya (Setiawan, 2017).

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Pembelajaran merupakan aktivitas yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan

kebutuhan peserta didik agar mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sutianah, 2022).

Pada tahap ini di mana proses peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman. Hal ini melibatkan intraksi aktif untuk mencapai tujuan dan pengalaman yang lebih mendalam. Proses pembelajaran seharusnya melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, karena keduanya adalah elemen yang berada dalam lingkungan belajar dan memanfaatkan sumber belajar. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sengaja oleh guru untuk membantu peserta didik belajar, yang mengakibatkan perubahan perilaku pada diri individu (Fathurrohman, 2017).

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran merupakan suatu proses intraksi antara pendidik, peserta didik dan sumber belajar yang dilakukan secara sadar sebagai upaya terjadi proses pemerolehan perubahan perilaku ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap, kepercayaan dan perubahan perilaku yang positif.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Prinsip dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting untuk dilaksanakan. Prinsip-prinsip belajar terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut.

- a. Prinsip khusus mengacu pada prinsip-prinsip yang diperoleh melalui mengidentifikasi kecenderungan di masa depan yaitu menyelidik, prinsip, belajar mandiri dan prinsip belajar mencapai penguasaan.
- b. Prinsip umum pembelajaran mencakup prinsip yang telah umum digunakan dalam proses pembelajaran seperti perhatian, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, perbedaan individual (Harefa, dkk 2024).

Selain itu menurut pendapat lain prinsip-prinsip pembelajaran ada tujuh prinsip pembelajaran yaitu.

- a. Perhatian dan motivasi
- b. Keaktifan

- c. Keterlibatan langsung
- d. Pengulangan
- e. Tantangan
- f. Balikan dan pengulangan
- g. Perbedaan individu (Akhiruddin dkk., 2019)

Sejalan dengan pendapat diatas terdapat prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut:

- a. Prinsip perhatian dan motivasi, perhatian pada siswa akan muncul jika bahan pembelajaran dirasakan sebagai kebutuhan
- b. Keaktifan
- c. Berpengalaman, pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik mengalami sendiri
- d. Pengulangan, belajar adalah melatih daya daya pada manusia terdiri dari menanggapi, mengingat, menghauar, merasakan, berfikir
- e. Tantangan, bahan belajar yang baru banyak mengandung masalah yang akan di pecahkan sehingga peserta didik merasa tertantang
- f. Balikan dan penguatan
- g. Perbedaan individual, peserta didik memiliki kemampuan dan pengalaman yang berbeda hendaknya di sesuaikan dengan minat peserta didik (Sariani, 2021).

Prinsip pembelajaran pada pelaksanaannya dapat membantu pendidik dalam memilih tindakan yang tepat (Hasniati, 2013). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa prinsip-prinsip pembelajaran diantaranya yaitu perhatian, keaktifan, berpengalaman, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual. Hal tersebut dijadikan aturan berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas. Prinsip pembelajaran dapat dikatakan dapat membantu tenaga pendidik dalam memilih tindakan pembelajaran yang tepat.

C. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran selalu berdampingan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dianggap sebagai rencana dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran dapat disebut sebagai sebuah pola umum perilaku pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan (Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Model pembelajaran merupakan

sebuah perencanaan sebagai suatu pedoman dalam kegiatan pembelajaran (Ponidi, dkk 2021). Perencanaan dalam kegiatan pembelajaran digunakan sebagai panduan kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaannya model pembelajaran selalu berkaitan dengan melibatkan pendidik dan peserta didik. Model pembelajaran adalah suatu kerangka sistematis yang memberikan panduan untuk melaksanakan proses pembelajaran, dengan tujuan untuk membantu peserta didik mencapai hasil tertentu yang diinginkan (Sarumaha, dkk 2023).

Model pembelajara merupakan kesatuan utama yang mencakup setiap tahap dalam proses pembelajaran (Sinambela, dkk. 2022). Model pembelajaran juga sering disebut kerangka dari kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran adalah sebuah rencana yang digunakan untuk merancang metode pengajaran serta menentukan materi atau alat pembelajaran yang akan digunakan (Amalia, dkk. 2023). Model pembelajaran menekankan peran penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai cara atau strategi agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan pendapat diatas mengenai model pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian rencana atau pedoman mencakup seriap tahap proses pembelajaran dengan tujuan untuk membantu peserta didik mencapai hasil tertentu.

2. Manfaat Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat penting digunakan dalam merancang kegiatan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran memiliki manfaat dalam penggunaannya. Model pembelajaran digunakan sebagai pedoman perancangan pengajaran pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Trianto, 2024). Model pembelajaran digunakan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan belajar tercapai (Rohman, 2021).

Model pembelajaran memiliki fungsi tidak hanya untuk membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran tetapi berfungsi untuk mengembangkan dan memperbaiki berbagai aspek kemampuan yang bersangkutan dengan proses pembelajaran (Ahyar, dkk 2021). Selain itu terdapat manfaat lain dari model pembelajaran sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran yang efektif membantu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran mudah dicapai.
- b. Model pembelajaran memberikan informasi yang berguna bagi peserta didik.
- c. Model pembelajaran yang bervariasi memberikan gairah belajar peserta didik, menghindari rasa bosan, serta memberikan motivasi dalam proses pembelajaran.
- d. Model pembelajaran dapat mengatasi perbedaan cara belajar, karakteristik, dan kepribadian peserta didik. (Asyafah, 2019)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari model pembelajaran sebagai pedoman perancangan pengajaran untuk mengembangkan dan memperbaiki berbagai aspek kemampuan yang bersangkutan dengan proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu pendidik dalam segala hal karena media tidak hanya berperan sebagai alat, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang mencakup strategi dan metode pembelajaran. Pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran TGT sebagai model yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

D. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

1. Pengertian Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Setiap kegiatan belajar mengajar selalu menggunakan model pembelajaran sebagai rancangan kegiatan pembelajaran. TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan antar kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota dari berbagai tingkat prestasi (Sulaiman. dkk, 2024). Model pembelajaran ini melibatkan seluruh anggota kelas dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran

ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang dapat menggairahkan semangat belajar (Huda, C. 2024).

Model pembelajaran TGT menitik beratkan kerjasama antar kelompok dalam sebuah pembelajar. Pada model TGT ini setiap peserta didik yang merupakan anggota kelompok bertugas mempelajari materi pelajaran bersama anggota kelompoknya terlebih dahulu. Setelah itu, mereka akan menjalani ujian baik secara individu maupun kelompok melalui turnamen akademik (Rahmaniati, R. 2024). TGT adalah jenis pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik berdasarkan perbedaan kemampuan, jenis kelamin, agama, dan (Sugita dalam Amalia. dkk, 2023). Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang santai sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Torunament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen dalam kegiatan pembelajarannya. Peneliti menggunakan model pembelajaran TGT karena pada model pembelajaran ini setiap anggota kelompok memiliki andil yang besar dalam permainan. dengan demikian dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Penggunaan setiap model pembelajaran selalu memiliki langkah-langkah di dalam kegiatannya. Berikut langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran TGT (*Teams games tournament*).

a. Penyajian Kelas (Class Presentations)

Pada tahap ini kegiatan biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh pendidik. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat

kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

- b. Permainan (*Games*)
Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
- c. Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)
Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi.
- d. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)
Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan (Simamora B Aprido, dkk., 2024).

Langkah-langkah penerapan model TGT menurut ahli lainnya sebagai berikut.

- a. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik. Pendidik menyampaikan sebuah konsep materi.
- b. Setiap kelompok diberi lembar kerja.
- c. Pendidik mendiskusikan materi yang ada di LKS dengan masing-masing kelompok.
- d. Pendidik membimbing peserta didik dalam melakukan diskusi. Pendidik menyiapkan satu meja tournament.
- e. Peserta didik melakukan tournament pada meja yang telah disiapkan pendidik dan mencatat skor yang diperoleh.
- f. Peserta didik kembali ke kelompok awal dengan membawa skor.
- g. Pendidik melakukan validasi, penjelasan soal dan memberikan jawaban yang memperkuat pemahaman peserta didik.
- h. Skor direkap di kelompoknya kemudian memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang.
- i. Pendidik melakukan evaluasi individu dengan tes. (Rusyanto, 2021)

Sedangkan, pendapat ahli lain mengenai Langkah-langkah penerapan model TGT sebagai berikut.

- a. Tahap penyajian kelas (*class precentation*), digunakan pendidik dalam menerangkan materi melalui pengajaran langsung atau diskusi yang difasilitasi oleh pendidik.
- b. Belajar dalam kelompok (*Teams*), pada langkah ini anggota kelompok saling belajar dan mempersiapkan untuk dapat menjawab soal dengan baik saat permainan.

- c. Permainan (*games*), pada langkah permainan terdapat pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari pembelajaran.
- d. Pertandingan (*Tournament*), peserta didik duduk dalam kelompoknya untuk melakukan pertandingan dan permainan akademik.
- e. penghargaan kelompok (*team recognition*), tim atau kelompok akan diberi apresiasi atau bentuk penghargaan lainnya apabila mencapai kriteria tertentu. (Slavin dalam Asba, 2019).

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan model TGT memiliki beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Dalam penelitian ini peneliti mengadaptasi langkah-langkah menurut ahli yaitu slavin dalam penjabarannya terdapat lima tahap yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*games*), pertandingan (*Tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Pada penelitian ini digunakan media pembelajaran monopoli sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Monopoli

Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
Penyajian kelas (<i>class Precentation</i>)	Pendidik menyajikan video pembelajaran dan menjelaskan materi	Peserta didik menyimak tayangan video dan mengumpulkan informasi
Belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	Pendidik membagi LKPD untuk di kerjakan peserta didik secara berkelompok dan membimbing peserta didik dalam berdiskusi	Peserta didik berkerja sama dalam menyelasikann LKPD dan berdiskusi pendalaman materi bersama kelompok
Permainan (<i>Games</i>)	Pendidik mengawasi jalannya permainan dan menjadi juri dalam pertandingan	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan monopoli
Pertandingan (<i>Tournament</i>)	Pendidik mencatat dan menilai kegiatan peserta didik	Peserta didik memainkan media pembelajaran monopoli dengan menjawab, menaati dan

		mengumpulkan poin atas sebanyak-banyaknya
Penghargaan (<i>team recognition</i>)	Pendidik Mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan masukan serta saran atas permainan	Peserta didik menghargai keputusan pemenang dalam tournament dengan memberikan penghargaan berupa tepuk tangan kepada kelompok yang menang

Sumber : Adopsi Asba (2019)

3. Kelebihan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran dalam kegiatannya selalu memiliki kelebihan di setiap penggunaannya. Kelebihan model TGT ini yaitu memberi kesempatan pada peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah serta menumbuhkan rasa semangat belajar dan rasa tanggung jawab sesama anggota kelompoknya (Nurhayati, dkk. 2022). Selain itu TGT memiliki beberapa kelebihan dari model TGT adalah sebagai berikut:

- Menumbuhkan rasa sosial dan saling menghargai sesama teman maupun kelompok.
- Menumbuhkan keberanian siswa untuk mengungkapkan sebuah konsep-konsep yang esensial.
- Memotivasi para siswa untuk mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai ketrampilan yang telah disajikan oleh guru.
- Pemberian penghargaan dan dapat mendorong mereka untuk membantu teman kelompoknya untuk mempelajari sebuah materi yang diberikan. (Rusyanto)

Sejalan dengan hal tersebut TGT memiliki keunggulan diataranya yaitu:

- Keunggulan model TGT terletak pada game akademiknya, karena dapat membuat faktor menyenangkan dalam kegiatannya.
- TGT menambah kegembiraan dari penggunaan permainan.
- Dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- Model pembelajaran TGT dianggap mudah di terapkan karena dalam penggunaannya tidak memerlukan peralatan ataupun ruangan khusus (Sulaiman, dkk. 2024).

Selain itu kelebihan model TGT sebagai berikut:

- a. Peserta didik memiliki kebebasan berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Peserta didik memiliki rasa percaya diri yang tinggi.
- c. Motivasi belajar peserta didik meningkat.
- d. Meningkatkan kepekaan antar peserta didik dan peserta didik dengan pendidik.
- e. kerjasama antar peserta didik dan pendidik membuat kegiatan pembelajaran tidak membosankan (Halwa Anjumi, dkk. 2024).

Berdasarkan penjabaran mengenai kelebihan model TGT. Model TGT memiliki berbagai kelebihan diataranya model ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, selain itu menumbuhkan kerja sama antar peserta didik, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga peserta didik mampu dengan mudah mengungkapkan pendapatnya saat kegiatan belajar berlangsung. Kelebihan ini digunakan oleh pendidik sebagai pertimbangan penggunaan model yang akan dilakukan oleh pendidik.

E. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan mendorong pemanfaatan teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran atau dapat disebut juga sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari sumbernya kepada peserta didik (Rahayu, S. 2024). Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar yang efektif, sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi baru dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Heryana, dkk. 2023). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dengan segala bentuk baik berupa materi atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Yuliasih, 2023).

Media pembelajaran digunakan sebagai alat yang membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dianggap sebagai suatu kebutuhan untuk menunjang dalam menyampaikan informasi. Jika penyampaian materi kekurangan sebuah media pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik kurang memahami dan menyimak yang disampaikan pendidik (Fadilah, A. dkk 2023). Media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih menarik dalam mengikuti dan menyimak kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang membantu pendidik dalam memberikan sebuah wawasan (Nurrita, T. 2018).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar mendapat informasi baru dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah penyampaian pesan yang akan disampaikan oleh pendidik.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pendidik harus mengikuti kemajuan tersebut dalam memberikan bahan pelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis. Dari yang sederhana sampai dengan tingkat kesulitan tinggi. Media pembelajaran terbagi beberapa jenis dalam peranannya. Secara umum, terdapat beragam jenis dan bentuk media yang telah dikenal saat ini, mulai dari yang sederhana hingga yang canggih secara teknologi, dari yang alami hingga yang harus dibuat sendiri oleh guru dan peserta didik. Jenis media ini meliputi orang, objek, teks, audio, visual, video, multimedia komputer, dan jaringan komputer (Arief, 2021). Selain itu beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya yaitu

- a. media cetak: buku teks, brosur, leaflet dll.
- b. Media elektronik: komputer, laptop, proyektor dll.
- c. Media visual: gambar, diagram, grafik, video, animasi dll.

- d. Media audio: rekaman suara, lagi dll. Media interaktif: permainan edukatif, simulasi dan aplikasi pembelajaran interaktif lainnya.
- e. Pendidik melakukan evaluasi tertulis dan menutup pelajaran(Rahayu, S. 2024).

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar yaitu diantaranya sebagai berikut.

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan tidak memiliki unsur suara atau gerakan. Contohnya termasuk gambar, poster, dan hal-hal lain yang hanya dapat diapresiasi melalui penglihatan.
- b. Media audio merujuk pada media yang hanya dapat diakses melalui pendengaran dan tidak melibatkan unsur visual atau gerakan. Contohnya termasuk pesan suara, siaran radio, musik, dan sebagainya.
- c. Media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur penglihatan dan pendengaran, memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi melalui kedua indra tersebut. Contohnya termasuk video, film pendek, tayangan slide, dan lain sebagainya(Lara, 2022).

Selain itu terdapat tujuh jenis media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Media audio merupakan media berkaitan dengan indra pendengaran. Media cetak merupakan media yang berkaitan dengan penglihatan karena media cetak dapat dilihat, media ini tidak selalu buku dapat berupa koran komik majalah dll.
- b. Media audio cetak merupakan media yang tidak hanya dapat didengar tetapi dapat dilihat juga karena mengandung unsur gambar ataupun tulisan.
- c. Media proyeksi visual merupakan media berupa proyeksi yang mampu memberikan informasi dalam bentuk tulisan, gambar, angka ataupun grafis.
- d. Media proyeksi visual diam media ini hampir mirip dengan proyeksi diam namun memiliki kelebihan berupa suara yang menampilkan informasi.
- e. Media visual gerak media yang menampilkan informasi berupa gambar bergerak.
- f. Media visual gerak dengan audio memiliki fungsi menyampaikan informasi melalui media yang dapat bergerak dan bersuara.
- g. Media benda nyata yang dapat dilihat secara langsung (Ardani, M. B. 2023).

Berdasarkan penjabaran diatas media pembelajaran pada umumnya terbagi menjadi 3 jenis yaitu media audio, media visual, maupun media

audiovisual. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media visual yang digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dikelas. Media visual ini berupa media pembelajaran monopoli.

F. Media Pembelajaran Monopoli

1. Pengertian Media Pembelajaran Monopoli

Media pembelajaran dapat disebut juga sebagai alat penyampian informasi. Media pembelajaran dapat berupa benda salah satunya media monopoli. Monopoli merupakan suatu media permainan papan yang bertujuan untuk menguasai petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi (Yuliani A. 2019). Monopoli merupakan sebuah permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Sejalan dengan hal tersebut monopoli merupakan permainan berupa papan permainan, bidak, dadu, kartu, uang-uangan dan lain lain (Warsiman, 2022). Media monopoli merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan dengan tujuan agar peserta didik dapat mengetahui pengetahuan melalui media tersebut (Wibiantoro, R. 2021).

Penggunaan media permainan monopoli merupakan pembelajaran yang dianggap menyenangkan oleh peserta didik. Pada tahap ini pembelajaran diarahkan bermain sekaligus belajar memecahkan masalah secara berkelompok. Monopoly adalah permainan yang dapat dimainkan 2 sampai 5 orang dengan mengelilingi papan monopoli berdasarkan mata dadu yang dilempar (E. Fadilah et al., 2022). Membuat pembelajaran ini dianggap lebih menarik sehingga keinginan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih bertambah. Permainan monopoli merupakan media pembelajaran yang praktis dan dapat menambah pengetahuan peserta didik dengan gambar-gambar yang menarik (Swandewi dan wiyasa, 2022).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli merupakan media pembelajaran monopoli adalah permainan monopoli yang dimodifikasi untuk dijadikan alat bantu bagi

siswa dalam memahami suatu materi. Media ini merupakan permainan papan permainan dengan tujuan agar peserta didik memiliki pengetahuan dari sebuah media monopoli. Permainan ini dapat dimainkan 2 sampai 5 orang anak secara bergantian. Media pembelajaran monopoli dapat menarik perhatian peserta didik melalui gambar-gambar yang menarik pada papan monopoli.

2. Langkah-langkah Media Monopoli

Monopoli merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan papan sebagai penyampaian pesan. Monopoli memiliki beberapa langkah-langkah atau tahapan dalam pelaksanaannya. Samahalnya dengan permainan monopoli biasanya, namun terdapat modifikasi pada dalam beberapa aturan permainan. Berikut tahapan penerapan media monopoli.

- a. Bentuk kelompok terdiri dari 3-5 orang dalam setiap kelompok memiliki berbagai kemampuan yang berbeda.
- b. Mengambil dadu dan mendapatkan angka paling besar dialah pemain pertama dan berlanjut untuk menuju ke petak petak selanjutnya.
- c. Jika pion berada di petak materi maka siswa harus bisa menerangkan depan teman-temannya.
- d. Jika berada di petak quis maka harus menjawab quis dengan benar. Jika pion di petak hukuman, maka siswa harus menjalankan hukuman yang ada pada kertas tersebut.
- e. Jika pion berada di penjara maka siswa tidak boleh berjalan sampai teman yang melewati star.
- f. Lakukan langkah tersebut sampai benar benar menguasai petak materi (Warsiman, 2022).

Adapun langkah-langkah penerapan media monopoli menurut ahli lainnya sebagai berikut.

- a. Peserta didik berkelompok antara 3 samapi 5 orang
- b. Peserta didik melakukan hompipa untuk menentukan urutan permainan
- c. Setiap kelompok akan mendapat giliran satu kali untuk melakukan permainan dan sekali putaran. Setiap anggota kelompok mendapat giliran secara bergantian.
- d. Kewajiban menjawab soal tetap pada pelempar dadu, tetapi peserta didik lain ikut mengerjakan dan mendiskusikan jawaban temannya, jika jawaban benar maka berhak memperoleh skor.

- e. Semua pertanyaan yang ada di dalam media monopoli disesuaikan dengan materi pembelajaran.
- f. Setiap kelompok diminta untuk menyimpulkan hasil dari kegiatan pembelajaran menggunakan permainan monopoli.
- g. Kelompok yang dapat mengumpulkan skor terbanyak akan mendapat reward dan keluar sebagai pemenang (Sutriani, 2016).

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, terdapat pendapat lainnya mengenai langkah-langkah penerapan media monopoli sebagai berikut.

- a. Pendidik menyiapkan media pembelajaran monopoli
- b. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok
- c. Peserta didik akan bergantian untuk mengocok dadu dan akan memulai atau menjalankan ikon mereka sesuai dengan hasil dadu tersebut
- d. Kemudian, jika ikon berhenti pada tanda pertanyaan, peserta didik harus menjawab pertanyaan tersebut.
- e. Selanjutnya peserta didik menjalankan ikon mereka sampai ke garis finis (Sukmawati dkk, 2022).

Berdasarkan uraian diatas terkait dengan langkah-langkah penerapan media monopoli, pada penelitian ini akan mengadaptasi penerapan media monopoli menurut Sukmawati dkk. Pada penelitian ini media monopoli digunakan sebagai media pembelajaran dengan model pembelajaran TGT dimana di dalamnya terdapat tahap yaitu penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*games*), pertandingan (*Tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

G. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Seseorang selalu memiliki segala perubahan hasil dari kegiatan pembelajaran atau disebut sebagai hasil belajar. Perubahan pada diri seseorang yang dapat dilihat dan diukur dari pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang dari proses belajar yang telah dilakukannya (Pranoto Edi, 2023). Dapat disebut juga capaian yang di peroleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, dapat dilihat dari kegiatan evaluasi dengan tujuan

mendapatkan data bukti yang menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik (Sekriyenti Eva, 2024). Hasil belajar mengacu pada kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Masrifa, A, dkk, 2023).

Pencapaian hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh pendidik. Keberhasilan peserta didik sering diukur dengan nilai yang mereka peroleh, yang didapat setelah melalui proses belajar dalam periode tertentu dan mengikuti tes akhir. Hasil belajar adalah hasil maksimum peserta didik yang diukur dari tes belajar dalam materi pelajaran tertentu dan tingkah laku peserta didik atas dasar adanya kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Musfirotun, R, 2023). Hasil belajar adalah evaluasi dari pendidikan mengenai perkembangan pengetahuan dan pencapaian peserta didik setelah menjalani aktivitas atau kegiatan pembelajaran di kelas (Sunhaji, 2022). Hal ini guna untuk mengetahui hasil belajar, penilaian terhadap kegiatan atau aktivitas belajar peserta didik harus dilakukan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil berupa kemampuan-kemampuan yang diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diukur dari tes belajar dalam materi pelajaran tertentu dan tingkah laku peserta didik atas dasar adanya kegiatan belajar.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap proses belajar mengajar akan selalu menghasilkan hasil belajar. Tantangannya adalah menentukan sejauh mana prestasi atau hasil belajar yang dicapai. Ini menunjukkan bahwa fokus utama pendidik adalah bagaimana mengelola pembelajaran dengan efektif untuk mencapai tingkat hasil belajar yang diinginkan. Dengan begitu perlunya melihat faktor-

faktor hasil belajar sebagai acuan keberlangsungan belajar. Faktor hasil belajar terdapat dua faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan (slameto, 2010). Faktor eksternal atau faktor dari luar diri siswa dibagi menjadi tiga bagian yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan lingkungan masyarakat.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya terdapat faktor dari dalam peserta didik(internal) yaitu perhatian, bakat, minat, kecakapan, usaha, motivasi, kebiasaan, dan kesehatan. Yang kedua yaitu faktor dari luar(eksternal) diantaranya lingkungan fisik, non fisik, sosial budaya, keluarga, program sekolah, guru, pelaksana pembelajaran dan teman (Erna, dkk, 2022). Selain itu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. motivasi, tingkat motivasi seseorang dalam kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi keefektifan dalam belajar.
- b. Metode pembelajaran, pendekatan dan metode yang interaktif dan disesuaikan dengan gaya belajar memiliki dampak yang besar pada hasil belajar.
- c. Kualitas pengajaran, kualitas pengajaran dan dukungan dari guru berperan penting dalam hasil belajar.
- d. Lingkungan belajar, lingkungan yang nyaman, terorganisir dan mendukung pemberian kesempatan yang baik dapat membuat peserta didik menjadi lebih fokus menyerap informasi.
- e. Kemampuan kognitif, peserta didik dengan kemampuan kognitif yang lebih baik lebih mudah menyerap dan memahami materi pembelajaran yang sedang berlangsung.
- f. Dukungan teman dan keluarga, dukungan sosial berupa motivasi dan pemberian bantuan dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Penggunaan teknologi, penggunaan teknologi yang bijaksana dan terarah dapat mempengaruhi hasil belajar.
- h. Kebutuhan individual, setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda (Mu'in).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal (bakat, minat, kecakapan, usaha, motivasi, kebiasaan, dan kesehatan,) dan eksternal (lingkungan fisik, non fisik, sosial budaya, dukungan keluarga

dan teman, program sekolah, guru, pelaksana pembelajaran dan teman, penggunaan teknologi.

3. Indikator Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melakukan pembelajaran. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pembelajaran pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin S. Bloom atau yang dikenal dengan istilah taksonomi bloom. Taksonomi bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah hingga jenjang yang tinggi. Terdapat tiga ranah dalam taksonomi bloom ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. (Ulfah dan Arifudin, 2023)

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik yang mencakup menghafal (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), menciptakan (C6). Ranah kognitif dapat diukur melalui tes yang dikembangkan dari materi yang diajarkan di sekolah (Magdalena dkk, 2021). Kognitif (pengetahuan) berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku seseorang meliputi kemampuan dan pemahaman serta melibatkan potensi berfikir untuk memecahkan masalah (Masrifa, dkk. 2023)

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah hasil belajar yang tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespon, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah afektif ini dapat diukur melalui angket atau observasi (Magdalena, dkk. 2021). Ranah afektif berhubungan dengan sikap atau perubahan tingkah laku yang diwujudkan oleh perasaan (Masrifa, dkk. 2023)

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Ranah ini dapat diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan peserta didik saat melakukan praktikum (Magdalena, dkk. 2021)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa indikator penilaian hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap, dan ranah psikomotorik berkaitan dengan skill atau kemampuan. Pada penelitian ini membatasi pengaruh model TGT terhadap hasil belajar pada ranah kognitif yaitu hasil belajar berupa pengetahuan yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan.

H. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian IPAS

Kegiatan pembelajaran yang terus berkembang membuat adanya IPAS. IPAS atau gabungan mata pelajaran IPA dan IPS. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (Suhelayanti dkk. 2023). Dalam muatannya ipas memuat berbagai bidang. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. IPAS merupakan gabungan dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS. IPAS merupakan sebuah penerapan pembelajaran yang mengintegrasikan dua aspek ilmu yang berbeda, tetapi ketika digabungkan, keduanya dapat berfungsi secara harmonis (Afifah, dkk. 2023).

Penggabungan antara IPA dan IPS ini agar peserta didik dapat berfikir secara utuh. IPA dan IPS disatukan karena peserta didik cenderung melihat segala sesuatu secara keseluruhan. Mereka berada pada tahap berpikir yang sederhana, holistik, dan komprehensif, meskipun belum mampu menganalisis secara rinci (Mudiono, A. 2024).

Berdasarkan pengertian IPAS diatas dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS yang di dalamnya terkandung memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Hal ini di tujukan agar peserta didik dapat berfikir secara holistik.

2. Capaian Pembelajaran IPAS

Capaian pembelajaran IPAS atau di sebut sebagai tujuan yang akan di capai pada saat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPAS berdasarkan Kurikulum Merdeka yang berlangsung, terdapat dua elemen utama yang harus diperhatikan, yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses (Suhelayanti, dkk. 2023). Pembelajaran IPAS terdiri dari beberapa fase yaitu A: umumnya untuk kelas I dan II, Fase B umumnya untuk kelas III dan IV dan fase C: kelas V dan VI (Kemendikbud, 2022). Dalam pembelajaran IPAS pendidik dan peserta didik perlu menerapkan konsep belajar humanistik dan konstruktivisme dalam pembelajaran. Pembelajaran dalam kurikulum merdeka ini baik dalam kegiatan belajar mengejar IPA ataupun IPS guru hanya sebagai fasilitator hal ini terlihat pada kegiatan belajar peserta didik, guru selalu memanatau peserta didik dalam kegiatan belajar, mengawasi setiap kegiatan, jika peserta merasakan kesulitan guru sigap dan membantunya, serta pada kegiatan pembelajaran berlangsung siswa terlihat aktif dan dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya(Nuryani Sri, DKK, 2023)

Pendidik di sini berperan sebagai teman belajar bagi peserta didik. Pendidik sebagai teman belajar bagi siswa mendesain pembelajaran agar lebih menyenangkan sehingga siswa memiliki kesadaran diri dan berani menentukan pilihannya(Inggit, DKK, 2023). Fokus utama capaian dari pembelajaran IPAS bukan pada seberapa banyak materi yang dapat di

serap oleh peserta didik tetapi pengetahuan yang di miliki dan di manfaatkan oleh peserta didik.

Dari penjabaran diatas pada IPAS memiliki capaian pembelajaran yaitu pemahaman dan ketrampilan yang dapat dimanfaatkan atau di terapkan di kehidupan sehari-hari. Pada penelitian ini penulis meneliti IPAS pada fase B yaitu di kelas IV. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS Pendidik sebagai teman belajar bagi siswa mendesain pembelajaran agar lebih menyenangkan sehingga siswa memiliki kesadaran diri dan berani menentukan pilihannya. Pada pembelajaran IPAS menerapkan konsep belajar humanistik dan konstruktivisme dalam pembelajaran. diterapkan dengan membagi peserta didik dalam kelompok kecil agar melakukan kegiatan kerjasama, dan teori pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dengan mengembangkan proyek-proyek di kehidupan sehari-hari.

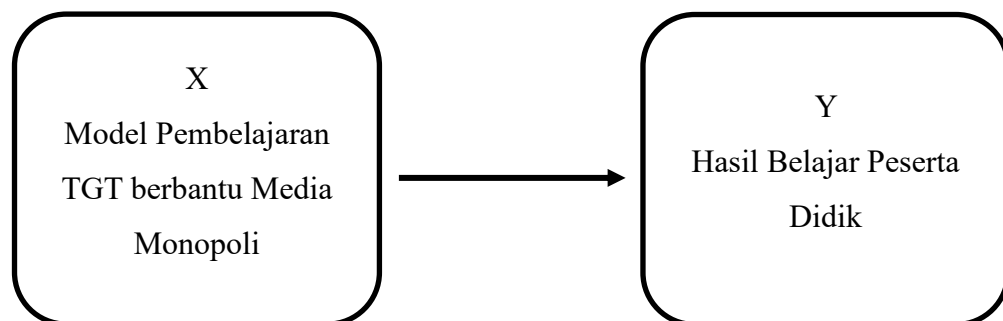
I. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hakikat pembelajaran IPAS peserta didik dilatih untuk mengembangkan rasa ingin tahu melalui alam sekitar baik secara langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran IPAS baru dimaknai apabila peserta didik terlibat secara aktif, secara intelektual, manual, dan sosial. Keaktifan dan hasil belajar merupakan satu kesatuan dalam kegiatan pembelajaran. Keaktifan merupakan dorongan rasa ingin tahu peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran dan melahirkan hasil dari sebuah pembelajaran. Hasil belajar juga dipengaruhi salah satunya dengan media pembelajaran. media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar merupakan tolak ukur dalam kegiatan pembelajaran. hasil belajar berkaitan dengan kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik yang memiliki hasil belajar yang baik dianggap berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat meningkat apabila peserta didik memiliki

rasa ingin tahu yang tinggi mengenai materi pelajaran sehingga menimbulkan keaktifan.

Pembelajaran IPAS dengan menggunakan model TGT berbantu media pembelajaran monopoli dapat memberikan peluang kepada semua peserta didik tanpa terkecuali untuk ambil bagian dalam proses pembelajaran. Melalui model dan media pembelajaran ini peserta didik belajar melalui proses mengalami, berbuat dan bereaksi sehingga peserta didik tidak hanya menjadi pendengar di dalam kelas. Media monopoli dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dan peserta didik dapat menemukan pengalaman dalam belajar. Oleh karena itu penggunaan media ini dapat digunakan sebagai usaha perbaikan atau sebuah tindakan untuk memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran IPAS, sehingga nilai hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat dilihat bagan berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan

X : variabel bebas
Y : variabel terikat
→ : Pengaruh

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara berdasarkan kajian yang relevan mengenai hasil penelitian yang akan dilaksanakan dan harus diuji kebenarannya melalui penelitian, hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir tersebut, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu.

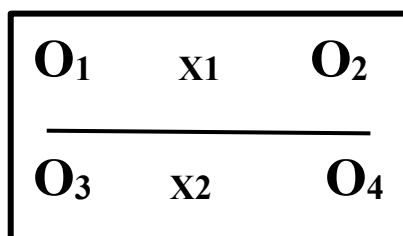
- Terdapat pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantu media monopoli terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode *quasi eksperimen*, penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independen* (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel *dependen* (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2022). Penelitian ini dilakukan pada dua kelompok atau kelas, yaitu kelompok eksperimen (kelas yang akan menerima perlakuan dalam bentuk model pembelajaran TGT berbantu media monopoli) dan kelompok kontrol (diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *talking stick*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan menganalisis dampak penggunaan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 1 Labuhan Ratu Dua.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Desain penelitian *Nonequivalent Control Group* dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = Skor pre-test kelompok eksperimen

O_2 = Skor post-test kelompok eksperimen

O_3 = Skor pre-test kelompok kontrol

O_4 = Skor post-test kelompok kontrol

X_1 = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran TGT

X_2 = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran
Talking Stik

Desain penelitian ini dilakukan terhadap dua kelas. Kelas pertama diberikan perlakuan eksperimen berupa media monopoli berbasisi TGT dan kelas kedua diberikan perlakuan kontrol menggunakan model pembelajaran *Talking Stik*. Penelitian ini memberikan perlakuan yang sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas sama-sama diberikan soal *pretest* dan *posttest*.

B. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Way Jepara, Lampung Timur.

2. Waktu penelitian

Penelitian ini telah diawali dengan dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 06 dan 10 Februari 2025. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

3. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua Lampung Timur.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang ditempuh pada saat kegiatan dalam penelitian. Tahap-tahap dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu pendahuluan, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Berikut langkah-langkah dari tahapan penelitian sebagai berikut .

1. Tahapan pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin observasi pendahuluan yang akan di serahkan kesekolah.
- b. Melakukan observasi dan dokumentasi pada penelitian pendahuluan untuk memperoleh informasi kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik dan nilai hasil pembelajaran IPAS kelas 4 SDN 1 Labuhan ratu dua yang akan dijadikan subjek penelitian, serta memperoleh informasi mengenai aktivitas pembelajaran.
- c. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- d. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas B dan kelas A untuk kelas kontrol.

2. Tahap Perencanaan

- a. Membuat modul ajar untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model TGT.
- b. Menyiapkan instrumen penelitian pengumpulan data berupa tes (*Pre-tes dan posttest*) dan non tes(Lembar observasi kekatifan peserta didik.
- c. Uji validitas instrumen kepada dosen hali.
- d. Menentukan dan mengurus surat perizinan sekolah untuk uji instrument tes yaitu pada SDN 1 Braja Luhur peneliti memilih SD tersebut dikarenakan memiliki kesamaan dari mulai sama-sama menggunakan kurikulum merdeka

3. Tahapan pelaksanaan

- a. Melaksanakan uji instrumen di SDN 1 Braja Luhur
- b. Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas yang diuji cobakan.
- c. Mengadakan *pretest* pada peserta didik eksperimen.
- d. Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan media monopoli berbasis TGT sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- e. Mengadakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

- f. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- g. Membuat laporan hasil penelitian.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2022). Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua yang berjumlah 60 orang peserta didik. Data jumlah peserta didik tersebut diperoleh penulis berdasarkan data yang diberikan oleh wali kelas saat melakukan penelitian pendahuluan. Berikut data populasi penelitian ini dapat lihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Daftar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua

No	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki- laki	Perempuan	
1.	IV A	20	10	30
2.	IV B	18	12	30
Jumlah				60

Sumber : Data Sekolah SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut (Sugiono, 2022). Penelitian ini menerapkan teknik *non-probability sampling*, khususnya teknik *purposive sampling*. Menjelaskan bahwa *non-probability sampling* adalah pendekatan pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk menjadi sampel (Sugiyono, 2022).

Teknik *purposive sampling*, melibatkan pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih adalah kelas IV B sebagai kelompok eksperimen dan kelas IV A sebagai kelompok kontrol. Alasan pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada analisis data persentase penilaian tengah semester mata pelajaran IPAS.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2022). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel *independent* sering di sebut variable bebas. Variabel bebas adalah variable yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau yang menyebabkan timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2022: 39).

Variabel bebas dilambangkan dengan (X). Ini adalah variabel yang digunakan untuk memprediksi atau menjelaskan perubahan atau variasi dalam variabel lain yang disebut sebagai variabel dependen. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model TGT (*Teams Games tournamnet*) berbantu media monopoli.

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2022: 39). Variabel terikat dilambangkan dengan (Y). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual adalah pengertian dari konsep yang digunakan sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasionalkan konsep tersebut di lapangan. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen dalam kegiatan pembelajarannya. Sedangkan media pembelajaran monopoli adalah permainan monopoli yang dimodifikasi untuk dijadikan alat bantu bagi siswa dalam memahami suatu materi.
- b. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dinilai berdasarkan tes yang sudah diberikan oleh pendidik dengan mengukur tingkat pengetahuan, sikap maupun keterampilan peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi variabel dengan mengelompokan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur.

- a. Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Pembelajaran Monopoli memiliki beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Dalam penelitian ini peneliti mengadaptasi langkah-langkah menurut ahli yaitu slavin dalam penjabarannya terdapat lima tahap yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*Teams*), permainan (*games*), pertandingan (*Tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Pada penelitian ini diguakan media pembelajaran monopoli sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Sintaks Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu media monopoli

Sintak	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta didik
Penyajian kelas (<i>class Precentation</i>)	Pendidik menyajikan video pembelajaran dan menjelaskan materi	Peserta didik menyimak tayangan video dan mengumpulkan informasi
Belajar dalam kelompok (<i>Teams</i>)	Pendidik membagi LKPD untuk di kerjakan peserta didik secara berkelompok dan membimbing peserta didik dalam berdiskusi	Peserta didik berkerja sama dalam menyelasikann LKPD dan berdiskusi pendalaman materi bersama kelompok

Permainan (<i>Games</i>)	Pendidik mengawasi jalannya permainan dan menjadi juri dalam pertandingan	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam permainan monopoli
Pertandingan (<i>Tournament</i>)	Pendidik mencatat dan menilai kegiatan peserta didik	Peserta didik memainkan media pembelajaran monopoli dengan menjawab, menaati dan mengumpulkan poin atas sebanyak-banyaknya
Penghargaan (<i>team recognition</i>)	Pendidik Mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan masukan serta saran atas permainan	Peserta didik menghargai keputusan pemenang dalam tournament dengan memberikan penghargaan berupa tepuk tangan kepada kelompok yang menang

Sumber : Adopsi Asba

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan hasil berupa kemampuan-kemampuan yang diperoleh setelah melakukan proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang diukur dari tes belajar dalam materi pelajaran tertentu dan tingkah laku peserta didik atas dasar adanya kegiatan belajar. Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik mencakup penilaian secara kognitif berupa hasil pretest dan posttest. Bukti ketercapaian kemampuan tersebut dilihat dalam bentuk skor angka yang diperoleh setelah peserta didik mengerjakan soal pilihan ganda. Soal *test* dibuat diturunkan dari ranah pengetahuan (C3), menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), menciptakan (C6) berdasarkan pada *taksonomi bloom*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu tes dan non tes.

1. Teknik Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegesi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu dan kelompok (Malik dan Chusni, 2018). Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data hasil belajar IPAS peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli. Bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Tes akan diberikan kepada kelas kontrol dan eksperimen yang dilakukan dengan dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*.

2. Teknik Non tes

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang dilakukan baik sebelum maupun selama penelitian untuk memperoleh informasi yang lengkap guna menyelesaikan penelitian. Observasi pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati peserta didik secara langsung saat pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data pendukung penelitian berupa profil sekolah, jumlah peserta didik, serta dokumentasi proses pelaksanaan penelitian di SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua. Data tersebut dijadikan sebagai data awal dari hasil belajar nilai ulangan IPAS, jadi hasil belajar tersebut menunjukkan kondisi hasil belajar yang terakhir sebelum dilakukan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Tes

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes. instrumen tes pada penelitian ini berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal untuk menilai kualitas hasil belajar peserta didik. Item soal yang peneliti gunakan merujuk pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sudah dimuat dalam modul ajar. Adapun kisi-kisi instrumen tes yang penulis gunakan sebagai berikut.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes

Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	No Soal	Level Kognitif
Topik B			
a. Peserta didik mampu menganalisis karakteristik bentang alam	menentukan jenis bentang alam berdasarkan karakteristiknya	1, 5	C3
b. Peserta didik dapat menganalisis kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya	menentukan kekayaan alam berdasarkan bentang alam daerahnya	13	C3
c. Peserta didik dapat menganalisis pengaruh bentang alam terhadap kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya	menganalisis pengaruh bentang alam terhadap kekayaan alam yang dihasilkan	10, 19	C4
d. Peserta didik dapat menyebutkan cara bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya	merancang cara memanfaatkan dan menjaga kekayaan alam dengan bijak	4, 8, 12	C6
Topik C			
a. Peserta didik dapat menganalisis pengaruh bentang alam terhadap mata pencaharian penduduk dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya.	menganalisis pengaruh daerah tempat tinggal terhadap profesi	2, 6, 14	C4
b. Peserta didik dapat menentukan macam-macam mata pencaharian penduduk berdasarkan	menentukan profesi yang sesuai dengan daerah tempat tinggalnya.	3, 9	C3

bentang alam di daerah tempat tinggalnya	menilai profesi yang sesuai dengan bentang alam	11, 18	C5
c. Peserta didik dapat mengidentidkasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang.	mnilai dampak dari kehadiran masyarakat pendatang dengan cermat	7, 15, 17	C5
d. Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik, untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.	merencanakan penyelesaian masalah yang dilakukan untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang dengan baik dan benar.	16, 20	C6

Sumber : Analisis Penulis

2. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes yang digunakan pada penelitian yaitu observasi. Peneliti menggunakan lembar observasi kegiatan pada peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk menilai keterlaksanaan model TGT saat kegiatan berlangsung.

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

No.	Sintaks Model Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	Aspek yang Diamati
1.	<i>class Precentation</i>	1. Peserta didik menyimak penjelasan dan video pembelajaran yang disajikan oleh pendidik
2.	<i>Teams</i>	2. Peserta didik mengelompokan diri dengam teman anggota kelompok 3. Peserta didik berdiskusi pendalaman materi bersama kelompok
3.	<i>Games</i>	4. Peserta didik aktif dalam permainan monopoli
4.	<i>Tournament</i>	5. Peserta didik berani dan cepat dalam menjawab pertanyaan dengan benar 6. Peserta didik menghargai pendapat jawaban anggota kelompok lain
5.	<i>team recognition</i>	7. Peserta didik menghargai keputusan pemenang dalam tounament

Sumber : Analisis Penulis

H. Uji Instrumen

1. Uji Validitas Ahli

Validasi ahli merupakan salah satu syarat dilakukan penelitian. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan baik dari aspek media dan materi (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini terdapat beberapa unsur yang akan divalidasikan yaitu validasi media pembelajaran dan validasi instrument penelitian. Dalam hal ini validasi ahli media dan instrument penelitian dimaksudkan untuk memberikan evaluasi, saran, dan informasi terkait dengan hasil dari media monopoli. Hal ini bertujuan untuk memastikan kualitas dan kecocokan media dan materi tersebut sebelum digunakan atau dipublikasikan secara luas. Validasi ahli dilakukan oleh dua dosen yang menguasai media dan instrument penelitian pembelajaran IPAS. Data mengenai kelayakan oleh ahli media dan instrument penelitian diserahkan kepada dosen ahli. Kemudian ahli media dan materi kemudian memberikan evaluasi, saran, dan komentar terhadap instrumen yang telah disediakan. Jika ada aspek yang memerlukan perbaikan, instrumen tersebut perlu direvisi agar dapat ditingkatkan kualitasnya.

Pada penelitian ini instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal di validasi dengan Ibu Fadhilah Khairani, M. Pd., sedangkan media pembelajaran monopoli di validasi oleh Ibu Siti Nuraini., M. P d.

2. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang mengindikasikan sejauh mana suatu instrumen pengukuran dapat dianggap mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen atau metode dapat diandalkan dalam menghasilkan data yang akurat dan relevan terhadap tujuan penelitian atau pengukuran. Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid (Janna & Herianto, 2021). Pada uji

validitas, soal yang akan diujikan di luar kelas kontrol dan eksperimen supaya soal yang tidak layak dapat dibuang atau diperbaiki sehingga dapat diperoleh sebuah soal yang baik dan valid. Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah rumus korelasi *Product Moment*. Rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh (Arikunto, 2014) sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N(\sum X^2) - (\sum X)^2][N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien antara variabel X dan Y
N	= Jumlah responden
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum XY$	= Total perkalian X dan Y
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria Pengujian apabila:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid.

Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Klasifikasi validitas dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas Soal

No.	Nilai Validitas	Keterangan
1.	$0,00 > r_{xy}$	Tidak valid
2.	$0,00 - 0,20$	Sangat rendah
3.	$0,20 - 0,40$	Rendah
4.	$0,40 - 0,60$	Sedang
5.	$0,60 - 0,80$	Tinggi
6.	$0,80 - 1,00$	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2016)

Uji coba instrumen dilakukan pada 30 januari 2025 dengan jumlah responden 23 orang peserta didik kelas IV B SD Negeri 1 Braja Luhur hasil uji validitas instrumen soal tes sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Soal

Nomor		Validitas	Keterangan
Lama	Baru		
1.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
2.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
3.	1.	Valid	Dapat digunakan
4.	2.	Valid	Dapat digunakan
5.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
6.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
7.	3.	Valid	Dapat digunakan
8.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
9.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
10.	4.	Valid	Dapat digunakan
11.	5.	Valid	Dapat digunakan
12.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
13.	6.	Valid	Dapat digunakan
14.	7.	Valid	Dapat digunakan
15.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
16.	8.	Valid	Dapat digunakan
17.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan
18.	9.	Valid	Dapat digunakan
19.	10.	Valid	Dapat digunakan
20.		Tidak Valid	Tidak Dapat digunakan

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2024/2025

Berdasarkan hasil analisis uji validitas pada tabel 8, diperoleh 10 butir soal yang dinyatakan valid dan 10 soal dikatakan tidak valid. 10 soal yang valid akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Soal dikatakan tidak valid karena $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, dengan r_{tabel} sebesar 0,413. Perhitungan validitas dapat dilihat pada (lampiran 16 Halaman 115-116)

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama (Musrifah dkk., 2021). Seperangkat tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut dapat memberikan hasil tes yang tetap, artinya apabila tes tersebut dikenakan pada sejumlah subjek yang sama pada waktu lain, maka hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Untuk pengujian reliabilitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus *alpha cronbach*

Rumus untuk mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir soal

S_i^2 = jumlah varians skor tiap butir

S_t^2 = varians skor total

Setelah mengetahui nilai koefisien reliabilitas, kemudian diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 9. Klasifikasi Reabilitas Soal

No.	Nilai Reabilitas	Keterangan
1.	0,00 - 0,20	Sangat rendah
2.	0,21 - 0,40	Rendah
3.	0,41 - 0,60	Sedang
4.	0,61 - 0,80	Tinggi
5.	0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber : Arikunto (2016)

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen berpikir kritis dengan rumus *Alpha Cronbach* menggunakan *Microsoft Office Excel* diperoleh $r_{11} = 0,805$ dengan kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 18 halaman 117-118)

4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda untuk tes berbentuk objektif (*Multiple Choise*) adalah dengan menghitung perbedaan dua buah rata-rata (mean) yaitu antara mean kelompok atas dan mean kelompok bawah untuk tiap-tiap item soal. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} \quad \text{atau} \quad DP = P_A - P_B$$

Keterangan :

DP = Daya pembeda soal

J_A = Jumlah peserta kelompok atas

J_B = Jumlah peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

No.	Indeks Daya Pembeda	Keterangan
1.	0,00 - 0,19	Jelek
2.	0,20 - 0,39	Cukup
3.	0,40 - 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik sekali
5.	Negatif	Tidak baik

Sumber: Arikunto (2016)

Pada penelitian ini soal yang valid dan reliabel saja yang di uji daya beda butir soalnya, berdasarkan perhitungan data menggunakan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen Soal

No.	Nomor Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
1.	-	Jelek	0
2.	-	Cukup	0
3.	3, 4, 7,10, 11, 13, 14, 19	Baik	8
4.	16, 18	Baik Sekali	2
5.	-	Tidak baik	0

Sumber : Hasil penelitian tahun 2025

Berdasarkan tabel 11, berdasarkan pada penafsiran Arikunto (2016), 0,40 - 0,69 memiliki katogori baik hasil analisis daya pembeda diperoleh pada nomor soal (3,4,7,10,11,13,14,19) berkategori baik, dan 0,70 – 1,00 soal berkategori baik sekali pada nomor soal (16,18). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil analisis daya pembeda butir soal dikategorikan baik. Perhitungan daya beda soal dapat dilihat pada (lampiran 20 halaman 119-120).

5. Tingkat Kesukaran Soal

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran atau kesulitan suatu soal. Jika suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak pula terlalu mudah. Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut.

Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Setelah mengetahui indeks tingkat kesukaran butir soalnya, kemudian diklasifikasikan sebagai berikut.

Tabel 12. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Taraf Kesukaran	Keterangan
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan analisis dan data tingkat kesukaran dengan menggunakan *Microsoft Excel* diperoleh sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal

No.	Nomor Butir Soal	Keterangan	Jumlah
1.	13	Sukar	1
2.	3, 4, 7, 10, 11, 14, 16, 18	Sedang	8
3.	19	Mudah	1

Sumber: Hasil Peneliti 2025

Berdasarkan tabel 13, hasil tingkat kesukaran butir soal di peroleh 1 butir pada nomor (13) soal berkategori sukar dengan indeks 0,00 – 0,30, 8 butir

soal pada nomor (3, 4, 7, 10, 11, 14, 16, 18) berkategori sedang dengan indeks 0,31 – 0,70, dan 1 butir soal pada nomor (19) berkategori mudah dengan indeks 0,71 – 1,00. Perhitungan tingkat kesukaran soal lebih rinci dapat dilihat pada (lampiran 22 halaman 121-122).

I. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan yaitu teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik.

1. Teknik Analisis Data

a. Nilai Hasil Belajar

Nilai hasil belajar peserta didik dapat di hitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = jumlah skor yang diperoleh seluruh peserta didik

N = Skor maksimal

b. Peningkatan Hasil Belajar (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* dilakukan guna melihat tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil tes awal (*pre-test*), tes akhir (*post test*) dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor\ post\ test - Skor\ pre\ test}{Skor\ ideal - Skor\ pre\ test}$$

Tabel 14. Kriteria Uji N-Gain

No.	Nilai Gain	Kriteria
1.	$0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$	Tinggi
2.	$0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$	Sedang
3.	$\text{N-Gain} \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

c. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Model

Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

Selama pembelajaran berlangsung observer menilai keterlaksanaan model pembelajaran TGT dengan memberikan tanda checklist terdapat aktivitas yang dilakukan peserta didik berdasarkan lembar observasi. Presentasi aktivitas peserta didik diperoleh melalui rumus berikut

$$p = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

P = presentase aktivitas yang muncul

f = banyak aktivitas peserta didik yang muncul

N = jumlah aktivitas keseluruhan

Tabel 15. Keriteria Aktivitas Pembelajaran

No.	Presentase Aktivitas	Kategori
1.	$0\% \leq P \leq 20\%$	Sangat kurang aktif
2.	$20\% \leq P \leq 40\%$	Kurang aktif
3.	$40\% \leq P \leq 60\%$	Cukup aktif
4.	$60\% \leq P \leq 80\%$	Aktif
5.	$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Aktif

Sumber : Arikunto (2016)

2. Uji Persyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Menurut Muncarno (2017) uji normalitas data dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: 1) uji kertas peluang; 2) Uji liliefors; 3) uji chi-kuadrat. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan uji chi-kuadrat. Berikut rumus uji normalitas dengan uji chi-kuadrat:

$$X^2 = \sum \left[\frac{(fo - fe)^2}{fe} \right]$$

Keterangan:

X^2_{hitung} = nilai Chi Kuadrat hitung
 fo = frekuensi hasil pengamatan
 fe = frekuensi yang diharapkan

kriteria pengujian apabila:

Jika $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$, artinya distribusi data normal, dan jika $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$, artinya distribusi data tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah varians sampel yang akan dikomparasikan itu homogen atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah Uji F dengan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Kriteria pengujian apabila:

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, artinya varian homogen, dan jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, artinya varian tidak homogen.

Sumber: Muncarno (2017)

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Sederhana

Kegunaan regresi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran TGT (*teams games tournamanent*) terhadap kemampuan berpikir kritis IPAS peserta didik. Rumus regresi sederhana adalah sebagai berikut.

$$\hat{Y} = a + Bx$$

Keterangan:

$\hat{Y}$ = Variabel terikat
 X = Variabel bebas
 a = konstanta
 b = koefisien regresi

Kriteria uji apabila:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ = diterima H_a = Regresi signifikan

jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ = ditolak H_o = Regresi tidak signifikan

sumber: Muncarno (2017)

Hipotesis yang akan diujikan pada penelitian ini yaitu:

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament*

hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan

Ratu Dua tahun pelajaran 2024/2025

H_o = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games*

tournament hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 1

Labuhan Ratu Dua tahun pelajaran 2024/2025

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penelitian pengaruh model TGT berbantu media monopoli terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantu media monopoli terhadap hasil belajar IPAS Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Ratu Dua tahun pelajaran 2024/2025 yang dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana yang memperoleh nilai f_{hitung} sebesar 19,77 dan f_{tabel} sebesar 4,20 sehingga $f_{hitung} \geq f_{tabel}$ maka H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan pembelajaran TGT terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini, antara lain.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih tertib dan teratur dalam permainan monopoli dan meningkatkan pemahaman agar ketika mendapat pertanyaan dengan siap mampu menjawab, serta berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran agar mampu memperoleh pengalaman belajar dan mampu memahami materi pembelajaran dengan baik.

2. Pendidik

Penelitian ini dapat digunakan pendidik untuk mendapatkan informasi yang diperlukan pendidik dalam menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan Model Pembelajaran TGT berbantu media monopoli.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan saran, informasi dan dukungan kepada para pendidik untuk menggunakan model pembelajaran TGT. Serta memberikan fasilitas yang memadai demi tercapainya pembelajaran yang maksimal

4. Peneliti Lain

Peneliti merekomendasikan untuk dapat menerapkan model TGT berbantu media monopoli dalam pembelajaran yang berbeda. Selain itu sebelum menggunakan model pembelajaran TGT berbantu media monopoli sebaiknya dianalisis terlebih dahulu hal-hal yang mendukung proses pembelajaran, seperti alokasi waktu, media yang tepat dan karakteristik peserta didik yang akan diterapkan dengan model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. 2023. *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipa*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Ahyar, B. D., Prihastari, B. E, Rahmadsyah, Setyaningsih, R. Rispatiningsih, M. D, Yuniansyah, Zanthi, S. L., Fauzi, M. Mudrika, S. Widyaningrum, R. Falaq, Y. Kurniasari, E. 2021. *Model-Model Pembelajaran*. Sukoharjo. CV. Pradina Pustaka Grup.
- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto, A., Nurhikmah, H. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa. CV Cahya Bintang Gemerlang.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. 2023. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Alfatonah, I., N., A., Kisada, Y., V., Septaria, A., Ravika, A., & Jadidah, I.,T. 2023. Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), pp. 3397–3405. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/6372>
- Ananda, R., & Rohman, F. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI). ISBN 978-623-448-440-3
- Arifanisa, yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I., N., W., Putra, P., S., U., & Pongpalilu, F. 2023. *Sumber dan Pengemabnagan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Arief Sardiman. 2021. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Rajawali Perss.
- Arief, M.M. 2021. Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), pp. 13–28. <http://jurnal.iaidarussalam.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/33>
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta. Depatemen Pendidikan Nasional.
- Asyafah, A. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), pp. 19–32.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/article/view/20569>

- Darmawan Harefa. 2023. *Teori Belajar dan Pembelajaran. Publisher. Sukabumi.* CV Jejak Jejak Publisher. ISBN, 6234984762, 9786234984767. Length, 251 pages.
- Djamaluddin, A. and Wardana 2019. *Belajar Dan Pembelajaran.* Parepare. CV Kaaffah Learning Center.
- Edi Pranoto. 2023. *Model Discovery Learning dan Problematika Hasil Belajar.* Lombok Tengah. Penerbit PAI
- Havera, E., Afendi, A., R., Karuru, P., Sulaeman, S., Wote, A., Y., V., Patalatu, J., S., Azizah, N., Sanulita, H., Yusufi, A., Husnita, L., Masturoh, I., Warif, M., Fauzi, M., Nurjanah, Santika, T., & Sulaiman, S. 2024. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Eva Sekriyenti. 2024. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI & BP melalui Penerapan Model Pembelajaran The Power of Two.* Pekalongan. Penerbit NEM
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. 2020. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70-75.. 08, 70–75.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/36351>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
<https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>
- Fadilah, E., Irianto, A. & Rusminati, S.H. 2022. Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), pp. 5827–5833.
<https://pdfs.semanticscholar.org/041f/1c4c278a910568b9ffb605721d589592cd4.pdf>
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Anjumi, H. 2024. *Strategi Pendidikan dan Pembelajaran PAI.* Pekalongan. Penerbit NEM.
- Hamzah B. Uno, S. K. 2024. *Assessment Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

- Heryana, N., Junaidin, Nugroho, I., Fahriani, M., Nurlaila, Mukminin, A., Martriwati, Donasari, R., Khasanah, & Emanuel. 2023. *Konsep Dasar Media Pembelajaran di Era Digital*. Batam. Cendikia Mulia Mandiri.
- Huda, C. 2024. *Paradigma Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Berdiferensiasi: Menyukseskan Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka*. Semarang. Penerbit NEM.
- Hayati, S. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang. Graha Cendekia.
- Gejir, I. N., Kencana, I. G. S., Artawa, I. M. B., & Suanda, I. W. 2021. Implementasi Proses Pembelajaran dalam Penyuluhan Kesehatan Bagi Tenaga Kesehatan. Malang. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Inggit Dyaning Wijayanti¹, A.E. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Pembelajaran IPAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2), 2100-2112, 2023. 241,
- Janna, N. M., & Herianto. 2021. Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad* (DDI), 18210047, 1â€“12. <https://osf.io/preprints/v9j52/>
- Khasanah, S., P., Indrawan, D., Lusiana, M., P., Ni'ma, M., A., Abroto, S., P., & Solong, N., P. 2022. *Dinamika konsep dasar model pembelajaran*. Batam Cendikia Mulia Mandiri.
- Kemendikbud. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA*. Merdeka Mengajar.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. 2020. Analisis Model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27. <https://core.ac.uk/download/pdf/322517274.pdf>
- Kunandar. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta. Rajawali Pers. ISBN, 9789797696214.
- Lara. 2022. Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(8.5.2017), pp. 2003–2005.
- Lutfianah, N. L. 2018. Penerapan Pembelajaran TGT Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas 3 SD. *PTK B2 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/3283>
- Magdalena, I., Syariah, E., N., Mahromiyati, M., & Nurkamilah, S. 2021. Pada Mata Pelajaran SBdp Siswa Kelas II SDN Duri Kkosambi 06 Pagi. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1264>

- Masrifa, A., Munirah, S., D., Cahyani, A., R., & Fauziyah, D., H. (2023). *Media interaktif pembelajaran IPAS*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Masje Wurarah. 2022. *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa pada Kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi*. Yogyakarta. CV. Bintang Semesta Media
- Meilani, R. I. 2017. Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (*The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes*). 2(2), 188–201.
<https://www.academia.edu/download/68931875/5131.pdf>
- Meliyawati. 2024. *Media Pembelajaran Bahasa*. Seleman. Deepublish
- Memorata, A. & Santoso, D. 2016. Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Merakit Personal Komputer Menggunakan Structured Dyadic Methods', *E Journal Students UNY*, (c), pp. 1–9.
- Miftia, M. A. A., & Widiyanti, F. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93-98.
<https://www.researchgate.net/publication/369718143>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. 2022. Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Mudiono, A. 2024. *Pembelajaran Literasi Menulis Cerita di SD*. Malang. Surya Pena Gemilang.
- Mu'in. 2024. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Lombok. Penerbit PAI.
- Mukholifah, A. R. 2020. Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar ipa kelas vi sdn o2 tonatan ponorogo. *Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN).Ponorogo*.
<https://etheses.iainponorogo.ac.id/9215/>
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro: Hamim Group.
- Nisa, F., A. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif SD Di Era Milenial. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 1, 5–11.
<https://www.academia.edu/download/93691998/386352099.pdf>
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. 2016. *Inovasi Model pembelajaran sesuai kurikulum*. 2013. Sidoarjo. Nizmania Learning Center.

- Nurhayati, S., Haluti, F., Nurteti, L., Pilendia, D., Haryono, P., Hiremawati, A. D., & Sulaiman, S. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurrita, T. 2018 Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*; Issue Vol 3, No 1.
<https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/misykat/article/view/2229>
- Paryanto. 2020. *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievement Division) untuk Pembelajaran Passing Dalam Permainan Bola Voli*. Malang. Ahlimedia Book
- Ponidi, Dewi, N., K., Trisnawati, Puspita, D., Nagara, E., S., Kristin, M., Puastuti, D., Andewi, W., Anggraeni, L., Bernadhita, H., S., & Utami. 2021. Model pembelajaran Inovatif dan Efektif. Indramayu. Penerbit Adab
- Prastiwi, Y.E.N. *et al.* 2023. Penilaian dan Pengukuran Hasil Belajar Pada Peserta Didik Berbasis Analisis Psikologi. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhineka Tunggal Ika*, 1(4), pp. 218–232. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/bersatu/article/view/293>
- Prayitno. 2009. Dasar Teori dan Praksis Pendidikan. Grasindo
- Rahayu, S. 2024. *Media Pembelajaran, Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan. Umsu press.
- Rahmat, A. 2019. Model Pembelajaran Pada Pendidikan Non-Formal Team Games Tournamnet Dengan Menggunakan Permainan Monopoli. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 376-380.
<https://journal.umtas.ac.id/naturalistic/issue/view/36>
- Rahmawati, S., Trisiana, A. and Mustofa, M. 2023. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7(1), pp. 3286–3831. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5839>
- Ramli, R., Damopolii, M. and Yuspiani, Y. 2024. Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran', *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*.
<http://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/1136>
- Musfirotun, R., Sismulyasih, N., Rofiah, S., N., H., & Astuti, N., F. 2023. *Platfrom Belajar Aktif: Menerobos Batas Dengan Media Pembelajaran Interaktif*. Semarang. Cahya Ghani Recovery.
- Rita Rahmaniati. 2024. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo. Uwais Inspirasi Indonesia

- Rohman, S. 2021. *Model Pembelajaran, Hasil Belajar dan Respon Peserta Didik*. Guepedia.
- Rosdiana, M., Hidayat, J. N., & Prijambodo, R. F. N. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Sains Pada Siswa Kelas Iv Sdn Pragaan Laok I. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
<http://www.alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/9>
- Rusyanto. 2021. *TGT (Teams Game Tournament) dalam Pembelajaran IPS*. Penerbit NEM. 6236479593, 9786236479599
- Saefiana, S., Sukmawati, F. D., Rahmawati, R., Rusnady, D. A. M., Sukatin, S., & Syaifuddin, S. 2022. Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 3(1), 150–158.
- Saparuddin, & Khairun Nisa. 2024. *Strategi dan Metode Pembelajaran Cerdas: Menuju Pendidik Profesional Yang Disenangi*. Maros. Cendekia Publisher
- Sariani, N., Prihantini, Winarti, P., Indrawati, Jumadi, Suradi, A., & Satria, R. 2021. *Belajar Dan Pembelajaran*. Tasikmalaya. Edu Pumblisher
- Sari, E.R., Yusnan, M. and Matje, I. 2022 Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), pp. 583–591. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/view/3042>
- Setiawan. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. Sidoarjo. Uwais Inspirasi Indonesia
- Simamora B Aprido, D. 2024. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia. ISBN : 978-623-448-815-9
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N., Fatchurrohman, M., Novianti, W., & Mardhiyana, D. (2022). *Model-model pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sri Nuryani1., Lutfi Hamdani Maula2., I.K.N. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), pp. 2–6. <https://eprints.ummi.ac.id/3556/>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S. and Rahmawati, I. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sulaiman, S., Yendri, O., Suhirman, L., Rachmandhani, S., Baka, C., Djayadin, C., Ali, A., Judijanto, L., La'biran, L., Nurhayati, A., Hustina,

- L., Ristiani, R., Kurniati, Y., Nursyam, N., Tanjung, D., S., Lembang, S., T., & Napitupul, B., 2024. *Metode & Model Pembelajaran Abad 21: Teori, implementasi dan perkembangannya*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Sunhaji. 2022. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam / Madrasah*. Banyumas. Zahira Media Publisher
- Sutianah, C. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan Qiara Media. Pasuruan.
- Suryani, T. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar ppkn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) siswa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 68-81.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/7338>
- Swandewi dan wiyasa, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 3 Peguyangan. *Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* Vol. 1 No. 2.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/5879>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. 2023. Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah*. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/87>
- Warsiman, M. P. 2022. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Malang. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Wibiantoro, R. 2021. *Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya*. Kediri. Cv Srikandi Kreatif Nusantara.
- Yuliani, A. 2019. *Penyusunan Laporan PTK Guru*. Sidoarjo. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Tabun, Y., F., Ariningsih, K., A., Jalal, N., M., Hau, R., R., H., Suprapmanto, J., Meisarah, F., Nuruddaroini, M., A., S., Renaldi, R., Sesrita, A., Julyanti, E., & Akbar, A. 2022. *Teori Pembelajaran*. Piedi. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.