

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF MONOPOLI BERBASIS
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII
SMPN 7 BANDAR LAMPUNG**

(Tesis)

Oleh:

NAYLA ALVIANI PERMATASARY

2423011017



PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2026

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF MONOPOLI BERBASIS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII SMPN 7 BANDAR LAMPUNG

Oleh

NAYLA ALVIANI PERMATASARY

Penelitian ini tujuannya mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media *game* edukatif Monopoli berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi. Penelitian memakai metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Populasi penelitian ialah siswa kelas VIII SMPN 7 Bandar Lampung dengan sampel sebanyak 60 siswa yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil validasi ahli memperlihatkan skor rata-rata 3,8 dengan kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas memperlihatkan nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,389 berkategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,056 berkategori rendah. Uji Wilcoxon memperlihatkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kelas eksperimen. Media *game* edukatif monopoli berbantuan Monopoli Edukatif bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar dan menciptakan pembelajaran IPS yang lebih aktif dan menyenangkan. Model ini disarankan untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran IPS dan dikembangkan lebih lanjut pada materi serta jenjang yang berbeda.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Monopoli Edukatif, hasil belajar, dan IPS.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MONOPOLY EDUCATIONAL GAME MEDIA BASED ON COOPERATIVE LEARNING OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE TO IMPROVE SOCIAL SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE VIII SMPN 7 BANDAR LAMPUNG

By

NAYLA ALVIANI PERMATASARY

This study aimed to develop and examine the feasibility and effectiveness of an educational Monopoly game based on the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) in improving students' learning outcomes in Social Studies on the topic of economic activities. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The population of this study consisted of eighth-grade students at SMPN 7 Bandar Lampung, with a sample of 60 students divided into an experimental class and a control class. The results of expert validation showed an average score of 3.8, which falls into the very feasible category. The effectiveness test indicated that the N-Gain score of the experimental class was 0.389 in the moderate category, while the control class obtained 0.056 in the low category. The Wilcoxon test showed a significant difference between the pretest and posttest scores in the experimental class. The TGT learning model assisted by the Educational Monopoly game is useful for improving learning outcomes and creating a more active and enjoyable Social Studies learning environment. This model is recommended as an alternative learning approach in Social Studies and can be further developed for different materials and educational levels.

Keywords: Teams Games Tournament, Educational Monopoly, learning outcomes, Social Studies.

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF MONOPOLI BERBASIS
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII
SMPN 7 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

NAYLA ALVIANI PERMATASARY

Tesis

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

Pada

**Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul

**: PENGEMBANGAN MEDIA GAME
EDUKATIF MONOPOLI BERBASIS
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS KELAS VIII SMPN 7
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Nayla Alviani Permatasary

NPM

: 2423011017

Program Studi

: Magister Teknologi Pendidikan

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

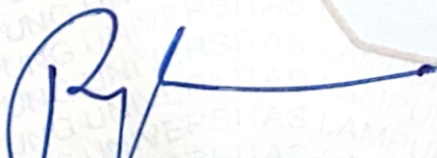
: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

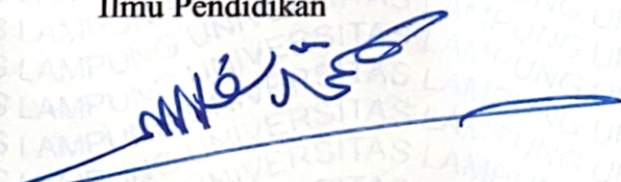

Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP 19741010 200801 1 0015


Dr. Dina Martha Fitri, S. SiT., M. Pd.
NIP 198812012024062001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan

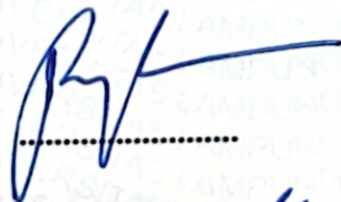

Dr. Muhammad Nurwahidin. M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002


Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP 19741010 200801 1 0015

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

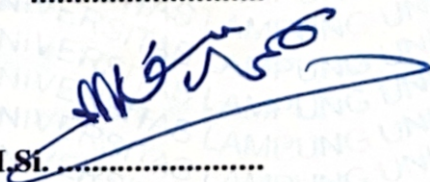
Ketua : **Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom**



Sekretaris : **Dr. Dina Martha Fitri, S.SiT., M.Pd.**



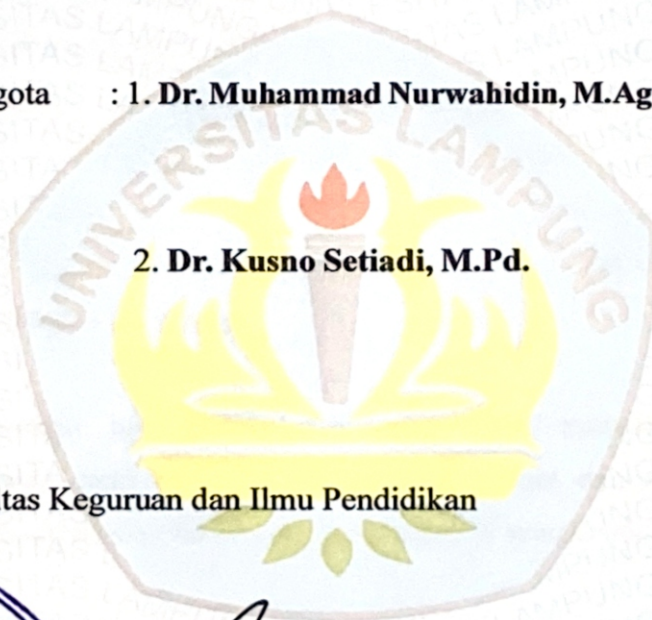
Penguji Anggota : **1. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**



2. Dr. Kusno Setiadi, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



3. Direktur Program Pascasarjana



Tanggal Lulus Ujian Tesis : **05 Maret 2026**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menjabarkan dengan sebenarnya bahwasanya:

1. Tesis dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF MONOPOLI BERBASIS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII SMPN 7 BANDAR LAMPUNG" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melaksanakan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak selaras atas tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut selaras atas hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 05 Maret 2026



Nayla Alviani Permatasary

NPM 2423011017

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Nayla Alviani Permatasary dilahirkan di Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung pada tanggal 23 Januari 2002. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Alex Alwy dan Ibu Evi Apriana. Pendidikan yang pernah dilalui penulis yakni Taman Kanak-Kanak di TK 'Aisyiyah III Gedong Air pada tahun 2006-2007. Pendidikan Sekolah Dasar di SD Al-Azhar 2 Way Halim pada tahun 2007-2013. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP IT Fitrah Insani pada tahun 2013-2016. pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA IT As-Syifa Boarding School pada tahun 2016-2019. Pada tahun 2019 penulis diterima menjadi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Mandiri Masuk Perguruan Tinggi Negeri wilayah Barat (SMMPTN Barat). Bulan November tahun 2023 penulis menyelesaikan studi S1 dengan IPK 3,66. Pada tahun 2024, Bulan Agustus, penulis memulai studi S2 di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan dan mendapat kesempatan menjadi Penerima Beasiswa S2 Bebas Uang Kuliah Pascasarjana Universitas Lampung Tahun Akademik 2024/2025 selama 4 semester.

Email : naylaalvianips@gmail.com

MOTTO

... لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan selaras atas kesanggupannya..."

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

"Yesterday is gone. Tomorrow hasn't come yet. Today is unknown,"

(Our Unwritten Soul)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin telah Engkau Ridhoi Ya Allah Langkah hamba-Mu,
sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Teriring shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW semoga kelak skripsi
ini dapat memberi ilmu yang bermanfaat

dan

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada:

Ayahanda dan Ibunda tercinta

Alex Alwy dan Evi Apriana

Adikku

M. Ghifari Permata Alwy dan Raisha Alayna Kamila

Terimakasih untuk saudara-saudara seperjuangan di Program Studi Magister
Teknologi Pendidikan, semoga amal kebaikan yang telah dilaksanakan mendapat
balasan dari Allah SWT.

Almamater yang Penulis banggakan

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan YME atas rahmat dan karunia-Nya sehingga tesis dengan judul “Pengembangan Media Game Edukatif Monopoli Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMPN 7 Bandar Lampung” bisa dituntaskan dengan baik. Tesis ini dibuat menjadi satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Magister Teknologi Pendidikan, FKIP Universitas Lampung. Di dalam proses penyusunan tesis ini, penulis telah mendapatkan bimbingan, dukungan, dan masukan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., yang menjadi Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoroo, M.Pd., yang menjadi Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. M. Nurwahidin, M.Ag., M.Si., yang menjadi Kajur Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom., yang menjadi Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung, sekaligus sebagai Pembimbing I (Satu).
6. Ibu Dr. Dina Martha Fitri, S.SiT., M.Pd., yang menjadi Pembimbing II (Dua).
7. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku pembahas/penguji tesis.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Pengajar, Prodi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
9. Ibu Juwariyah, M.Pd., selaku Kepala SMPN 7 Bandar Lampung yang telah memberi izin penelitian tesis.

10. Bapak Dr. Bayu Saputra, M.Pd., Riyadh Firdaus, M.Pd., Ibu Triyanti Viandani, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media pada penelitian tesis ini.
11. Ibu Dr. Nikki Tri Sakung, M.Pd., Dra. Rahmi Fitriana, M.Pd., dan Nia Faunia, M.Pd., selaku validator ahli materi pada penelitian tesis ini.
12. Bapak/Ibu Dewan Guru SMP Negeri 7 Bandar Lampung yang telah membantu pelaksanaan penelitian tesis.
13. Keluarga Besar Program Studi MTP 2024 dan Sahabat Mahasiswa Prodi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
14. Kedua orang tua Penulis, Papa Alex Alwy dan Mama Evi Apriana yang selalu memberi kasih sayang, dukungan, perhatian, semangat, dan do'a yang tidak pernah putus untuk kelancaran dan kesuksesan Penulis.
15. Kepada adik-adik Penulis, M. Ghifari dan Raisha terimakasih telah mewarnai hari-hari Penulis.
16. Kepada Akhmad Teguh Raharjo, terimakasih karena telah menjadi bagian dari perjalanan Penulis hingga berada dititik ini.
17. Seluruh pihak yang tak bisa dijabarkan satu-satu yang sudah memberi sumbangsihnya pada kajian tesis ini.

Penulis sadar bahwasanya tesisnya ini jauh dari kesempurnaan. Maka, masukan dan kritiknya semua elemen begitu diinginkan demi perbaikan dan pengembangan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberi manfaat bagi perkembangan dunia pendidikan.

Bandar Lampung, 05 Maret 2026

Penulis,

Nayla Alviani Permatasary

NPM. 2423011017

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Hasil Belajar Siswa.....	8
2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif.....	19
2.1.3 Media Game Monopoli Edukatif	21
2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) ..	24
2.1.5 Keterkaitan Antara Hasil Belajar dan Media Game Edukatif Monopoli Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)....	29
2.2 Penelitian yang Relevan	31
2.3 Kerangka Pikir	33
2.4 Hipotesis Penelitian.....	34
III. METODE PENELITIAN	35
3.1 Metode dan Jenis Penelitian	35
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	35
3.2.1 Lokasi Penelitian	35
3.2.2 Subjek Penelitian	36
3.3 Variabel dan Definisi Operasional	36
3.3.1 Variabel.....	36
3.3.2 Definisi Konseptual Variabel	37
3.3.3 Definisi Operasional Variabel	38

3.4	Populasi dan Sampel	40
3.4.1	Populasi	40
3.4.2	Sampel	40
3.5	Prosedur Pengembangan	40
3.6	Teknik Pengumpulan Data	45
3.7	Teknik Analisis Data	46
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1	Hasil Penelitian	52
4.1.1	Potensi dan Kondisi Pengembangan Media Game Edukatif Monopoli Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS.....	52
4.1.2	Proses Pengembangan Media Game Edukatif Monopoli Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS	53
4.1.3	Efektivitas Pengembangan Media Game Edukatif Monopoli Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS	83
4.2	Pembahasan.....	86
4.2.1	Potensi dan Kondisi Pengembangan Media Game Edukatif Monopoli.....	86
4.2.2	Pembahasan Proses Pengembangan Media Game Edukatif Monopoli.....	87
4.2.3	Efektivitas Pengembangan Media Game Edukatif terhadap Hasil Belajar IPS	90
V.	PENUTUP.....	93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	94
	DAFTAR PUSTAKA	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Nilai Sumatif Tengah Semester Mapel IPS Kelas VIII-6 SMP Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025.....	3
Tabel 2. Penelitian yang Relevan	31
Tabel 3. Definisi Konseptual Variabel	37
Tabel 4. Definisi Operasional Variabel.....	38
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi dan Pembelajaran	42
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	43
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	44
Tabel 8. Kategori Hasil Penilaian Validator.....	47
Tabel 9. Kategori Analisis Respon Siswa	48
Tabel 10. Kategori Hasil Efektivitas Media	50
Tabel 11. Rancangan Model TGT	56
Tabel 12. Rekapitulasi Validator Ahli Materi 1	59
Tabel 13. Rekapitulasi Validator Ahli Materi 2	61
Tabel 14. Rekapitulasi Validator Ahli Materi 3	63
Tabel 15. Rekapitulasi Rata-Rata Keseluruhan Validator Ahli Materi	65
Tabel 16. Gabungan Nilai Per Indikator	66
Tabel 17. Rekapitulasi Nilai Validator Ahli Media 1	67
Tabel 18. Rekapitulasi Nilai Validator Ahli Media 1	69
Tabel 19. Rekapitulasi Nilai Validator Ahli Media 3	70
Tabel 20. Rekapitulasi Rata-Rata Nilai	72
Tabel 21. Rekapitulasi Gabungan Nilai	73
Tabel 22. Ringkasan Saran Validator.....	74
Tabel 23. Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
Tabel 24. Hasil N-Gain	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Validasi Ahli Materi dan Pembelajaran	102
Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli Media.....	105
Lampiran 3. Instrumen Hasil Belajar	107
Lampiran 4. Instrumen Lembar Observasi Partisipasi Aktif, Motivasi Belajar, dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran TGT.....	125
Lampiran 5. Instrumen Lembar Observasi Aplikasi Pengetahuan IPS	126
Lampiran 6. Instrumen Respon Guru	127
Lampiran 7. Instrumen Respon Siswa.....	128
Lampiran 8. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	129
Lampiran 9. Angket Kebutuhan Siswa.....	130
Lampiran 10. Monopoli Edukatif.....	131
Lampiran 11. LKPD TGT	132
Lampiran 12. Materi Kegiatan Ekonomi.....	137
Lampiran 13. Modul Ajar IPS	139
Lampiran 14. Perhitungan N-Gain dan Uji-T.....	142
Lampiran 15. Respon Guru	144
Lampiran 16. Respon Siswa.....	145
Lampiran 17. Instrumen Validator.....	146
Lampiran 18. Dokumentasi.....	148
Lampiran 19. Surat Ciptaan	151

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses yang tujuannya membentuk dan mengubah sikap serta perilaku individu atau kelompok menuju kedewasaan. Proses ini berlangsung melalui kegiatan pembelajaran dan tindakan-tindakan yang bersifat mendidik, yang pada akhirnya membantu seseorang tumbuh secara mental, emosional, dan sosial.

Salah satu tempat utama berlangsungnya pendidikan ialah sekolah. Di lingkungan sekolah, individu menerima pengetahuan, dan memperoleh berbagai pengalaman pribadi yang turut membentuk sikap dan perilaku mereka. Sekolah berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, bagi dari sisi kognitifnya, afektifnya, sampai psikomotoriknya (Nurfauzi et al., 2023).

Di dalam upaya mencapai tujuannya, kegiatan inti dalam dunia pendidikan ialah proses belajar dan pembelajaran. Kedua hal ini terjadi melalui adanya interaksi edukatif antara pendidik dan siswanya dalam suatu kegiatan pembelajaran. Interaksi ini tidak berlangsung begitu saja, melainkan didorong oleh berbagai unsur yang saling berkaitan dan mendukung terjadinya proses belajar-mengajar.

Perangkat pembelajaran meliputi modul ajar, serta sistem penilaian yang dirancang selaras dengan tujuan dan materi. Setiap aspek penilaian, metode, teknik, dan bentuk soal disesuaikan dengan pokok bahasan agar relevan dan terarah. Instrumen evaluasi disusun sepenuhnya oleh guru, baik untuk satuan pembelajaran, ulangan harian, maupun semester. Namun, sebagian besar butir soal bersumber daripada buku paket, termasuk latihan, bahan bacaan, dan soal dalam Lembar Kerja, kemudian diadaptasi sesuai kebutuhan kelas dan karakteristik peserta didik. (Iskhaq et al., 2022).

Pada tahap awal pengamatan, guru cenderung terlalu dominan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model ceramah secara searah, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terlibat. Akibatnya, interaksi antara guru dan siswa tidak

berlangsung secara efektif. Kondisi ini menunjukkan bahawa guru masih berperan sebagai pusat pembelajaran. Apabila proses pembelajaran terus didominasi oleh guru tanpa memberi ruang partisipasi aktif kepada siswa, maka keberkesanan pembelajaran sukar untuk dicapai secara optimal. (Priatna et al., 2025).

Akibat dari hal tersebut, siswa seringkali kesulitan memahami materi, kurang mampu berpikir secara mendalam, dan tidak terbiasa berpikir kritis. Oleh karena itu, agar pembelajarannya bisa dijalankan dengan lebih optimal, guru perlu mempunyai kemampuan untuk memilih serta menerapkan model pembelajarannya yang cocok selaras dengan karakter materinya yang diajarkan (Jufri et al., 2023).

Contoh elemen sentral pada saat pembelajaran ialah bagaimana materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang membuat siswa benar-benar memahaminya secara menyeluruh. Pemahaman ini dari sisi kognitifnya sampai memberi efek yang positif atas kehidupan sosial siswa dalam lingkungan masyarakat (Parenta, 2020).

Mengacu pada perolehan kajian awal di SMPN 7 Bandar Lampung pada pembelajaran IPS kelas VIII, ditemukan bahwasanya kegiatan pembelajaran masih kurang mengikutsertakan siswa secara aktif dan cenderung didominasi oleh peran guru. Proses belajar yang berlangsung belum memperlihatkan variasi strategi atau metode yang bisa menaikkan level partisipasi siswa secara optimal. Di dalam praktiknya, banyak siswa tampak tidak fokus ketika guru menjabarkan materi, terlihat dari perilaku mereka yang cenderung mengobrol, membuat keributan, bahkan ada yang tertidur di tengah penyampaian materi. Situasi ini diperparah dengan kondisi waktu pembelajaran yang berada pada jam terakhir, di mana energi dan konsentrasi siswa sudah menurun sehingga perhatian mereka terhadap pelajaran menjadi sangat minim. Ketika pembelajaran hanya berlangsung satu arah guru menjabarkan dan siswa mencatat maka wawasan siswanya terhadap materi pun menjadi dangkal.

Minimnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar juga terlihat dari kurangnya keberanian mereka untuk mengajukan pertanyaan atau mengungkapkan kembali apa yang sudah dijabarkan oleh gurunya. Itu memperlihatkan bahwasanya materi belum sepenuhnya dipahami dengan baik oleh siswa. Pembelajaran yang bersifat pasif ini memberi dampak yang signifikan atas perolehan belajarnya siswa yang cenderung rendah. Ketidakterlibatan siswa secara aktif dalam proses

pembelajaran membuat mereka kesulitan dalam menyerap informasi secara efektif, sehingga pencapaian akademik pun tidak maksimal (Afidah et al., 2024). Keadaan itu mengharuskan munculnya perubahan dalam pendekatan pembelajarannya agar siswanya dapat lebih ikutserta dengan aktif dan pemahaman terhadap materinya dapat meningkat secara menyeluruh.

Mengacu pada perolehan prasurvei yang dilaksanakan peneliti pada Sumatif Tengah Semester di SMPN 7 Bandar Lampung TA 2024/2025 didapati data hasil belajarnya IPS siswa kelas VIII-6 dibawah ini:

Tabel 1. Data Nilai Sumatif Tengah Semester Mapel IPS Kelas VIII-6 SMP Negeri 7 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	≥ 70	Tuntas	12	38,7%
2.	≤ 70	Tidak Tuntas	19	61,2%

Sumber: Diambil dari Hasil Nilai Sumatif Tengah Semester

Berdasarkan tabel 1, tercerminkan bahwasanya hasil belajar siswa pada Sumatif Tengah Semester mapel IPS di kelas VIII-6 SMPN 7 Bandar Lampung masih tergolong minim, siswanya yang belum lolos mencapai 19 siswa atau sekitar 61%, lalu siswanya yang tuntas hanya 12 orang atau 38% dari 31 siswa. Rendahnya hasil belajarnya siswa disebabkan oleh minimnya keikutsertaan siswanya selama proses pembelajarannya berlangsung. Ketika siswanya tak ikutserta dengan aktif pada atktivitas pembelajaran, mereka cenderung hanya menjadi pendengar pasif yang tidak terlibat secara langsung dengan materi yang dipelajari.

Kurangnya aktivitas yang memfasilitasi keaktifan siswa menjadikan keadaan belajar tidak dinamis dan monoton. Itu memberi pengaruh ke kemampuan wawasan siswanya terhadap materi, yang kemudian tercermin dari rendahnya capaian hasil belajar mereka.

Keterlibatan aktif siswanya pada tahap pembelajarannya sangatlah krusial untuk menggapai perolehan belajarnya yang optimal. Partisipasi siswa tidak muncul secara otomatis, melainkan sangat diberi pengaruh oleh jenis model pembelajarannya yang dijalankan oleh gurunya. Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada kecakapan gurunya memilah dan menjalankan model pembelajarannya yang selaras atas karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Pemilihan model yang tepat bisa menaikkan level minat dan motivasi belajarnya

siswa, membuatnya terdorong untuk lebih aktif saat menjalankan pembelajarannya. Contoh pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa ialah model pembelajaran kooperatif, yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dan berinteraksi secara lebih dinamis selama pembelajarannya (Oktaviani & Ramadhani, 2023).

Penerapan variasi model pembelajaran oleh guru di kelas masih tergolong terbatas. Guru seringkali memakai metode konvensional yang pusatnya pada guru, menjadikan pembelajarannya dijalankan secara satu arah. Di dalam situasi ini, siswa hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat, tanpa banyak kesempatan untuk terlibat aktif dalam berpikir atau berdiskusi. Akibatnya, wawasan siswanya terhadap materi menjadi kurang mendalam dan mereka merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton. Kondisi ini menimbulkan berbagai masalah, seperti menurunnya konsentrasi, kurangnya perhatian saat guru menjabarkan, seringkali siswa berbicara dengan teman sebangku, dan minimnya inisiatif dalam mencatat materi. Situasi tersebut menegaskan pentingnya perubahan pendekatan pembelajaran supaya kondisi kelasnya jadi lebih aktif bagi siswa.

Melihat berbagai persoalan yang ada dalam proses pembelajarannya, terutama rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya pemahaman terhadap materi, peneliti mengusulkan sebuah solusi yang diharapkan dapat menjadi langkah efektif untuk mengatasi kendala tersebut. Solusi yang ditawarkan ialah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini disusun guna mendorong keterlibatan aktifnya siswa di tiap tahapan pembelajarannya. Dengan pendekatan TGT, siswanya jadi penerima informasinya, dan ikut di kegiatan belajar melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat, menjadikan wawasan atas materinya jadi lebih lengkap (Faizah et al., 2024).

Lebih dari sekadar meningkatkan pemahaman, penggunaan model TGT juga mempunyai potensi untuk mengembangkan aspek-aspek lain dalam diri siswa. Melalui interaksi dan kerja sama dalam kelompok, siswa akan belajar untuk saling berbagi pengetahuan, mendengarkan pendapat orang lain, dan membangun sikap saling menghargai. Model ini juga diyakini mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa, karena setiap individu diberikan ruang untuk berkontribusi dalam

kelompoknya (Arfa et al., 2026). Dengan kondisi belajarnya yang membuat senang dan dinamis, diharapkan siswa akan lebih antusias mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya bisa berefek positif atas peningkatan hasil belajarnya secara keseluruhan.

Alasan utama peneliti memilih media game edukatif monopoli ialah karena rendahnya hasil belajarnya siswa yang disebabkan oleh minimnya keaktifan mereka selama proses pembelajarannya. Siswa lebih condong untuk pasif dan kurang ikutserta saat belajar, menjadikan wawasannya akan materi menjadi kurang optimal. Oleh sebab itu, peneliti mengajukan media game edukatif monopoli sebagai alternatif yang bisa dijalankan dalam proses pembelajarannya. Model TGT bersifat kolaboratif dan menekankan pentingnya kerja sama antar anggota kelompok, sehingga menyokong siswanya untuk lebih aktif, terlibat, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran (Setyaningrum, 2024).

Implementasi dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMPN 7 Bandar Lampung, diupayakan bisa memberi pengaruh positif atas naiknya hasil belajar siswanya, khususnya pada mapel IPS. Lewat keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bersifat kompetitif, proses belajar menjadi lebih optimal juga bermakna. Itu akan menyokong siswanya mendalami materi dengan optimal juga menaikkan motivasi belajarnya. Berdasar pada alasannya itu, peneliti terdorong untuk menjalankan kajian judulnya “PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF MONOPOLI BERBASIS PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII SMPN 7 BANDAR LAMPUNG”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, bisa diidentifikasi masalah dari kajian ini diantaranya:

1. Hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMPN 7 Bandar Lampung masih tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran IPS masih didominasi gurunya dengan metode ceramah, membuat siswanya kurang aktif malah lebih ke pasif dalam kegiatan belajarnya.
3. Siswa kurang tertarik dan mudah bosan selama pembelajaran IPS karena model pembelajarannya yang dipakai kurang variatif dan tidak interaktif.

4. Belum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang berpotensi menaikkan level keaktifan, motivasi, dan hasil belajarnya siswa dalam Mapel IPS.

1.3 Batasan Masalah

Penelitiannya ini diberi batasan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guna menaikkan level hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi "Kegiatan Ekonomi" pada siswa kelas VIII di SMPN 7 Bandar Lampung. Fokus penelitian terletak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa (dinilainya lewat pretest dan posttest), dan dampak pada ranah afektif (partisipasi dan motivasi) dan psikomotorik (keterampilan kolaborasi dan aplikasi konsep) melalui penerapan model TGT dalam satu materi pokok IPS pada semester genap TA 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakangnya, identifikasi masalahnya, dan pembatasan masalahnya, maka permasalahan penelitiannya ini dinyatakan dibawah ini:

1. Bagaimana potensi dan kondisi untuk mengembangkan media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Bandar Lampung?
2. Bagaimana proses pengembangan media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Bandar Lampung?
3. Bagaimana efektivitas media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII di SMP Negeri 7 Bandar Lampung?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Selaras atas latar belakangnya dan rumusan masalahnya, kajian ini bertujuan untuk:

- a. Untuk menganalisis potensi dan kondisi pengembangan media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 7 Bandar Lampung.
- b. Untuk menganalisis proses pengembangan media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 7 Bandar Lampung.
- c. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar pada IPS di SMP Negeri 7 Bandar Lampung.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitiannya ini diupayakan bisa berkontribusi atas kemajuan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS lewat implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hasilnya akan bisa memperkaya kajian ilmiah mengenai strategi pembelajaran yang bisa menaikkan level aktif dan hasil belajar siswanya.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru: Kajian ini bisa menjadi referensi dan alternatif model pembelajarannya yang bisa dijalankan di proses belajar mengajar untuk menaikkan level partisipasi dan wawasan siswanya.
- 2) Bagi Siswa: Implementasi TGT diupayakan bisa menyusun kondisi belajar yang lebih membuat senang dan menyokong siswanya untuk lebih aktif, sehingga hasil belajar meningkat.
- 3) Bagi Sekolah: Penelitiannya ini bisa menjadi acuan bisa menaikkan kualitas pembelajaran IPS dan mendukung inovasi dalam metode pengajaran di sekolah.
- 4) Bagi Peneliti Lain: Hasil kajiannya bisa dipakai jadi dasar atau rujukan untuk kajian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif, khususnya TGT.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah tanda adanya perubahan dalam diri seseorang, terutama terkait perilaku, yang terjadi sebagai dampak dari pengalamannya yang didapat selama proses pembelajaran. Perubahan tersebut hanya bisa tercermin melalui pengamatan terhadap perilaku peserta didik. Maksudnya, untuk menilai keberhasilan proses belajar seseorang, perlu dilihat perubahan nyata yang terjadi pada cara berpikir, bertindak, maupun berinteraksinya. Hasil belajar ialah hasil dari interaksi antara siswanya dan gurunya saat pembelajarannya yang kemudian diperkuat melalui evaluasi. Interaksi ini membentuk pengalaman belajar yang memengaruhi perkembangan kemampuan siswa, yang selanjutnya dinilai oleh guru guna memahami tingkat pemahaman yang telah dicapai.

Sebagaimana dikemukakan oleh Putri et al., (2024) bahwasanya hasil belajar mencerminkan capaian akhir yang didapati siswanya sesuai melewati proses pembelajarannya. Pencapaian ini berfungsi sebagai ukuran guna melihat apakah siswanya susah sukses atau paham akan materi pelajarannya atau belum. Hasil belajar yakni menguasai aspek kognitifnya sampai transformasi akan sikapnya, keterampilannya, dan pola pikirnya. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwasanya proses pembelajaran memberi dampak pada peserta didik, baik dalam hal pengetahuan maupun dalam pembentukan karakter dan kemampuan sosial. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi gambaran menyeluruh dari keberhasilan proses pendidikan yang berlangsung di kelas.

Pada kajian ini, ranah kognitif akan diukur secara kuantitatif melalui tes pilihan ganda (pretest dan posttest) yang mencakup level C4 (analisis), C5, dan C6 selaras atas taksonomi Bloom. Peningkatan skor pada tes ini akan menjadi indikator utama peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Ranah afektif akan dinilai melalui lembar observasi yang berfokus pada indikator keikutsertaan aktif siswanya dalam diskusi grup, motivasi belajar yang ditunjukkan selama kegiatan TGT, dan keikutsertaan emosionalnya siswa saat pembelajarannya. Skala penilaian pada lembar observasi akan dipakai untuk mengukur tingkat pencapaian indikator ini (Setyaningrum, 2024).

Ranah psikomotorik akan diamati melalui rubrik penilaian kinerja selama aktivitas kelompok dan permainan 'Monopoli Edukatif'. Indikator yang akan dinilai meliputi kemampuan siswa dalam berkolaborasi dengan anggota tim, keterampilan memecahkan masalah dalam konteks permainan, dan kemampuan mengaplikasikan konsep IPS dalam tantangan yang diberikan.

Berdasar atas pendapat diatas, bisa diambil simpulan bahwasanya hasil belajar ialah sebuah wujud transformasi yang datangnya dari individu jadi akibatnya dari pengalaman belajarnya yang dialami. Transformasi ini mencakup aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajarannya. Hasil belajar bisa dilihat dan diukur melalui aktivitas pembelajaran yang berlangsung, yang menjadi indikator untuk memberi nilai jauh tidaknya siswanya telah paham akan materi yang disampaikan oleh guru serta jauh tidaknya terjadi perkembangan dalam sikap dan kemampuan siswa setelah mengikuti proses tersebut.

b. Teori Belajar

Belajar ialah sebuah tahapan yang utuh yang muncul di seluruh orang atau individu yang dijalankan seumur hidupnya. Selain itu ada banyak teori belajar yang dimana setiap teorinya mempunyai konsep terkait belajar yang dapat memberi pengaruh pada wujud model penerapannya dalam kegiatan pembelajaran (Faizah et al., 2024). Menurut beberapa Ahli teori belajar yakni:

1) Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik ialah teori yang mendalami tingkah laku manusia. Perspektif behavioral melihat manusia seperti “produk latihan” dari lingkungannya. Fokusnya bukan pada pikiran atau perasaan yang tersembunyi, tapi pada apa yang tampak: tindakan yang bisa diamati. Perilaku dianggap terbentuk karena pola rangsangan dan respons yang berulang. Jika suatu tindakan diikuti ganjaran, peluang tindakan itu muncul lagi makin besar. Sebaliknya, jika tidak

diperkuat atau justru diberi hukuman, perilaku tersebut perlahan menghilang. Di dalam sudut pandang ini, pengalaman masa lalu menjadi kunci utama pembentuk kebiasaan. Segala bentuk perilaku baik yang membantu maupun yang merugikan, dipahami sebagai hasil proses belajar. Karena mengikuti pola sebab-akibat yang konsisten, perilaku dinilai dapat diprediksi dan bahkan diubah melalui pengaturan lingkungan yang tepat. (Priatna et al., 2025). Teori belajar behavioristik memandang proses belajar sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungannya. Di dalam pendekatan ini, faktor luar seperti situasi kelas, metode pengajaran, dan bentuk penghargaan atau konsekuensi mempunyai peran utama dalam membentuk perilaku peserta didik. Guru diposisikan sebagai pengatur stimulus, yakni memberi rangsangan yang terencana agar memunculkan respons tertentu dari siswa. Keberhasilan belajar tidak diukur dari apa yang dipikirkan anak, melainkan dari perubahan perilaku yang dapat diamati secara nyata. Jika setelah diberi stimulus terjadi peningkatan kemampuan atau kebiasaan yang sesuai tujuan pembelajaran, maka proses belajar dianggap berhasil. Dengan kata lain, perubahan tingkah laku menjadi indikator utama tercapainya pembelajaran (Abidin, 2022).

Media game edukatif monopoli memanfaatkan prinsip Stimulus-Respons dalam pembelajaran melalui mekanisme turnamen yang terstruktur. Sistem poin dan kompetisi berperan sebagai *reinforcement* positif yang mendorong partisipasi aktif siswa. Misalnya, jawaban benar selama turnamen memberi poin sebagai stimulus yang memberi motivasi siswanya untuk lebih aktif dalam proses belajar. Keberadaan *Leaderboard* kelompok juga menjadi stimulus berupa kompetisi sehat yang meningkatkan usaha kolektif antaranggota tim. Lalu struktur lingkungan pembelajaran dalam TGT dirancang dengan aturan yang jelas, seperti pembagian kelompok dan alur turnamen, sehingga menciptakan kondisi belajar yang terarah. Di dalam hal ini, guru berperan sebagai pengatur stimulus melalui penyediaan lembar kerja, sistem skor, dan pengawasan proses turnamen guna memfasilitasi terciptanya perilaku belajar yang diinginkan (Eviota & Liangco, 2020).

2) Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif melihat belajar jadi proses mental yang kompleks, bukan sekadar hubungan stimulus-respons seperti dalam behaviorisme. Belajar ialah proses pemusatan pikiran (kegiatan mental) yang melibatkan perolehan,

penataan, dan penggunaan pengetahuan. Fokus utama teori ini ialah bagaimana individu mengorganisasi dan mengasimilasi informasi baru ke tatanan kognitif yang ada, sehingga terjadi perubahan pemahaman dan kemampuan berpikir (Amanda, 2024).

Tokoh pada teori kognitif antara lain Jean Piaget, Jerome Bruner, dan David Ausubel. Piaget menekankan perkembangan kognitif melalui tahapan-tahapan yang dialami individu, Bruner menyoroti peran struktur kognitif dan pembelajaran yang bermakna, sementara Ausubel menekankan pentingnya pengetahuan yang sudah dimiliki siswa (pengetahuan awal) dalam proses pembelajaran bermakna (Magdalena, 2021).

Model TGT sangat selaras dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Ausubel, yang menekankan pentingnya perorganisasian informasi secara bermakna dalam struktur kognitif siswa. Di dalam pandangan Ausubel, belajar akan lebih efektif jika materi baru disajikan dengan cara yang memungkinkan siswa mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (*meaningful learning*), bukan sekadar menghafal. TGT mendukung proses ini melalui penggunaan *advance organizers* (Parenta, 2020), diskusi kelompok, dan struktur turnamen yang bertahap, sehingga siswa dapat melaksanakan proses asimilasi dan integrasi informasi secara sistematis. Dengan pemahaman konseptual yang mendalam, selaras atas prinsip-prinsip utama teori belajar Ausubel (Amanda, 2024).

Pendekatan bertahap dalam TGT yang menyokong siswanya membangun pemahaman dari fakta hingga pengaplikasian nyata mencerminkan prinsip belajar bermakna dalam teori kognitif Ausubel. Itu memperkuat gagasan bahwasanya proses belajar tidak sekadar melalui latihan dan pengulangan, tetapi melalui pengolahan informasi secara aktif pada tatanan kognitif siswanya. Sejalan dengan hal itu, teori kognitif juga menekankan bahwasanya belajar bukan hanya perubahan perilaku yang tampak, tetapi juga perubahan dalam pola pikir, sikap, dan kemampuan memecahkan masalah (Afidah et al., 2024).

3) Teori Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme memandang proses belajar sebagai aktivitas aktif di mana peserta didik secara sadar membangun pengetahuan dan makna baru berdasar atas pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungan. Berbeda

dengan pendekatan tradisional yang melihat belajar sebagai proses penerimaan informasi secara pasif, konstruktivisme menjabarkan bahwasanya siswa wajib ikutserta secara aktif dalam mengkonstruksi wawasannya pribadi.

Menurut teori ini, pembelajaran muncu dikala siswanya meyatukan keterangan yang baru dengan yang sudah ada dipunyai sebelumnya, sehingga terjadi proses asimilasi dan akomodasi yang membentuk struktur kognitif baru. Interaksi sosial juga memegang peranan penting dalam konstruktivisme, di mana diskusi, kolaborasi, dan pertukaran ide antar siswa dapat memperkaya pengalaman belajar dan memperdalam pemahaman (Suryana et al., 2022).

Tokoh utama konstruktivisme ialah Jean Piaget yang menekankan perkembangan kognitif melalui tahapan-tahapan belajar aktif dan Lev Vygotsky yang menyoroti pentingnya konteks sosial dan zona perkembangan proksimal (ZPD) dalam pembelajaran. Di dalam praktiknya, guru punya peran jadi fasilitatornya yang menyusun lingkungan belajar yang kondusif, menantang siswanya guna berpikir kritis, dan membantu mereka menyatukan konsep-konsep baru dengan pengalaman nyata.

Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran tujuannya menumbuhkan kecakapan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian siswanya dalam belajar. Dengan pendekatan ini, siswa menghafal materi, dan paham dan bisa menjalankan pengetahuannya di banyak kondisi (Heri, 2024)

Melalui pendekatan ini, siswa menghafal materinya dan mendalami serta bisa mengimplementasikan pengetahuan di banyak keadaan. Itu tercermin dalam kegiatan TGT yang memposisikan siswanya jadi pusat pembelajarannya, dimana mereka secara aktif menelaah materi melalui permainan, diskusi, dan refleksi. Guru punya peran jadi fasilitatornya yang membimbing proses belajar tanpa mendominasi. Sebagai contoh, ketika siswa menganalisa kasus kemiskinan dalam sesi turnamen, mereka mendorong untuk menyusun argument berdasar atas pengalaman atau pengetahuan nyata yang relevan, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan kontekstual

Peneliti menetapkan teori konstruktivistik sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian ini karena model TGT secara inheren menyokong prinsipil konstruktivisme. Di dalam TGT, siswanya akan memperoleh keterangan aktif

membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Tahapan ‘kelompok (*teams*)’ dan ‘permainan (*games*)’ dalam TGT ialah wujud nyata dari pembelajaran konstruktivistik. Siswa berdiskusi, berkolaborasi, dan saling tukar ide untuk memecahkan soal atau tantangan dalam permainan ‘Monopoli Edukatif’. Proses ini menyokong siswanya menghubungkan informasi barunya dengan wawasannya sebelumnya, merefleksikan pemahaman mereka, dan mengkonstruksi makna secara kolektif. Guru jadi fasilitatornya yang menyediakan area belajar yang menantang, bukan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Maka TGT memfasilitasi ”zona perkembangan proksimal”, dimana siswanya mendapat memperoleh wawasan lebih lewat bantuannya teman sebaya (Afidah et al., 2024).

4) Teori Humanistik

Teori ini menjadi sebuah pendekatan belajar yang memposisikan manusianya jadi pusat perhatiannya dengan fokus ke aspek kemanusiaan, tumbuh kembang pribadi, dan aktualisasi diri. Berbeda dengan teori belajar lain yang lebih fokus pada aspek perilaku atau kognitif, teori humanistik mengedepankan pengalaman subjektif individu serta kebutuhan psikologis dan emosional siswa dalam proses belajar. Tujuan pokoknya yakni menyokong siswanya mengenali diri mereka sendiri, mengembangkan potensi secara optimal, dan mencapai aktualisasi diri (Aisyah & Muhimmah, 2023)

Pada teori inilah, siswa dinilai jadi orang yang unik dengan kebebasan dan tanggung jawab untuk memilih dan mengarahkan proses belajarnya sendiri. Guru peranannya jadi fasilitator yang menyusun area belajarnya yang baik, hangat, dan penuh pengertian sehingga siswa merasa diberi penghargaan dan dapat motivasi untuk berkembang. Teori humanistik juga menekankan pentingnya hubungan personal dan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa sebagai fondasi keberhasilan pembelajaran.

Abraham Maslow ialah salah satu tokoh utama dalam psikologi humanistik yang mengembangkan teori Hierarki Kebutuhan (*Hierarchy of Needs*). Menurut Maslow, manusia mempunyai lima tingkat kebutuhan mulai dari kebutuhan fisiologis hingga kebutuhan aktualisasi diri. Pendidikan humanistik berusaha

memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini agar siswa dapat belajar secara optimal dan berkembang secara utuh sebagai manusia.

5) Teori Sibernetik

Teori belajar sibernetik ialah teori yang menekankan pembelajaran sebagai proses pengolahan informasi yang melibatkan sistem informasi dalam diri peserta didik. Teori ini berkembang dari teori belajar kognitif dengan fokus pada proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung, seperti pengambilan, penyimpanan, dan pengolahan informasi yang memengaruhi perubahan perilaku dan hasil belajar siswa. Di dalam teori ini, memori manusia dianalogikan seperti komputer yang meng-encode (mengumpulkan), menyimpan (storage), dan mengambil kembali (retrieval) informasi saat dibutuhkan.

Teori belajar sibernetik memandang belajar sebagai proses mengatur dan memproses informasi hingga bermakna. Intinya bukan sekadar aktivitas belajar itu sendiri, melainkan bagaimana informasi diterima, disusun, disimpan, lalu dipakai kembali oleh siswa. Pendekatan ini tergolong modern karena menyoroti peran sistem pengolahan informasi dalam diri individu. Setiap peserta didik dianggap mempunyai cara berbeda dalam memahami materi, tergantung bagaimana informasi tersebut diorganisasi dan diinterpretasikan. Tidak ada satu metode yang paling tepat untuk semua kondisi pembelajaran. Keberhasilan belajar bergantung pada kecocokan antara struktur informasi, strategi penyampaian, dan kemampuan siswa dalam mengolahnya menjadi pengetahuan yang terintegrasi dan mudah dipahami. (Telaumbanua et al., 2022)

Berdasar atas teori-teori yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti menetapkan teori konstruktivistik sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya dalam upaya menaikkan level hasil belajarnya siswa, sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang dipakai, yakni pembelajaran kooperatif, dimana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Di dalam perspektif konstruktivistik, pengetahuan bukanlah sesuatu yang ditransfer secara langsung dari guru ke siswa, melainkan dibentuk dan dibangun sendiri oleh setiap individu melalui pengalaman belajar yang dialaminya. Oleh karena itu, peran aktif siswa menjadi sangat penting dalam membentuk pemahaman yang bermakna selama proses pembelajaran berlangsung.

Teori konstruktivistik menekankan bahwasanya pengalaman pribadi dan keikutsertaan siswanya pada pembelajaran merupakan kunci utama dalam memperoleh pengetahuan. Dari sisi pembelajaran kelompok, siswanya belajar dengan membangun pemahaman melalui interaksi sosial dengan teman sebaya. Melalui diskusi, kerja sama, dan saling tukar informasi, siswa akan memperoleh pengalaman baru yang memperkaya wawasannya. Interaksi sosial ini menjadi aspek penting dalam konstruksi pengetahuan karena menyokong siswanya untuk berpikir kritis, merefleksikan pengalaman, dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki. alhasil, pembelajarannya jadi lebih hidup, relevan, dan memberi dampak positif atas hasil belajar siswanya.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian belajar seseorang tidak terjadi begitu saja. Ada berbagai unsur yang ikut menentukan tinggi rendahnya hasil yang diraih. Secara umum, unsur tersebut tergolongkan jadi dua kelompok besar, yakni faktor yang bersumber dari diri individu dan faktor yang datang dari lingkungan sekitar.

1. Faktor Internal

- 1) Faktor fisiologis, keadaan tubuh secara keseluruhan. Kesehatan yang terjaga, stamina yang cukup, dan tidak adanya gangguan fisik sangat membantu siswa berkonsentrasi dan mengikuti kegiatan belajar dengan optimal.
- 2) Faktor psikologis mencakup kemampuan intelektual, potensi bawaan, ketertarikan terhadap materi, tingkat fokus, dorongan berprestasi, dan kapasitas berpikir. Setiap peserta didik mempunyai karakter mental yang unik sehingga memengaruhi cara dan hasil belajarnya.

2. Faktor Eksternal

- 1) Faktor lingkungan mencakup segala sesuatu di luar diri siswa yang memengaruhi proses belajar, seperti kondisi keluarga, teman sebaya, suasana kelas, cara mengajar guru, dan fasilitas belajar. Lingkungan yang mendukung akan mendorong semangat dan kenyamanan siswa dalam belajar.
- 2) Faktor instrumental mencakup struktur program belajar, kelengkapan bahan ajar, fasilitas pendukung, dan kontribusi pendidik. Seluruh komponen

tersebut perlu disusun dan diselaraskan dengan capaian kompetensi yang ditargetkan, sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan selaras atas sasaran yang telah direncanakan.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar sangat sentral pada proses pendidikannya sebab menjadi acuan untuk menilai pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Bloom, hasil belajar dibedakan jadi tiga ranah utamanya yakni:

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkesinambungan dengan kecakapan intelektual siswa, seperti pengetahuan, wawasan, penerapan, analisa, sintesis, dan evaluasi. Ranah ini menilai jauh tidaknya siswa dapat mengingat, memahami, hingga mengevaluasi informasi yang telah dipelajari. Penelitian terbaru memperlihatkan bahwasanya kemampuan kognitif siswa dapat diukur melalui berbagai level, mulai dari mengingat (C1) hingga menganalisis (C4) (Magdalena, 2021).

Ranah kognitif menitikberatkan pada hasil belajar yang bersifat intelektual dan terdiri dari enam tingkatan utama, yakni:

1. Pengetahuan, yang mencakup kemampuan siswa dalam mengingat fakta-fakta seperti rumus, istilah, definisi, nama tokoh, atau nama tempat.
2. Pemahaman, yakni kemampuan siswa menjabarkan atau mengungkapkan kembali informasi yang dipelajari dengan kata-kata mereka sendiri.
3. Aplikasi, yakni kemampuan menerapkan teori atau ide yang telah dipelajari ke dalam situasi tertentu.
4. Analisis, yakni keterampilan dalam memecah suatu informasi atau konsep menjadi bagian-bagian kecil agar struktur atau hubungannya lebih jelas.
5. Sintesis, yakni kemampuan menggabungkan berbagai unsur atau informasi menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna.
6. Evaluasi, yakni kemampuan siswa dalam memberi penilaian, pendapat, atau keputusan berdasar atas kriteria tertentu, yang bisa dilihat dari cara mereka menyelesaikan tugas atau menganalisa sebuah permasalahan (Oktaviani & Ramadhani, 2023)

Dalam konteks penelitian ini, peningkatan hasil belajarnya siswa terutama difokuskan pada ranah kognitifnya yang dinilainya lewat meberian pre-test dan

post-test. Media game edukatif monopoli diterapkan dengan tujuannya menaikkan hasil belajar siswanya melalui kegiatan yang meningkatkan hasil tim, dan kompetisi yang sehat. Proses pembelajaran dalam model TGT dirancang agar siswa tidak hanya memperoleh keterangan dengan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui diskusi kelompok dan permainan edukatif. Oleh karena itu, indikator hasil belajar kognitif seperti pemahaman konsep, kemampuan menganalisa, dan penerapan materi IPS menjadi fokus utama dalam mengukur efektivitas model TGT dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa

2. Ranah afektif

Berhubungan dengan sikap, perasaan, dan nilainya yang dimiliki siswa. Indikator dalam ranah ini meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakterisasi. Ranah afektif sangat penting karena mencerminkan internalisasi nilainya dan sikapnya siswa dalam pola hidup keseharian, dan bagaimana mereka merespon dan mengharfai proses pembelajaran (Sitepu, 2024). Di dalam konteks ini, sikap siswa terhadap pembelajaran menjadi hal penting yang harus diperhatikan, karena hal tersebut turut menentukan keberhasilan proses belajar. Misalnya, bagaimana siswa memperlihatkan ketertarikan terhadap materi, rasa hormat terhadap guru, dan keterlibatan emosional dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, semuanya merupakan bagian dari ranah afektif yang dapat diamati dan dinilai.

Lalu nilai kedisiplinan, tanggung jawabnya, dan kemampuan berinteraksi secara positif dengan sesama teman juga termasuk dalam cakupan ranah afektif. Motivasi belajar yang tinggi serta kemauan untuk aktif di tahapan pembelajarannya memperlihatkan siswanya paham materi secara kognitifnya dan menjalankan nilai yang dibawa dalam pembelajaran. Maka, ranah afektif mencerminkan sikap individu terhadap pelajaran, dan ada perkembangan karakter dan kepribadian siswa sebagai bagian dari hasil belajar yang komprehensif.

Media game edukatif monopoli berpotensi mendukung pencapaian hasil belajar dalam ranah afektif karena dirancang berbasis kerja kelompok, permainan, dan penghargaan. Melalui aktivitas kelompok dan turnamen, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif, memperlihatkan sikap sportif, menghargai pendapat orang lain, dan belajar berkerja sama secara positif. Interaksi sosial yang dibangun selama

proses pembelajaran juga menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan sikap saling menghargai dan menumbuhkan motivasi intristik. Oleh karena itu, selain meningkatkan kemampuan kognitif, implementasi model TGT juga memberi kontribusi terhadap pembentukan sikap dan karakter siswa sebagai bagian dari hasil belajar yang menyeluruh.

3. Ranah psikomotorik

Ranah ini fokusnya ke kecakapan fisik dan kecakapan dalam bertindak sesuai memperoleh pengalaman belajarnya. Indikator pada ranah ini terdiri atas kecakapan mengenali gerakan, kesiapan untuk bertindak, melaksanakan gerakan dengan bimbingan, melaksanakan gerakan secara mandiri, melaksanakan tugas yang lebih kompleks, hingga memperlihatkan kreativitas dalam melaksanakan suatu keterampilan. Penilaian pada ranah ini biasanya dilaksanakan melalui observasi langsung, yakni dengan melihat bagaimana siswa melaksanakan aktivitas atau tugas tertentu secara praktik (Sitepu, 2024).

Terdapat enam tingkatan dalam pengembangan keterampilan psikomotorik yang mencerminkan kompleksitas kemampuan siswa. Pertama ialah keterampilan pada gerakan tak sadar, yakni gerakan otomatis yang dilaksanakan tanpa disadari. Kedua, gerakan dasar, yakni keterampilan yang lebih terarah dan sederhana sebagai dasar dari gerakan yang lebih kompleks. Ketiga, kemampuan perseptual, yakni kemampuan untuk mengenali dan merespons rangsangan melalui pancaindra. Keempat, kemampuan dalam bidang fisik, yang mencakup kekuatan, ketahanan, dan koordinasi motorik. Kelima, gerakan skill, yakni gerakan yang memperlihatkan keterampilan tertentu yang dapat dikembangkan melalui latihan. Terakhir, kemampuan komunikasi non-discursive, yang mencakup gerakan interpretatif dan ekspresif, seperti bahasa tubuh, ekspresi seni, atau gerakan yang menggambarkan emosi dan makna tertentu dalam komunikasi nonverbal (Hakim et al., 2022).

Dalam pembelajaran IPS memakai model TGT, ranah psikomotorik dapat berkembang melalui berbagai aktivitas permainan dan kerja kelompok yang menuntut siswa untuk aktif secara fisik maupun mental. Misalnya, saat siswa berpartisipasi dalam permainan edukatif, menyusun strategi kelompok, atau mengikuti turnamen, mereka memakai pengetahuan, dan menggerakkan tubuh, dan memperlihatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Rezeki, 2024).

2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga membantu guru dalam menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui penggunaan media yang tepat, peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta memiliki kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Azizatunnisa, et al., 2022).

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas oleh peserta didik. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, karena penggunaan media dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata melalui visualisasi maupun aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Romadhoni, et al., 2024).

c. Pengertian Game Edukatif

Game edukatif merupakan permainan yang dirancang secara khusus untuk tujuan pendidikan dengan mengintegrasikan unsur hiburan dan pembelajaran. Game edukatif tidak hanya memberikan kesenangan bagi pemain, tetapi juga memuat materi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep tertentu melalui aktivitas permainan.

Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran menjadi salah satu inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui game edukatif, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi siswa dalam kegiatan belajar (Ahyati, 2024).

d. Karakteristik Game Edukatif dalam Pembelajaran

Game edukatif memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan permainan biasa. Salah satu karakteristik utama game edukatif adalah adanya tujuan pembelajaran yang jelas dalam permainan tersebut. Selain itu, game edukatif juga memiliki aturan permainan yang terstruktur serta tantangan yang harus diselesaikan oleh pemain sehingga dapat melatih kemampuan berpikir dan pemecahan masalah.

Game edukatif juga biasanya dirancang dengan tampilan yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui permainan tersebut, siswa dapat belajar secara aktif karena mereka terlibat langsung dalam proses permainan yang mengandung unsur pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas (Ulfa, et al., 2025).

e. Manfaat Penggunaan Game Edukatif dalam Pembelajaran

Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat bagi peserta didik maupun guru. Salah satu manfaat utama dari penggunaan game edukatif adalah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan. Selain itu, game edukatif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena

siswa berpartisipasi secara aktif dalam permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Game edukatif juga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih mudah karena konsep yang disampaikan dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Selain itu, pembelajaran berbasis game juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta kemampuan pemecahan masalah siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna (Ramadani, 2024; Marhama, 2025).

2.1.3 Media Game Monopoli Edukatif

a. Pengertian Media Monopoli Edukatif

Media monopoli edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dari permainan monopoli konvensional dengan menambahkan unsur materi pembelajaran di dalamnya. Media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain melalui aktivitas yang menarik dan interaktif. Penggunaan media monopoli edukatif dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan karena proses belajar dikemas dalam bentuk permainan yang memiliki aturan dan tujuan tertentu (Cahyani, 2022).

Media monopoli edukatif biasanya dimodifikasi dengan menambahkan berbagai unsur pembelajaran seperti kartu pertanyaan, kartu tantangan, atau informasi materi yang disesuaikan dengan topik pelajaran yang sedang dipelajari. Melalui media tersebut, siswa tidak hanya bermain tetapi juga dituntut untuk memahami materi pembelajaran yang terdapat pada setiap komponen permainan. Hal ini menjadikan media monopoli edukatif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Saputri, et al., 2024).

Media monopoli edukatif juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dalam permainan monopoli yang dimodifikasi untuk pembelajaran, siswa terlibat secara langsung dalam proses permainan sekaligus memecahkan berbagai pertanyaan atau tugas

yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan demikian, media monopoli edukatif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari (Cyntia, et al., 2021).

b. Komponen Media Monopoli Edukatif

Media monopoli edukatif memiliki beberapa komponen utama yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Komponen tersebut umumnya meliputi papan permainan monopoli, pion pemain, kartu soal atau kartu materi, kartu kesempatan, serta aturan permainan yang telah dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut dirancang secara sistematis agar permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa (Cahyani, et al., 2022).

Papan permainan dalam monopoli edukatif biasanya berisi berbagai kotak yang memuat pertanyaan, tantangan, atau materi yang berkaitan dengan topik pembelajaran. Ketika siswa berhenti pada kotak tertentu, mereka diharuskan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang tersedia pada kartu soal. Melalui mekanisme tersebut, siswa dapat belajar secara aktif sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional (Saputri, et al., 2024).

Selain papan permainan dan kartu soal, komponen penting lainnya adalah aturan permainan yang mengatur jalannya permainan. Aturan tersebut biasanya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar siswa tidak hanya fokus pada permainan, tetapi juga pada pemahaman materi yang sedang dipelajari. Dengan adanya aturan permainan yang jelas, media monopoli edukatif dapat membantu menciptakan kegiatan pembelajaran yang terstruktur dan terarah (El-Abida, et al., 2023).

c. Langkah-langkah Penggunaan Monopoli dalam Pembelajaran

Penggunaan media monopoli edukatif dalam pembelajaran umumnya diawali dengan kegiatan penjelasan materi oleh guru sebagai pengantar sebelum permainan dimulai. Pada tahap ini, guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari serta menjelaskan aturan permainan monopoli yang akan digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini penting agar siswa memahami tujuan pembelajaran dan cara memainkan permainan dengan benar (Desyawati, et al., 2021).

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan permainan monopoli dalam kelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dan setiap kelompok memainkan permainan monopoli sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Ketika pemain berhenti pada kotak tertentu, mereka harus mengambil kartu soal atau kartu tantangan yang berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat belajar secara aktif dan berinteraksi dengan teman sekelompoknya dalam memahami materi (Sari, et al., 2023).

Tahap terakhir adalah kegiatan evaluasi dan refleksi pembelajaran. Setelah permainan selesai, guru bersama siswa melakukan pembahasan terhadap pertanyaan atau materi yang terdapat dalam permainan. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan berlangsung (Valenta, et al., 2024).

d. Kelebihan dan Keterbatasan Media Monopoli Sebagai Media Pembelajaran

Media monopoli edukatif memiliki berbagai kelebihan dalam proses pembelajaran. Salah satu kelebihan utamanya adalah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa terlibat secara langsung dalam permainan yang mengandung unsur pembelajaran (Saputri, et al., 2024).

Kelebihan lainnya adalah media monopoli edukatif dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih konkret melalui pengalaman belajar langsung. Melalui permainan tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, serta memecahkan masalah yang terdapat dalam permainan. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa (Cahyani, et al., 2022).

Penggunaan media monopoli edukatif juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pelaksanaannya karena permainan dilakukan secara bertahap sesuai dengan aturan permainan. Selain itu, guru juga perlu mengelola kelas dengan baik agar kegiatan permainan

tetap berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak hanya menjadi aktivitas bermain semata (Valenta, et al., 2024).

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

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

Menurut Wina Sanjaya dalam buku Strategi Pendidikan tahun 2009, model pembelajaran kooperatif ialah sebuah pendekatan didalam pembelajarannya yang fokus ke pentingnya kerja samanya diantar siswanya dalam kelompok kecil. Di dalam penerapannya, siswa digolongkan ke grup yang didalamnya ada berbagai anggotanya untuk saling memberi bantuan dan mendukung satu sama lain dalam memahami materi yang dipelajari. Pendekatan ini fokusnya pada peran guru sebagai sumber utama informasi dan memberi ruang bagi siswa ikutserta dalam proses belajar melalui interaksi antaranggota kelompok. Maka siswa menerima pengetahuan dan mengembangkan pemahaman melalui diskusi, tanya jawab, dan pertukaran ide bersama teman sebayanya (Fadillah et al., 2024).

Pembelajaran kooperatif dirancang untuk membentuk kelompok belajar yang bersifat heterogen, didalamnya ada 4 hingga 6 orang dengan latar belakang yang berbeda, baik dari sisi kecakapan akademiknya, jenis kelaminnya, maupun rasnya atau sukunya. Keberagaman ini tujuannya menyusun keadaan belajar yang inklusif dan menyokong siswanya agar mampu bekerja sama dengan berbagai karakter individu. Di dalam lingkungan belajar seperti ini, setiap siswa dalam kelompok mempunyai peluang yang sama untuk terlibat aktif, memperlihatkan tanggung jawab, dan menghormati keberagaman antaranggota. Melalui interaksi yang terorganisir dengan baik, diharapkan siswa mengalami peningkatan dalam hal pemahaman akademik, dan dalam aspek keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama (Tria, 2024).

Salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif ialah TGT. Di dalam pendekatan TGT, siswa belajar bersama dalam kelompoknya masing-masing, dan terlibat dalam kompetisi dengan kelompok lain. Itu menyokong siswanya untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran karena mereka mempunyai peran ganda, yakni sebagai anggota tim yang bekerja sama sekaligus peserta yang bersaing secara sehat dengan kelompok lain.

Nurochim menjabarkan model pembelajaran kooperatif TGT yakni:

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan strategi belajar berkelompok yang menggabungkan kerja tim dengan kompetisi berbasis permainan. Di dalam pendekatan ini, peserta didik ditempatkan dalam kelompok yang heterogen, lalu berpartisipasi dalam turnamen akademik untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi. Setiap anggota mempunyai peran penting dalam membantu teman satu timnya agar siap menghadapi pertandingan soal. Ciri khas metode ini terletak pada keadaan belajar yang santai namun tetap terarah, karena unsur gim membuat siswa lebih antusias dan aktif. Selain meningkatkan penguasaan materi, TGT juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, solidaritas, sportivitas, dan partisipasi menyeluruh tanpa membedakan kemampuan atau latar belakang siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, bisa diambil simpulan bahwasanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu mendorong peningkatan aktivitas belajar siswa. Itu disebabkan oleh adanya unsur permainan dalam proses pembelajaran yang membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan pendekatan yang menyenangkan ini, siswa cenderung lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan yang diberikan.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) juga mempunyai dampak positif terhadap pengembangan sikap sosial siswa. Melalui kerja sama dalam kelompok dan keterlibatan dalam turnamen, siswa dilatih untuk mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok serta belajar menghargai kontribusi teman satu tim. Proses ini secara tidak langsung menumbuhkan semangat kebersamaan, memperkuat keterampilan komunikasi, dan meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan bersama (Rezeki, 2024).

b. Langkah-langkah Media Game Edukatif Monopoli

Tahapan ‘Permainan (*Games*)’ dan ‘Pertandingan (*Tournament*)’, model TGT akan mengintegrasikan permainan ‘Monopoli Edukatif’ yang telah dimodifikasi khusus untuk materi ‘Kegiatan Ekonomi’ IPS. Papan monopoli akan berisi petak-petak yang merepresentasikan berbagai aspek kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi), pelaku ekonomi, atau tantangan terkait isu ekonomi sehari-hari. Berikut ini ialah tata cara dari permainan “Monopoli Edukatif”:

1. Penyajian

Di awal proses pembelajaran, guru terlebih dahulu menyampaikan materi yang akan dipelajari kepada siswa. Pada tahap ini, siswa diharapkan menyimak dan memahami penjelasan guru dengan baik, karena pemahaman terhadap materi tersebut akan sangat mempunyai pengaruh ketika mereka bekerja dalam kelompok maupun saat mengikuti permainan. Itu dikarenakan skor yang diperoleh dalam permainan akan berkontribusi terhadap skor keseluruhan kelompok, sehingga pemahaman individu menjadi bagian penting dalam keberhasilan tim.

2. Kelompok (Team)

Setiap kelompok beranggotakan antara 4 hingga 6 siswa yang disusun secara heterogen, mencakup perbedaan dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, dan ras. Tujuan dibentuknya kelompok ini ialah untuk memungkinkan siswa mempelajari materi secara bersama-sama dengan rekan sekelompoknya, sekaligus mempersiapkan setiap anggota agar dapat berkontribusi secara maksimal dan bekerja secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Permainan (Games)

Salah satu variasi permainan dalam media game edukatif monopoli yang dapat diterapkan di kelas ialah permainan “Monopoli Edukatif”. Di dalam permainan ini, siswa diuji pemahamannya terhadap konsep-konsep penting dari materi yang telah dipelajari melalui mekanisme permainan papan yang menyenangkan. Guru menyiapkan papan monopoli yang telah dimodifikasi dengan konten pembelajaran, seperti kotak-kotak yang berisi soal, tantangan, atau studi kasus terkait materi kegiatan ekonomi. Setiap kelompok secara bergiliran melempar dadu untuk menentukan langkah poin mereka. Ketika pion berhenti di sebuah kotak, kelompok tersebut harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang selaras atas tema kotak tersebut. Jika mereka menjawab dengan benar, mereka memperoleh poin atau “uang edukatif” sebagai bentuk reward. Namun, jika jawaban kurang tepat, kelompok lain diberi kesempatan untuk memberi jawaban yang benar dan merebut poin tersebut. Permainan ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dan melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, dan penerapan konsep IPS dalam konteks yang lebih aplikatif (Tarumingi & Koraag, 2024)

Permainan ini tujuannya meningkatkan wawasan siswanya terhadap materi secara lebih mendalam, sekaligus melatih kemampuan berpikir cepat dan keberanian dalam berbicara di depan teman-temannya. Lalu melalui permainan ini, siswa juga dituntut untuk bekerja sama dengan kelompoknya dalam mempersiapkan diri, karena keberhasilan individu akan memengaruhi skor kelompok.

4. Pertandingan (Tournament)

Salah satu bentuk variasi permainan dalam media game edukatif monopoli yang menarik untuk diterapkan di kelas ialah permainan berbasis Monopoli Edukasi. Di dalam versi ini, papan permainan dimodifikasi agar selaras atas materi pelajaran yang sedang dibahas, misalnya materi interaksi sosial dalam pelajaran IPS. Setiap petak dalam papan monopoli berisi tantangan atau pertanyaan, seperti soal pemahaman konsep, studi kasus singkat, atau istilah yang harus dijabarkan. Siswa dibagi ke dalam kelompok yang bersifat heterogen, dan secara bergiliran perwakilan kelompok akan melempar dadu untuk menentukan langkah pion pada papan permainan.

Ketika pion berhenti di salah satu petak, siswa harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang ada di petak tersebut. Jika jawaban benar, kelompok akan mendapatkan poin atau "koin edukasi". Namun jika jawaban salah, kesempatan menjawab dapat diberikan kepada kelompok lain. Permainan ini juga dapat diselengi dengan petak kejutan berisi bonus atau hukuman, seperti "kesempatan ulang lempar dadu", "lewat satu giliran", atau "tambahan poin". Permainan berlangsung dalam beberapa putaran dan kelompok dengan akumulasi poin terbanyak akan menjadi pemenang turnamen. Dengan memadukan unsur permainan populer seperti monopoli dengan materi pelajaran, siswa akan lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. Bukan cuma meningkatkan pemahaman akademiknya saja tapi sampai melatih kerja sama, strategi, dan komunikasi dalam kelompok secara menyenangkan.

5. Penghargaan

Setelah permainan Monopoli Edukatif selesai, penghargaanannya diberikan berdasar atas akumulasi poin yang diperoleh setiap kelompok selama permainan berlangsung. Kelompok dengan poin terbanyak akan mendapatkan "Tim Terbaik" yang bisa dipajang di kelas sebagai simbol prestasi tim. Lalu anggota kelompok

pemenang akan diberikan sertifikat penghargaan atau hadiah kecil sebagai tim dengan "Pemahaman Materi Terbaik". Penghargaan ini tujuannya mengapresiasi kerja sama, kreativitas, dan wawasan siswanya terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari.

Kelompok dengan skor terbanyak juga akan mendapatkan hadiah berupa alat tulis sebagai hadiah apresiasi atau tiket belajar yang dapat dipakai untuk memilih topik pembelajaran menarik di kelas selanjutnya atau sesi diskusi dengan guru. Sebagai bentuk motivasi tambahan, kelompok yang memperlihatkan kerja sama terbaik, meskipun tidak menjadi pemenang utama, akan diberi "Penghargaan Kerja Sama Terbaik", yang bisa berupa poin ekstra untuk penilaian kehadiran atau kontribusi dalam kegiatan kelas berikutnya. Penghargaan-penghargaan ini diharapkan dapat menyokong siswanya untuk tetap termotivasi, bersemangat, dan saling mendukung dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Game Edukatif Monopoli

1. Kelebihan

1) Meningkatkan keaktifan siswa

Siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar karena terlibat dalam diskusi kelompok dan permainan yang menarik.

2) Mendorong rasa saling menghargai dan kebersamaan

Model ini menumbuhkan sikap saling menghargai antar siswa dan menciptakan rasa kebersamaan dalam kelompok

3) Meningkatkan motivasi belajar siswa

Adanya penghargaan untuk kelompok terbaik membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif.

4) Membantu siswa berlatih bersosialisasi

Siswa dilatih untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sebaya, meningkatkan kemampuan sosial mereka

5) Mengakomodasi perbedaan individu

Model ini mengedepankan penerimaan terhadap kemampuan dan karakteristik siswa sehingga tercipta ketergantungan positif antar anggota kelompok.

6) Meningkatkan hasil belajar siswa

Dengan keadaan belajar yang menyenangkan dan interaktif, hasil belajar siswa cenderung lebih baik (Margareta & Indah, 2023)

2. Kekurangan

1) Dominasi siswa berkemampuan tinggi

Siswa yang lebih unggul cenderung mendominasi kelompok, sehingga siswa yang kurang mampu bisa merasa terhambat atau kurang berperan.

2) Memerlukan kemampuan guru dalam pengelolaan kelas

Guru harus mampu mengelola kelompok dan mengendalikan kelas agar tidak terjadi kekacauan selama proses pembelajaran.

3) Sulit mengkolaborasi kemampuan individual dan kerjasama

Tidak mudah menggabungkan kemampuan akademis individu dengan kemampuan bekerjasama dalam kelompok secara efektif (Tria, 2024)

2.1.5 Keterkaitan Antara Hasil Belajar dan Media Game Edukatif Monopoli Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Pemilihan model yang sesuai dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan pemahaman dan capaian akademik. Salah satu model yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah TGT. Model ini termasuk dalam pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap anggota mempunyai peran aktif dalam memahami materi pelajaran. TGT menggabungkan unsur kompetisi yang sehat melalui permainan edukatif dan turnamen antar kelompok, yang bisa menyusun keadaan belajar yang menyenangkan dan menantang (Armidi, 2022)

Dalam penerapan model TGT berbasis games monopoli edukatif, siswa didorong untuk saling membantu dan berdiskusi dalam kelompok guna memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Setelah sesi pembelajaran kelompok, siswa akan mengikuti turnamen atau kuis yang dirancang secara kompetitif antar

kelompok. Kegiatan ini merangsang motivasi belajar karena siswa merasa tertantang untuk memperlihatkan pemahaman mereka melalui permainan. Menurut (Supriandono et al., 2023), suasana kompetitif yang dibangun dalam TGT meningkatkan semangat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih serius dalam memahami materi agar dapat memberi kontribusi bagi kelompoknya. Dengan kata lain, motivasi intrinsik siswa meningkat karena mereka ingin berhasil dalam turnamen, dan hal ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar.

Selain meningkatkan motivasi, model TGT berbasis game monopoli edukatif juga membangun keadaan belajar yang kolaboratif, di mana siswa saling bertukar pemahaman dan menguatkan satu sama lain. Proses diskusi dalam kelompok membuat siswa lebih aktif menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi bersama. Kegiatan ini sangat penting untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang menjadi bagian penting dari capaian hasil belajar. Tarumingi & Koraag (2024) pada kajiannya memperlihatkan bahwasanya penerapan TGT menaikkan konsentrasi siswa serta mendorong mereka lebih aktif dalam kegiatan kelas. Kegiatan belajar tidak lagi bersifat satu arah dari guru ke siswa, melainkan menjadi proses interaktif antar siswa, yang memperkaya pengalaman belajar dan menaikkan penguasaan materi.

TGT juga memberi ruang bagi siswa dengan kemampuan yang berbeda untuk saling melengkapi. Di dalam kelompok yang heterogen, siswa yang lebih kuat secara akademik dapat membantu teman yang lain, sekaligus menguatkan pemahamannya sendiri. Sementara itu, siswa yang kurang percaya diri mendapat kesempatan belajar dalam lingkungan yang mendukung. Itu menciptakan rasa tanggung jawab kolektif yang pada akhirnya mendorong seluruh anggota kelompok untuk aktif belajar. Eviota & Liangco (2020) menjabarkan bahwasanya dalam TGT, keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam kelompok turut mendukung pencapaian hasil belajar karena siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berkontribusi.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, keterkaitan antara hasil belajar dan model TGT berbasis games monopoli edukatif sangat jelas. Pembelajaran yang dirancang secara kooperatif, kompetitif, dan menyenangkan bisa menaikkan level

keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan membangun keterampilan sosial dan akademik secara seimbang. Model TGT berbasis games monopoli edukatif bukan hanya mendukung pencapaian nilai yang tinggi, tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap belajar. Oleh karena itu, penerapan model ini sangat relevan untuk dipakai dalam berbagai jenjang pendidikan sebagai strategi alternatif untuk menaikkan kualitas hasil belajar siswa.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan berfungsi untuk melihat persamaan dan perbedaan penelitian. Berikut peneliti membaca penelitian terdahulu yang dianggap relevan:

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No.	Nama dan Tahun	Sumber	Judul	Abstrak
1.	Khamdiah, dkk. 2023	Jurnal	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Teams Games Tournaments Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran Tahun Pelajaran 2022/2023	Penelitian ini tujuannya mengembangkan LKPD berbasis model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk menaikkan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN Satap 13 Pesawaran. Penelitian memakai metode R&D dengan model ADDIE. Hasil validasi memperlihatkan LKPD dinyatakan valid oleh ahli bahasa (3,50), materi (3,54), dan media (3,53), sehingga layak dipakai dalam pembelajaran IPS.
2.	Kasmawati, dan Nawir Rahman, 2023.	Jurnal	Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungguminasa	Hasil penelitian memperlihatkan bahwasanya penggunaan media game edukatif monopoli dapat meningkatkan: (1) motivasi belajar siswa dari 75,01% menjadi 79,02% (kategori tinggi), (2) aktivitas belajar siswa dari 62,05% menjadi 75,00% (kategori baik), dan (3) hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 64,38 menjadi 80,10, dengan peningkatan ketuntasan yang memperlihatkan kategori cukup, tinggi, hingga sangat baik.
3.	Sri Wahsphina, Idawati, Hidayah Q, 2023.	Jurnal	Pengaruh Media game edukatif monopoli terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar	Perolehan kajian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada kelas eksperimen: motivasi belajar meningkat dari 6 siswa (kategori baik sekali) menjadi 21 siswa; keaktifan dari 18 siswa (cukup aktif) menjadi 21 siswa (aktif); dan hasil belajar meningkat dari mayoritas kategori rendah/sedang menjadi mayoritas kategori tinggi dan sangat tinggi.

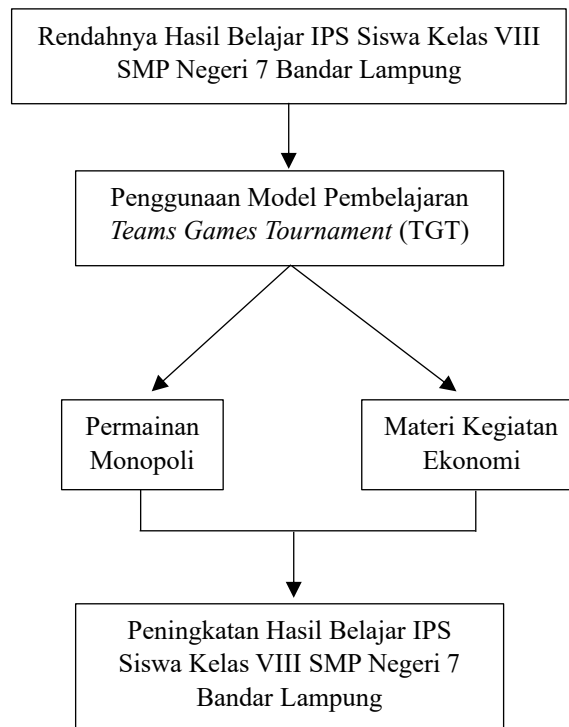
No.	Nama dan Tahun	Sumber	Judul	Abstrak
4.	Lailia Kurniawati, Nana G, dan A. Mulyadiprana, 2021.	Jurnal	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD	Media pembelajaran berperan penting dalam menunjang keberhasilan belajar, namun pada pembelajaran IPS penggunaannya masih terbatas. Materi yang didominasi teks membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Penelitian ini tujuannya mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS dengan pendekatan Design Based Research (DBR). Permainan ini dirancang untuk menyajikan materi dalam bentuk yang interaktif dan menyenangkan melalui petak-petak pertanyaan, sehingga dapat menaikkan minat dan wawasan siswanya.
5.	Elisabeth M, dan Sarah Indah Y, 2023.	Jurnal	Pengaruh Media game edukatif monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala	Penelitian ini mengkaji pengaruh model TGT terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 1 Lawe Sigala-gala. Memakai metode quasi eksperimen, hasil posttest memperlihatkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen. Uji-t membuktikan thitung > ttabel, sehingga disimpulkan bahwasanya model TGT mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.
6.	Toni Poerwanti, 2021.	Jurnal	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournament</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar	Penelitian ini tujuannya mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif TGT di MAN 3 Sleman. Memakai metode PTK dengan subjek 27 siswa kelas XII IPS 3, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasilnya, model TGT bisa menaikkan level aktivitas belajar sebesar 44,44% dan hasil belajar sebesar 8,12 poin.
7.	Gristi Damaiyanti, Yosep Dwi, dan Partini, 2023.	Jurnal	Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	Penelitian ini tujuannya mendeskripsikan peningkatan keaktifan belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Ngaglik melalui model TGT. Dilaksanakan dalam dua siklus dengan 34 siswa, data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan lembar keterlaksanaan. Hasil memperlihatkan peningkatan keaktifan belajar, yakni 21,4% dari observasi dan 4,4% dari angket. Model TGT efektif menaikkan keaktifan belajar siswa pada materi program linear.

No.	Nama dan Tahun	Sumber	Judul	Abstrak
8.	Muhimmah, dan Bayu Kurniawan, 2024.	Jurnal	Analisa Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 12 Malang	Penelitian ini menganalisa penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMPN 12 Malang. Memakai pendekatan deskriptif kualitatif, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil memperlihatkan bahwasanya TGT mendorong pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menaikkan minat serta hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian diatas telah membuktikan efektivitas TGT, penelitian ini mempunyai keunikan dan mengisi *gap* dengan focus pada: (1) pengembangan model TGT yang terintegrasi secara spesifik dengan media ‘Monopoli Edukatif’ untuk materi ‘kegiatan ekonomi’, (2) pengukuran dampak pada tiga ranah hasil belajar (kognitif, afektif, dan psikomotorik) secara lebih komprehensif, dan (3) implementasi di SMPN 7 Bandar Lampung yang mempunyai karakteristik masalah pembelajaran IPS yang spesifik. Maka penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi baru dalam pengembangan model pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan efektif.

2.3 Kerangka Pikir

Penelitian ini merupakan pengembangan media game edukatif monopoli yang tujuannya membantu menaikkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Media game edukatif monopoli ini dikembangkan untuk siswa kelas VIII di SMPN 7 interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Melalui pendekatan kooperatif yang terstruktur dalam bentuk permainan dan turnamen, diharapkan siswa memperoleh pemahaman materi yang lebih baik, dan termotivasi untuk belajar secara berkelanjutan. Produk pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat dipakai oleh guru sebagai sarana untuk menciptakan keadaan belajar yang lebih menarik dan bisa menaikkan level pencapaian hasil belajar siswa secara signifikan. Adapun kerangka pikir dalam kajian ini yakni



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis Alternatif (H_1):

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti memberi dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Model ini bisa menyusun keadaan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

Sebaliknya, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional memperlihatkan hasil belajar yang relatif lebih rendah. Itu memperlihatkan adanya perbedaan yang cukup mencolok antara kedua pendekatan pembelajaran tersebut, di mana model TGT memberi kontribusi yang lebih signifikan dalam menaikkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Jenis Penelitian

Jenis penelitiannya memakai pengembangan (*Research and Development*) yang tujuannya mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 7 Bandar Lampung. Model pengembangan yang dipakai pada kajian ini mengikuti tahapan ADDIE, yang terdiri dari lima langkah sistematis, yakni: *Analysis* (analisa kebutuhan dan karakteristik siswa), *Design* (perancangan model dan perangkat pembelajaran), *Development* (pengembangan dan validasi produk), *Implementation* (penerapan model pada kelompok terbatas), dan *Evaluation* (penilaian efektivitas model melalui uji coba dan analisa hasil belajar). Untuk menguji efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan, penelitian ini juga memakai pendekatan kuantitatif dengan desain teknik analisa data berupa uji-t (*independent sample t-test*), guna membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesuai implementasi model *TGT* hasil pengembangan.

Lalu dipakai analisa N-Gain untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa dalam kelas eksperimen. Analisa ini menghitung selisih antara skor pretest dan skor posttest, sehingga dapat memperlihatkan efektivitas pembelajaran dari sisi internal kelompok. Kombinasi antara uji-t dan N-Gain memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terkait pengaruh model *TGT*, baik dalam konteks perbandingan antar kelompok atau peningkatan capaian belajar siswa secara individu dalam kelompok eksperimen.

3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bandar Lampung yang terletak di Jl. Sultan Badaruddin No.4, Gunung Agung, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung Prov. Lampung.

Lokasi ini dipilih secara purposive karena hasil pra-survei dan observasi awal memperlihatkan adanya masalah signifikan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada rendahnya hasil belajar dan partisipasi siswa pada mata pelajaran tersebut. Lalu sekolah ini mempunyai fasilitas yang memadai untuk mendukung implementasi model pembelajaran inovatif.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah siswa kelas VIII SMPN 7 Bandar Lampung. Pengambilan sampel dilaksanakan dengan teknik Cluster Random Sampling, di mana dua kelas dipilih secara acak dari populasi kelas VIII yang ada. Teknik ini dipakai karena pada kajian quasi experiment subjek tidak memungkinkan untuk diacak secara individual mengingat siswa telah tergabung dalam kelas-kelas tetap sesuai struktur akademik sekolah. Kelas VIII-6 ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT hasil pengembangan, sedangkan kelas VIII-7 ditetapkan sebagai kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional berupa ceramah dan tanya jawab. Pemilihan kelas sebagai satuan sampel tujuannya menjaga keutuhan kelas, menghindari kontaminasi perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dan menjamin kepraktisan dan objektivitas pelaksanaan penelitian. Kedua kelas mempunyai karakteristik awal yang relatif setara berdasar atas nilai rata-rata IPS semester sebelumnya dan jumlah siswa. Setiap kelas terdiri atas 30 siswa, sehingga total sampel penelitian berjumlah 60 siswa.

3.3 Variabel dan Definisi Operasional

3.3.1 Variabel

Pada kajian ini, terdapat dua variabel yang akan diukur, yakni:

1. Variabel Independen (X): Media game edukatif monopoli

Variabel ini merujuk pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan untuk menaikkan hasil belajar siswa. TGT ialah model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan siswa untuk bekerja dalam kelompok, berkompetisi, dan saling membantu dalam proses pembelajaran.

2. Variabel Dependen (Y): Hasil Belajar IPS

Variabel ini merujuk pada hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) setelah penerapan media game edukatif monopoli. Hasil belajar ini diukur melalui peningkatan pemahaman materi, keterampilan, dan sikap siswa dalam pembelajaran IPS.

3.3.2 Definisi Konseptual Variabel

Tabel 3. Definisi Konseptual Variabel

Variabel	Definisi Konseptual
Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	Model pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama tim, permainan akademik, dan turnamen sebagai strategi pembelajaran untuk menaikkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.
Hasil Belajar IPS	Kemampuan siswa dalam memahami, menganalisa, dan menerapkan konsep Ilmu Pengetahuan Sosial setelah mengikuti proses pembelajaran.

a. Hasil Belajar

Hasil belajar IPS diukur berdasar atas kemampuan siswa kelas VIII dalam memahami materi “Kegiatan Ekonomi” setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGT. Aspek kognitif diukur memakai soal pilihan ganda (*pretest* dan *posttest*), aspek afektif dinilai melalui obsevasi keterlibatan siswa selama diskusi dan permainan, sedangkan aspek psikomotorik diamati melalui aktivitas siswa dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan kelompok dan kontribusinya dalam tugas kelompok.

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

Model TGT diterapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Bandar Lampung dalam pembelajaran IPS materi “Kegiatan Ekonomi”. Siswa dibagi dalam kelompok heterogen dan mengikuti pembelajaran yang mencakup penyajian materi, diskusi kelompok, permainan monopoli edukatif berbasis soal IPS, turnamen kelompok, dan pemberian penghargaan. Permainan dirancang agar siswa belajar secara aktif dan kompetitif dalam suasana yang menyenangkan.

3.3.3 Definisi Operasional Variabel

Tabel 4. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat Ukur	Skala Data
Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)	Model pembelajaran kooperatif tipe TGT hasil pengembangan yang diterapkan pada pembelajaran IPS kelas VIII melalui tahapan presentasi kelas, kerja sama tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim.	keterlaksanaan sintaks TGT Aktivitas belajar siswa Partisipasi siswa dalam permainan dan turnamen	Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran	Skala Likert
Hasil Belajar IPS	Skor yang diperoleh siswa dari tes hasil belajar IPS setelah mengikuti pembelajaran memakai model TGT dan model konvensional.	Pemahaman konsep kegiatan ekonomi Kemampuan analisa permasalahan IPS Penerapan konsep IPS dalam kehidupan sehari-hari	Tes hasil belajar (pretest dan posttest)	Skala Interval

1. Media game edukatif monopoli (Variabel Independen)

Media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengharuskan siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas, berkompetisi dalam bentuk permainan, dan mendapatkan penghargaan berdasar atas hasil kerja kelompok dan individu. Model ini tujuannya menaikkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran dengan cara saling berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

Definisi Operasional: Media game edukatif monopoli pada kajian ini akan dioperasionalisasikan dengan:

- Pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa.
- Setiap kelompok akan berkompetisi melalui permainan yang menguji pemahaman materi yang telah diajarkan.

- c. Setiap kelompok akan diberikan kesempatan untuk saling berdiskusi dan berbagi informasi terkait materi yang dipelajari.
- d. Proses pembelajaran diharapkan dapat menaikkan interaksi antar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran IPS.

Indikator yang dipakai:

- a. Tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelompok.
- b. Frekuensi siswa berinteraksi dengan sesama anggota kelompok
- c. Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan selama permainan TGT
- d. Kolaborasi antar siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang ada

2. Hasil Belajar IPS (Variabel Dependen)

Hasil belajar IPS merujuk pada pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil belajar ini mencakup tiga ranah utama: kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan).

Definisi Operasional: Hasil belajar IPS akan dioperasionalkan dengan:

- a. Ranah Kognitif: Diukur melalui tes tertulis yang mengukur wawasan siswanya terhadap materi IPS, mencakup soal-soal pilihan ganda, uraian, dan soal aplikasi.
- b. Ranah Afektif: Diukur melalui observasi terhadap sikap siswa selama pembelajaran, seperti partisipasi, perhatian, disiplin, dan motivasi.
- c. Ranah Psikomotorik: Diukur melalui keterampilan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh, yang dapat diamati dalam kegiatan praktik atau tugas kelompok.

Indikator yang dipakai:

- a. Kognitif: Peningkatan skor tes sebelum dan sesudah implementasi media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).
- b. Afektif: Tingkat partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.
- c. Psikomotorik: Kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan IPS pada situasi nyata dan kemampuan mengerjakan tugas atau proyek kelompok.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi pada kajian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Bandar Lampung tahun ajaran 2025/2026. Populasi ini dipilih karena selaras atas fokus materi IPS yang diteliti, dan karakteristik dan permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya. Populasi ini bersifat terbatas (*finite population*), karena jumlah siswa kelas VIII di sekolah tersebut dapat dihitung secara pasti dan tidak berubah selama periode penelitian.

3.4.2 Sampel

Sampel pada kajian ini adalah siswa kelas VIII di SMPN 7 Bandar Lampung, memakai dua kelas. Pemilihan sampel dilaksanakan dengan teknik *Cluster Random Sampling*, yakni pengambilan sampel berdasar atas kelompok (kelas) yang sudah ada. Dari hasil pengundian, ditetapkan dua kelas sebagai sampel, yakni:

- a. Kelas VIII-6 sebagai kelas eksperimennya, yang mendapatkan perlakuan dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT hasil pengembangan.
- b. Kelas VIII-7 sebagai kelas kontrolnya, yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional (penjelasan materi dan tanya jawab).

Setiap kelas terdiri dari 30 siswa, sehingga total sampel pada kajian ini berjumlah 60 siswa. Pemilihan dua kelas ini dilaksanakan untuk menguji efektivitas dari model pembelajaran yang dikembangkan pada tahap implementasi dan evaluasi dalam model ADDIE, dengan memperbandingkan hasil belajarnya diantara kelas eksperimennya dan kelas kontrolnya memakai uji-t. Lalu untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dilaksanakan perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen. Perhitungan ini tujuannya guna memahami seberapa besar peningkatan skor dari pretest ke posttest sesuai dijalankan media game edukatif monopoli.

3.5 Prosedur Pengembangan

Penelitian ini memakai pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan sistematis yakni Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena selaras atas pendekatan sistematis dan model inovatif yang sesuai kebutuhan di lapangan.

1. Analyze (analisis)

Pada tahap ini dilaksanakan identifikasi kebutuhan dan persoalan dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII SMPN 7 Bandar Lampung. Analisa kebutuhan dilaksanakan melalui studi dokumen kurikulum untuk mengidentifikasi Kompetensi Dasar (KD) dan indikator pencapaian materi 'kegiatan ekonomi' yang relevan, analisa karakteristik peserta didik melalui observasi awal, analisa hasil belajar siswa sebelumnya (data nilai sumatif tengah semester) untuk mengidentifikasi materi yang sulit dan Tingkat ketuntasan. Lalu dilaksanakan juga analisa sumber belajar dan media yang tersedia untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kebutuhan dan ketersediaan. Hasil analisa ini menjadi dasar kuat untuk merancang media game edukatif monopoli yang selaras atas kebutuhan spesifik siswa dan tuntutan kurikulum.

2. Design (perancangan)

Tahapan ini dilaksanakan perancangan media game edukatif monopoli yang dikembangkan. Kegiatan meliputi merancang sintaks pembelajaran TGT yang detail untuk materi 'kegiatan ekonomi', menyusun perangkat pembelajaran seperti modul ajar, bahan ajar, lembar kerja siswa yang mendukung aktivitas TGT, dan instrumen evaluasi yakni berisi soal pretest dan posttest, lembar afektif, dan psikomotorik, angket respon siswa). Lalu dirancang pula format permainan edukatif serta skenario turnamen yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Semua desain produk disusun berdasar atas hasil analisa sebelumnya dan teori yang relevan.

3. Development (pengembangan)

Pada tahap ini merupakan proses merealisasikan desain kedalam bentuk produk yang nyata. Produk itu berupa Game Edukasi Monopoli. Produk tersebut dirancang, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan pembelajaran, dan ahli media. Validasi ahli dilaksanakan oleh para ahli yang mempunyai kompetensi dibidangnya. Ahli materi dan pembelajaran ialah seorang pakar dibidang pendidikan IPS atau kurikulum yang akan menilai kesesuaian materi, kebenaran konsep, kelengkapan, struktur penyajian, dan kualitas pembelajaran keseluruhan. Sedangkan ahli media ialah seorang pakar di bidang teknologi pendidikan atau desain media pembelajaran yang akan menilai desain visual, keterbacaan, konsistensi, dan daya tarik 'Game

Monopoli Edukatif'. Hasil validasi dijadikan dasar untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar layak untuk diuji coba. Kegiatan dalam tahap ini juga mencakup penyempurnaan perangkat pembelajaran dan instrument berdasar atas masukan para ahli.

1) Ahli materi dan pembelajaran:

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi dan Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Nomor Soal
1.	Kesesuaian Materi	a. Materi selaras atas kompetensi dan tujuan belajar b. Materi relevan dengan kurikulum merdeka	1, 2
2.	Kebenaran konsep	a. Konsep kegiatan ekonomi disajikan secara ilmiah dan benar b. Tidak ada miskonsepsi dalam penyajian materi	3, 4
3.	Kelengkapan dan kedalaman materi	a. Materi mencakup seluruh aspek penting terkait topik b. Adanya penjelasan pendukung (ilustrasi)	5, 6
4.	Struktur penyajian	a. Materi disajikan selaras atas urutan tahapan materi b. Memakai transisi yang jelas antara setiap materi	7, 8
5.	Kontekstualisasi	a. Materi terintegrasi dengan pendekatan pembelajaran yang dipakai b. Memfasilitasi pemahaman konsep melalui ilustrasi visual dan narasi	9, 10
6.	Penilaian	a. Memuat pertanyaan pemahaman dalam permainan b. Memuat post-test diakhir untuk mengukur wawasan siswanya	11, 12
7.	Kualitas Pembelajaran	a. Materi pembelajaran telah disusun selaras atas tujuan pembelajaran yang ditetapkan b. Materi dan penyajian media dapat menaikkan semangat dan minat belajar siswa c. Materi menyokong siswanya untuk belajar mandiri, menggali informasi, dan memahami konsep secara aktif.	13, 14, dan 15

Sumber: Alsyabri Wira (2021), Oktaviani (2023), & Komang (2020)

2) Ahli media

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Nomor Soal
1.	Desain visual dan grafis	a. Tata letak menarik dan proporsional b. Warna dipakai secara efektif c. Desain visual mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik	1, 2, 3
2.	Keterbacaan dan tipografi	a. Ukuran dan jenis huruf selaras atas karakteristik siswa b. Jarak antar teks dan elemen visual	4, 5
3.	Konsistensi desain	a. Format dan gaya ilustrasi konsisten di "Papan Permainan" b. Penggunaan ikon dan simbol yang mudah dipahami siswa c. Tata letak elemen (layout) pada setiap bagian media seragam dan mudah dipahami	6, 7, 8
4.	Daya tarik visual	a. "Papan Permainan" menarik secara visual dan menyenangkan bagi siswa b. Gaya ilustrasi selaras atas anak-anak	9, 10

Sumber: Oktaviani & Ramadhani (2023)

4. Implementation (implementasi)

Setelah produk Game Monopoli Edukatif melalui proses validasi dan revisi berdasar atas masukan para ahli dan praktisi pendidikan, tahap selanjutnya ialah implementasi produk secara terbatas di lingkungan sekolah. Implementasi ini tujuannya menguji efektivitas penggunaan media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam menaikkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan implementasi dilaksanakan di SMP Negeri 7 Bandar Lampung pada kelas VIII-6 yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-7 sebagai kelas kontrol. Pada kelas ini, guru mengaplikasikan model pembelajaran TGT dengan memanfaatkan Game Monopoli Edukatif sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar secara aktif dan kooperatif dalam kelompok kecil, berkompetisi melalui Monopoli Edukatif yang sudah disusun, dan berdiskusi untuk memperdalam pemahaman materi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memotivasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, di kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional tanpa penggunaan model TGT atau media 'Monopoli Edukatif'.

Selama implementasi, dilaksanakan pengumpulan data dengan memberi pretest sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan posttest setelah pembelajaran selesai untuk menilai peningkatan hasil belajar. Lalu observasi aktivitas belajar dan angket motivasi juga dipakai untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai respons siswa terhadap model pembelajaran dan media yang dipakai. Maka bisa tercemrin apakah penerrapan produk dan model pembelajaran ini memberi dampak positif yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (Roesi & Shanti, 2025).

Setelah model divalidasi oleh ahli materi dan pembelajaram, dan ahli media, dilaksanakan revisi awal berdasar atas saram dan masukan dari para ahli tersebut. Revisi mencakup penyempurnaan pada aspek isi materi IPS, kejelasan sintaks model TGT, dan kelayakan media pendukung yang dipakai dalam pembelajaran. Setelah validasi ahli, respon peserta didik sebagai pengguna langsung model pembelajaran juga penting guna memahami keberhasilan model secara praktis di lapangan. Respon peserta didik diperoleh lewat penyebaran angket, yang dirancang untuk mengevaluasi aspek keterbacaan materi, kejelasan petunjuk aktivitas TGT, daya tarik permainan, dan kemudahan dalam pelaksanaan turnamen. Berikut ialah angket respon siswa:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Indikator	Pernyataan	Nomor Soal
1.	Siswa memahami materi IPS yang disampaikan lewat model TGT	Saya dapat memahami isi materi IPS yang disampaikan lewat kegiatan pembelajaran model TGT.	1
2.	Informasi dalam pertanyaan turnamen disampaikan secara jelas	Pertanyaan yang diberikan saat kegiatan TGT disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.	2
3.	Media dan alat bantu dalam TGT menarik perhatian siswa	Media dan alat bantu salam kegiatan TGT membuat saya lebih tertarik untuk belajar.	3
4.	Aktivitas kelompok dan turnamen mudah diikuti oleh siswa	Saya memahami peran saya dalam kelompok dan dapat mengikuti jalan turnamen dengan baik.	4
5.	Bahasa atau kalimat dalam soal mudah dimengerti	Kalimat dan kata-kata dalam soal atau instruksi TGT mudah saya mengerti.	5
6.	Siswa dapat menjabarkan kembali materi setelah	Saya dapat menjabarkan kembali isi materi IPS setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model TGT.	6

No.	Indikator	Pernyataan	Nomor Soal
	mengikuti pembelajaran TGT		
7.	Model TGT membantu memahami konsep IPS secara lebih mudah	Kegiatan TGT membantu saya memahami konsep-konsep IPS yang sedang dipelajari.	7
8.	Kegiatan permainan TGT menumbuhkan semangat belajar	Permainan dalam TGT membuat saya lebih semangat dalam mengikuti pelajaran IPS.	8
9.	Siswa merasa tertarik mengikuti seluruh proses pembelajaran hingga selesai	Saya merasa tertarik dan ingin terus mengikuti kegiatan TGT sampai selesai.	9
10	Model TGT menyokong siswanya untuk berdiskusi atau bertanya	Kegiatan TGT mendorong saya untuk berdiskusi dan bertanya kepada teman atau guru mengenai materi IPS.	10

Sumber: Oktaviani & Ramadhani (2023)

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap terakhir adalah evaluasi. Evaluasi dilaksanakan guna memahami efektivitas model pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilaksanakan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan selama proses pengembangan untuk memperbaiki kelemahan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setelah implementasi lewat uji-t dan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Lalu dilaksanakan juga analisa terhadap respon siswa lewat angket guna memahami jauh tidaknya model TGT diterima dan memberi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk menyimpulkan kelayakan dan efektivitas model TGT yang dikembangkan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Data pada kajian ini akan dikumpulkan melalui beberapa teknik yakni:

1. Tes

Tes hasil belajar dipakai untuk mengukur jauh tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan media game edukatif monopoli. Tes ini diberikan dalam bentuk pretest soal pilihan ganda sebelum penerapan model pembelajaran, dan posttest setelah pembelajaran selesai, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hasil dari tes ini akan dianalisa untuk melihat perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa sebagai indikator efektivitas model yang dikembangkan.

2. Observasi

Observasi langsung dilaksanakan oleh peneliti untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran dan melihat keterlibatan mereka dalam kelompok. Lembar observasi terstruktur akan dipakai untuk menilai tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, keaktifan dalam menjawab pertanyaan selama permainan, dan kolaborasi antar anggota tim (indikator ranah afektif dan psikomotorik). Observasi juga akan mencakup pelaksanaan sintaks model TGT (penyajian materi, kerja tim, permainan, dan turnamen). Data dari observasi ini dipakai untuk menilai kepraktisan implementasi model serta untuk mendukung data kuantitatif hasil belajar.

3. Angket

Angket yang dipakai pada beberapa tahap penelitian, yakni:

- 1) Angket validasi ahli, diberikan kepada ahli materi dan pembelajaran untuk menilai kelayakan media game edukatif monopoli yang dikembangkan. Penilaian ini dilaksanakan memakai skala Likert.
- 2) Angket respon siswa, diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran guna memahami tanggapan dan respon mereka terhadap media game edukatif monopoli. Angket ini disusun berdasar atas indikator keterlibatan siswa, minat belajar, kemudahan memahami materi, dan kesan terhadap pembelajaran berbasis permainan. Data dari angket dianalisa guna memahami jauh tidaknya model TGT diterima secara positif oleh siswa, dan dipakai sebagai bagian dari evaluasi terhadap kepraktisan dan penerimaan model pembelajaran.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisa data pada kajian ini dilaksanakan guna memahami kevalidan produk, efektivitas model pembelajaran, dan respon siswa terhadap media game edukatif monopoli yang dikembangkan. Adapun teknik analisa data yang dipakai, yakni:

1. Analisis Validasi Ahli

Data dari hasil validasi oleh ahli materi dan pembelajaran, dan ahli media dianalisa memakai teknik analisa deskriptif kuantitatif. Penilaian memakai skala Likert dengan 4 pilihan yakni sangat layak, layak, tidak layak, dan sangat tidak layak, yang dikonversikan ke dalam bentuk skor 1-4.

Persentase kevalidan dihitung menggunakan rumus:

$$Presentase = \left(\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

Hasil penilaian digolongkan berdasarkan kriteria:

Tabel 8. Kategori Hasil Penilaian Validator

Persentase (100%)	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
≤ 40%	Kurang Layak

Sumber: Himmah & Sulaikho (2022)

Kategori sangat layak diberikan apabila hasil penilaian validator memperlihatkan persentase skor antara 81-100%. Itu berarti produk pengembangan baik berupa perangkat pembelajaran, media, maupun model telah memenuhi seluruh kriteria penilaian dengan sangat baik. Produk dinilai selaras atas kebutuhan pembelajaran, valid dari sisi isi maupun teknis, dan dapat langsung dipakai dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi.

Kategori layak, yakni dengan persentase antara 61-80%, memperlihatkan bahwasanya produk pembelajaran sudah memenuhi sebagian besar aspek penilaian dan dapat dipakai dalam pembelajaran, namun masih memerlukan perbaikan pada beberapa bagian. Revisi yang dibutuhkan bersifat minor dan tidak mengganggu struktur utama dari produk. Maka produk dalam kategori ini tetap dinyatakan valid dan layak untuk diuji coba setelah dilaksanakan penyempurnaan.

Kategori cukup layak berada pada rentang persentase 41-60%. Penilaian ini memperlihatkan bahwasanya produk mempunyai beberapa kekurangan yang cukup signifikan, baik dari segi isi, struktur, penyajian, maupun keterpakaian. Produk dalam kategori ini masih mempunyai potensi untuk dikembangkan, namun membutuhkan revisi yang lebih mendalam agar dapat dipakai secara efektif dalam proses pembelajaran.

Kategori kurang layak, dengan persentase $\leq 40\%$, memperlihatkan bahwasanya produk belum memenuhi kriteria minimal kelayakan. Produk masih mempunyai banyak kekurangan yang mendasar dan belum siap untuk dipakai dalam kegiatan pembelajaran. Diperlukan pengembangan ulang secara menyeluruh, baik dari sisi ini, strategi penyampaian, tampilan media, maupun aspek teknis lainnya.

2. Analisis Respon Siswa

Respon siswa terhadap Game Monopoli Edukatif dianalisa dengan skala Likert yang dikonversi menjadi persentase. Kategori hasil respon siswa ditentukan berdasar atas rentang persentase dibawah ini:

Tabel 9. Kategori Analisis Respon Siswa

Persentase (100%)	Kategori
81-100%	Sangat Positif
61-80%	Positif
41-60%	Cukup Positif
$\leq 40\%$	Kurang Positif

Sumber: Himmah & Sulaikho (2022)

Kategori sangat positif memperlihatkan bahwasanya siswa memberi tanggapan yang sangat baik terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Jika persentase respon siswa berada pada rentang 81-100%, maka dapat dikatakan bahwasanya model pembelajaran dinilai sangat menarik, menyenangkan, dan selaras atas harapan siswa.

Kategori positif berarti Sebagian besar siswa memberi respon yang baik terhadap model pembelajaran. Rentang persentase 61-80% memperlihatkan bahwasanya model sudah cukup efektif dalam menarik perhatian dan menaikkan motivasi belajar siswa. Meskipun tidak seantusias kategori sangat positif, respon ini tetap memperlihatkan bahwasanya model TGT diterima dengan baik oleh mayoritas siswa dan mampu menciptakan keadaan belajar yang kondusif.

Kategori cukup positif berada pada rentang 41-60%, yang memperlihatkan bahwasanya siswa memberi respon yang beragam. Sebagian siswa mungkin merasa terbantu dan menikmati pembelajaran, tetapi sebagian lainnya merasa kurang tertarik atau belum sepenuhnya memahami kegiatan yang dilaksanakan. Model pembelajaran masih dianggap bermanfaat, namun perlu penyempurnaan terutama dalam aspek penyampaian, media, atau keterlibatan siswa.

Kategori kurang positif, dengan persentase $\leq 40\%$, memperlihatkan bahwasanya respon siswa terhadap pembelajaran tergolong rendah. Itu mengindikasikan bahwasanya banyak siswa merasa kurang tertarik, kurang memahami alur pembelajaran, atau tidak merasa terbantu dengan model yang dipakai. Respon ini menjadi masukan penting bagi peneliti untuk mengevaluasi kembali desain dan pelaksanaan model pembelajaran agar dapat lebih selaras atas kebutuhan siswa.

3. Uji Efektivitas Memakai Uji-t dan N-Gain

Data kuantitatif hasil pretest dan posttest dianalisa memakai uji-t (independent sample t-test) dengan bantuan SPSS guna memahami efektivitas media game edukatif monopoli yang dikembangkan. Uji-t dipakai guna memahami apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji-t ini dipakai karena kedua kelompok berasal dari kelas yang berbeda dan tidak saling berhubungan (independen).

Sebelum melaksanakan uji-t, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat, yakni:

1. Uji normalitas, untuk memberi kepastian bahwasanya data hasil belajar berdistribusi normal.
2. Uji homogenitas, untuk melihat bahwasanya kedua kelompok mempunyai varians yang relatif sama.

Jika data memenuhi kedua prasyarat berikut, maka analisa diteruskan dengan uji-t memakai bantuan program statistic seperti SPSS. Rumus dasar uji-t dua sampel independen ialah:

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

$\bar{X}_2$ = Rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

S_1^2 = Varians hasil belajar kelas eksperimen

S_2^2 = Varians hasil belajar kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

Hasil uji-t akan memperlihatkan signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara hasil belajar siswa yang memakai media game edukatif monopoli dan yang memakai metode konvensional. Uji-t dipakai guna memahami apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan secara statistik antara dua kelompok siswa, yakni kelas eksperimen (yang memakai TGT) dan kelas kontrol (yang memakai metode konvensional).

Sedangkan N-Gain dipakai untuk mengukur besar peningkatan hasil belajar siswa dalam satu kelompok, biasanya diterapkan pada kelas eksperimen, untuk melihat efektivitas pembelajaran dari pretest ke posttest. Hasil tes analisa memakai rumus N-Gain dibawah ini:

$$N - Gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{(skor\ maksimal - skor\ pretest)}$$

Hasil perhitungan N-Gain digolongkan berdasar atas kriteria interpretasinya:

Tabel 10. Kategori Hasil Efektivitas Media

Rentang N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Penelitian Richard R Hake (1998)

Kategori tinggi memperlihatkan bahwasanya hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah mengikuti proses pembelajaran. Jika nilai N-Gain yang diperoleh $\geq 0,70$, maka bisa diambil simpulan bahwasanya model pembelajaran yang diterapkan sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi.

Kategori sedang memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Jika nilai N-Gain berada pada rentang 0,30 sampai 0,69, maka

model pembelajaran dikatakan efektif, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan.

Kategori rendah memperlihatkan bahwasanya peningkatan hasil belajar siswa tergolong kecil. Jika $N\text{-Gain} \leq 0,30$, maka model pembelajaran dianggap kurang efektif. Itu dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya keterlibatan siswa, materi yang kurang dipahami, atau strategi pembelajaran yang kurang tepat.

Dengan memakai uji-t dan N-Gain secara bersamaan, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh tentang efektivitas model TGT, baik dari segi perbedaan hasil antarkelompok maupun peningkatan hasil belajar dalam satu kelompok.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian proses penelitian pengembangan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memakai media Monopoli Edukatif (Monips) pada materi Kegiatan Ekonomi kelas VIII SMPN 7 Bandar Lampung, diperoleh beberapa kesimpulan akademik yakni:

1. Pembelajaran IPS masih didominasi pendekatan konvensional yang menyebabkan keterlibatan siswa belum optimal. Perolehan observasi awal, wawancara guru, dan angket kebutuhan siswa memperlihatkan bahwasanya siswa membutuhkan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok, permainan, dan interaksi sosial untuk membantu memahami materi kegiatan ekonomi secara lebih bermakna. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwasanya media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mempunyai potensi yang kuat untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran IPS.
2. Pengembangan media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dilaksanakan lewat tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi ahli memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi, desain pembelajaran, dan keterpakaian di kelas. Hasil evaluasi keterlaksanaan pembelajaran serta respon siswa dan guru memperlihatkan bahwasanya media pembelajaran dapat diterapkan dengan baik dan memperoleh respon positif, sehingga dinyatakan layak untuk dipakai dalam pembelajaran IPS.
3. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan se usai implementasi media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Penerapan media ini mendorong keterlibatan aktif siswa lewat kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan kompetisi yang sehat, sehingga membantu siswa memahami materi Kegiatan Ekonomi dengan lebih baik.

Secara keseluruhan, media game edukatif monopoli berbasis pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dinyatakan efektif dan layak dipakai sebagai alternatif strategi pembelajaran IPS kelas VIII karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasar atas temuan dan keterbatasan penelitian, berikut saran bagi berbagai pihak

1. Saran untuk Guru

Guru IPS disarankan mengintegrasikan model TGT memakai media permainan edukatif seperti Monopoli Edukatif dalam proses pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran aktif dan kolaboratif. Guru juga perlu mempersiapkan pengelolaan kelas dan alokasi waktu agar proses permainan berjalan optimal.

2. Saran untuk Sekolah

Sekolah perlu menyediakan dukungan sarana pembelajaran dan pelatihan terkait model-model inovatif seperti TGT agar guru mampu mengembangkan metode sesuai kebutuhan peserta didik. Penyediaan media pembelajaran berbasis permainan juga dapat mendorong terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek penelitian ke berbagai Tingkat pendidikan, membandingkan dengan model kooperatif lainnya, atau mengembangkan Monips dalam bentuk digital interaktif agar lebih praktis dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. (2022). Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (Studi pada anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8.
- Afidah, N., Rahmawati, A., Rahmawati, S., Nugraha, Y., & Rohim, D. (2024). Efektivitas model kooperatif tipe TGT (team game tournament) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 561–567.
- Ahyati, A. I. (2024). Peran game online edukatif dalam pembelajaran berbasis kebudayaan lokal terhadap pemahaman literasi budaya siswa sekolah dasar. *ELSCO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 45–54.
- Aisyah, H., & Muhimmah, H. (2023). Konsep merdeka belajar dalam perspektif teori belajar humanistik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4895–4901.
- Amanda, N. (2024). Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran. *HARAPAN: Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Psikologi*, 1(2), 52–60.
- Arfa, E., Saprudin, S., & Saputra, A. (2026). Penggunaan aplikasi Gimkit dalam pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalor. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(1), 1–12.
- Armidi, N. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 112–120.

- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 112–120.
- Cahyani, D., Pratiwi, R., & Lestari, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(3), 695–701.
- Cyntia, N., Kurniawan, D., & Sari, I. (2021). Pengembangan media monopoli sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Media Teknologi Pendidikan*, 8(2), 101–108.
- Desyawati, R., Mardani, A., & Lestari, P. (2021). Penggunaan media permainan monopoli dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 10(1), 56–64.
- El-Abida, S., Hidayat, T., & Rahmawati, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 123–131.
- Eviota, J., & Liangco, S. (2020). Collaborative PTK: Increasing student engagement in chemistry learning with TGT cooperative learning. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(5), 45–50.
- Fadillah, D., Suharyanto, S., & Untari, P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa: Studi Kasus pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(3), 319–325.
- Faizah, E., Hamdan, Mayla, D., & Fitriani. (2024). Meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). *Jurnal Pendidikan*, 4, 216–223.
- Hakim, A., Farhan, M., & Apriyanto, M. (2022). Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Penilaian Melalui Pelatihan Penyusunan Instrumen Tes Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 354–362.

- Heri. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2).
- Hidayat, A., Nugroho, B., & Rahman, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–152.
- Iskhaq, M., Aminudin, H., Syam, R., & Machfudz, M. (2022). Pendampingan re-akreditasi SMP Takhassus Al-Qur'an melalui penilaian kinerja kepala sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*.
- Jufri, A., Asri, W., Mannahali, M., & Vidya, A. (2023). *Strategi pembelajaran: Menggali potensi belajar melalui model, pendekatan, dan metode yang efektif*. Ananta Vidya.
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation of Teams Games Tournament to improve student's learning activity and learning outcome: Classroom action research. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598.
- Magdalena, I. (2021). Analisis kemampuan peserta didik pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik siswa kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Margareta, E., & Indah, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Entrepreneurship Journal*, 1(3), 24–33.
- Marhama. (2025). Pemanfaatan media game edukatif dalam penerapan model problem based learning untuk meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia. *Indonesian Journal of Pedagogical and Social Sciences*, 5(1), 33–41.
- Nurfauzi, Y., Suwarna, D., Ramatni, A., & Sitopu, J. (2023). Efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 6(1).
- Oktaviani, M., & Ramadhani, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komik digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa, 8(1), 48–56.

Parenta. (2020). *Model pembelajaran advance organizer collaboration*. Aksara Timur.

Priatna, A., Azahra, E., Mahir, I., Salamah, U., Jenuri, J., & Suwarma, D. (2025). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1160–1166.

Putri, A. D., Wulandari, S., & Rahman, H. (2022). Pengembangan media monopoli edukatif sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 4(2), 88–96.

Putri, F., Akmal, J., & Gusmaneli, G. (2024). Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332–349.

Rahmawati, D., & Wulandari, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran monopoli edukatif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 56(1), 78–86.

Rahmawati, E., & Prasetyo, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran Aktif*, 11(2), 98–107.

Ramadani, S. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1021–1029.

Rezeki, W. (2024). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas 5 di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4637–4644.

Roesi, S., & Shanti, M. (2025). Penerapan Team Games Tournament (TGT) dengan media Quizzwhizzer untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD Negeri Dukuh 01 Salatiga. *ALJABAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 75–86.

- Romadhoni, L., Nur'afifah, U. U., & Utami, N. R. (2024). Pengaruh penggunaan media game terhadap minat belajar siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 215–223.
- Saputri, R., Prasetyo, B., & Lestari, N. (2024). Pengembangan media monopoli edukatif sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 7(1), 54–62.
- Sari, P., Wibowo, A., & Lestari, D. (2023). Pemanfaatan media monopoli dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 214–222.
- Setyaningrum, T. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi teks berita kelas XI. *Didaktik*, 10(2).
- Sitepu, S. (2024). Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas XI SMK Negeri 2 Medan. *Journal on Education*, 6(4), 21247–21255.
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The effect of Team Games Tournaments cooperative learning model on student learning outcomes in Pancasila and civic education learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233.
- Suryana, E., Aprina, M., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.
- Tarumingi, E., & Koraag, L. (2024). The effect of implementing the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model on students' concentration and learning activity. *International Journal of Social Science and Humanities Research*, 8(2).
- Telaumbanua, A., Gulo, D., Lahagu, L., Gulo, C., & Gulo, E. (2022). Pengaruh Penerapan Teori Belajar Siberetik Terhadap Kemampuan Mahasiswa Mengelola Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kriste*, 1(2), 58–67.

- Tria, F. (2024). *Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan berbantuan media permainan monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 003/IX Senaung*. Universitas Jambi.
- Ulfa, M., Fitriana, & Sulton, M. A. (2025). Game-based edutainment sebagai strategi guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 90–98.
- Valenta, A., Pramudya, S., & Raharjo, T. (2024). Efektivitas media permainan monopoli dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 15(1), 67–75.