
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
DENGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI IPA PADA MATERI SISTEM
EKSKRESI MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK**

Iftitah Nurin Handini, Mohammad Budiyo

Universitas Negeri Surabaya

Email: iftitah.19024@mhs.unesa.ac.id, mohammadbudiyo@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar, keterlaksanaan pembelajaran, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran Teams Games Tournament dengan menggunakan media monopoli IPA. Model yang digunakan yaitu model pre-experimental design dengan rancangan one group pretest-posttest design. Penelitian ini melibatkan 32 peserta didik kelas VIII-D di SMPN 15 Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi dengan skor N-gain 0,63 yang menunjukkan kategori sedang. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t berpasangan dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai thitung $>$ ttabel ($17,031 > 2,0395$), sehingga dalam penelitian ini H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun keterlaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan mendapatkan hasil yang sangat baik dengan persentase pertemuan 1 sebesar 81,6%, pertemuan 2 sebesar 97,6% dan pertemuan 3 mendapatkan 100%. Hasil dari angket respon peserta didik mendapatkan respon positif terhadap pembelajaran TGT dengan media monopoli IPA. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan menggunakan media monopoli IPA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi manusia.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, monopoli IPA, Hasil belajar.

Abstract

This study aims to describe learning outcomes, learning implementation, and students' responses to Teams Games Tournament learning using monopoly science media. The model used is a pre-experimental design model with a one group pretest-posttest design. This research involved 32 students of class VIII-D at SMPN 15 Gresik. Data collection techniques using tests, observations, and questionnaires. The results showed that there was an increase in student learning outcomes in the excretory system material with an N-gain score of 0.63 which indicated the moderate category. The results of hypothesis testing using the paired t test with $\alpha = 0.05$ obtained $t_{count} > t_{table}$ ($17.031 > 2.0395$), so that in this study H_0 was rejected and H_1 was accepted, which indicates that there is a significant difference in the value of learning outcomes before and after given treatment. The implementation of learning at each meeting got very good results with the percentage of meeting 1 of 81.6%, meeting 2 of 97.6% and meeting 3 getting 100%. The results of the student response questionnaire obtained a positive response to TGT learning with natural science monopoly media. It can be concluded that the application

of the Teams Games Tournament learning model using monopoly science media can improve student learning outcomes in the subject of the human excretory system.

Keywords: *Teams Games Tournament, science monopoly, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut UU No.20 tahun 2003 adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi pada diri peserta didik potensi tersebut baik meliputi aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Aspek tersebut dapat diperoleh dari lembaga atau instansi pendidikan yaitu khususnya sekolah dengan melalui aktivitas belajar mengajar.

Pembelajaran adalah interaksi antar peserta didik dengan pendidik yang saling mempengaruhi selama kegiatan belajar mengajar. Selama proses pembelajaran pendidik memberikan informasi baik berupa pengetahuan dan keterampilan mengenai materi yang akan dipelajari sesuai dengan tujuan pembelajaran (Lestari, P.T., 2023). Pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pembelajaran di sekolah yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA memiliki materi yang kompleks dan dibutuhkan pemahaman terhadap materi yang cukup komprehensif. Oleh karena itu, peserta didik dituntut memiliki kompetensi 4C dalam pembelajaran abad ke-21 yaitu keterampilan Critical Thinking, Communication, Creative Thinking, serta Collaboration. Guru juga dituntut untuk memfasilitasi pembelajaran secara kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada pendidik tetapi juga berpusat pada peserta didik (student centered) (Syahputra, 2018). Hal tersebut dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan dari sebuah pembelajaran IPA dapat tercapai apabila dilihat dari nilai ketuntasan peserta didik dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi yang sesungguhnya dalam pembelajaran IPA, peserta didik banyak yang kurang memahami materi yang dipelajari, sehingga menimbulkan hasil belajar yang didapatkan tidak memenuhi kriteria patokan KKM.

Hasil perolehan wawancara dan observasi yang dilakukan dengan guru IPA, data nilai hasil belajar IPA sebagian besar masih menunjukkan kurang dari KKM terutama pada materi sistem ekskresi manusia. Hal tersebut disebabkan materi IPA terutama pokok bahasan sistem ekskresi manusia memiliki sifat sulit diamati dan memerlukan pemahaman yang komprehensif karena merupakan salah satu sub bahasan dengan konsep dasar abstrak sehingga pemahaman peserta didik terhadap topik yang dibahas tidak mudah. Selain itu, dalam menyampaikan materi IPA guru hanya menerapkan prosedur pembelajaran ceramah, yang mana pembelajaran berpusat pada pendidik (teacher centered). Pembelajaran dengan metode ceramah yang digunakan ini mengakibatkan sedikitnya atensi peserta didik selama pembelajaran berlangsung, sehingga dapat menyebabkan materi yang disampaikan terlupakan oleh peserta didik. Jika peserta didik tidak mengingat materi yang sudah diajarkan maka akan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai setelah mengalami pembelajaran tersebut (Nesi, M., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian di atas, peneliti menerapkan model pembelajaran IPA model Teams Games Tournament di UPT SMPN 15 Gresik karena dirasa cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tipe pembelajaran TGT dapat menjadikan suasana belajar yang aktif, dikarenakan pembelajaran bersifat kolaborasi atau kerjasama dalam kelompok. Penerapan pembelajaran kelompok akan berdampak

positif bagi perolehan hasil belajar yang signifikan. Pembelajaran TGT memiliki 5 tahapan yaitu: tahap penyajian kelas atau penjelasan materi oleh guru, belajar dalam kelompok kecil, game atau permainan, pertandingan antar kelompok atau turnamen, dan penghargaan kelompok atau pemberian hadiah (Sakdiah, 2018).

Sistem pembelajaran TGT yaitu menempatkan peserta didik dalam suatu kelompok kecil yang setiap kelompoknya terdiri dari peserta didik dengan kecakapan akademik yang berbeda-beda, sehingga menjadikan kondisi pembelajaran yang memuaskan. Model ini dinilai dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran termasuk IPA. Model pembelajaran TGT dapat menjalin hubungan atau kerjasama yang baik antara peserta didik dengan teman sekelas dalam sebuah kelompok, sehingga dalam sebuah kelompok, pemahaman terhadap konsep yang semula sulit menjadi mudah (Lestari, dkk., 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan oleh berbagai jenjang pendidikan, model pembelajaran ini dibuat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan kerja sama maupun interaksi antar peserta didik, menjadikan aktivitas belajar meningkat serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran IPA (Adiputra & Heryadi, 2021).

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament ini dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dimaksudkan dalam model pembelajaran TGT adalah media permainan monopoli. Monopoli merupakan sebuah permainan yang berbentuk papan yang di atas papan permainan dilengkapi dengan petak-petak bangunan yang dapat diperjual-belikan sesuai dengan peraturannya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menguasai seluruh bidak atau petak dari papan monopoli dengan melakukan pembelian di setiap petaknya. Permainan monopoli dipilih karena monopoli merupakan permainan yang menarik perhatian peserta didik sehingga mereka dapat berantusias dalam pembelajaran IPA. Menurut Kurniawan (2020) media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar karena pembelajaran ini menjadikan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka judul penelitian ini adalah **“Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan Media Permainan Monopoli IPA Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”**.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra eksperimen, dengan menggunakan *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMPN 15 Gresik dengan subjek penelitian peserta didik kelas VIII-D tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes tertulis, dan angket. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, lembar soal dan lembar angket.

Teknik analisis data penelitian ini adalah analisis keterlaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa, dan angket respon peserta didik. Keterlaksanaan pembelajaran ini dianalisis berdasarkan hasil pengamatan guru dan teman. Penilaian lembar observasi dengan skor penilaian “Ya” atau “Tidak”, dengan penilaian “Ya” bernilai 1 dan “Tidak” bernilai 0. Langkah analisisnya dengan menghitung persentase pada setiap pertemuan dengan rumus berikut:

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

Berikut kategori penilaian keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 1. Kategori Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Rata-Rata	Penilaian
0%-20%	Sangat tidak baik
21%-40%	Tidak baik
41%-60%	Sedang
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat baik

(Riduwan, 2016).

Hasil belajar kognitif peserta didik yang diperoleh dari jawaban soal *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan cara berikut:

1. *N-gain*

N-gain ini digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar pengetahuan peserta didik pada awal pembelajaran (*pretest*) dan pada akhir pembelajaran (*posttest*). *N-gain* dilakukan dengan cara menghitung nilai selisih *pretest* dan *posttest*. Berikut rumus untuk menghitung nilai *gain* ternormalisasi:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 2. Klasifikasi Nilai *Gain*

Rentang <i>N-gain</i>	Klasifikasi
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

(Hake, 1999).

2. Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan rumus.

$$KS = 1,36 \sqrt{\frac{(n_1 - n_2)}{n_1 n_2}}$$

Keterangan:

KS = jumlah *Kolmogorov-Smirnov*

n_1 = \sum sampel yang diperoleh

n_2 = \sum sampel yang diharapkan

Data dikatakan normal, apabila nilai signifikan lebih besar 0,05 pada ($\text{sig} > 0,05$). Sebaliknya, apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 pada ($\text{sig} < 0,05$) (Sugiyono, 2012).

3. Uji Hipotesis

uji hipotesis digunakan untuk mengetahui bagaimana skor pengukuran awal sebelum dan setelah perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media permainan monopoli, uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan Uji-t Test. Uji-t dilakukan menggunakan SPSS dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$, dengan kriteria asumsi sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima H_1 ditolak
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Berdasarkan signifikansi:

- Jika signifikansi (P) < 0.05 , maka H_0 ditolak
- Jika signifikansi (P) > 0.05 , maka H_0 diterima

Adapun dasar pengambilan keputusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

H_1 : Terdapat perbedaan nilai hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

Hasil respon peserta didik diperoleh melalui hasil angket yang dianalisis menggunakan skala likert dengan pilihan 4 kategori, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Penilaian data angket respon peserta didik menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Penentuan patokan dengan perhitungan persentase dapat ditentukan dengan skala pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Kategori Minat Peserta Didik

Persentase	Klasifikasi
81% -100%	Sangat Setuju
61% - 80%	Setuju
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Setuju
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju

(Nurgiyantoro, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

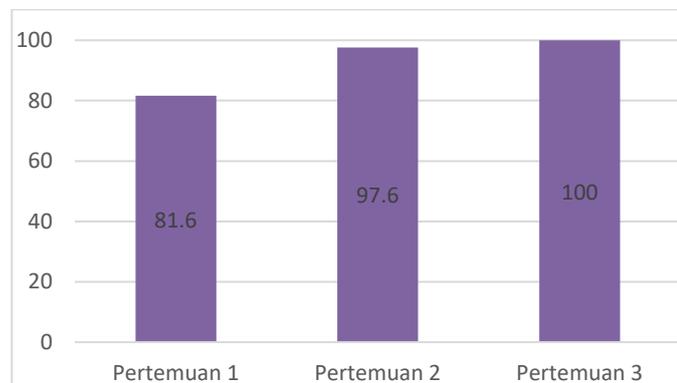
Penelitian penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media permainan monopoli IPA pada materi sistem ekskresi manusia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dilaksanakan di SMP Negeri 15 Gresik. Data yang diteliti adalah peserta didik kelas VIII-D yang berjumlah 32 orang. Penelitian dilakukan selama 3 pertemuan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini meliputi data kuantitatif hasil belajar pengetahuan *pretest* dan *posttest*, data keterlaksanaan pembelajaran, serta data angket respon peserta didik. Berikut hasil dan pembahasan dari penelitian ini.

Keterlaksanaan Pembelajaran

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan, dalam pelaksanaannya pembelajaran TGT melibatkan seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status dan melibatkan teman sebagai tutor sebaya (Syafitri,2019). Pada model pembelajaran TGT terdapat 5 sintaks utama diantaranya yaitu; Penyajian kelas, *Teams* (kelompok belajar), *Games*, *Tournament* (kompetisi antar kelompok), dan penghargaan kelompok (Gunarta,2018).

Keterlaksanaan pembelajaran dilakukan dengan mengamati kesesuaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan RPP yang telah dibuat. Pengamatan dilakukan oleh 2 observer yaitu guru IPA dan teman dengan mengamati pembelajaran yang berlangsung selama 3 kali pertemuan. Keterlaksanaan pembelajaran diamati dengan lembar observasi dengan jawaban (Ya/Tidak) pada setiap kegiatan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan sintaks RPP. Hasil dari keterlaksanaan pembelajaran TGT dengan menggunakan media monopoli IPA secara keseluruhan terlaksana dengan kriteria sangat baik dan meningkat pada setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran terdiri dari 3

tahapan yaitu; 1) kegiatan awal, 2) kegiatan inti yang meliputi 5 fase pembelajaran TGT, dan 3) kegiatan akhir. Berikut hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

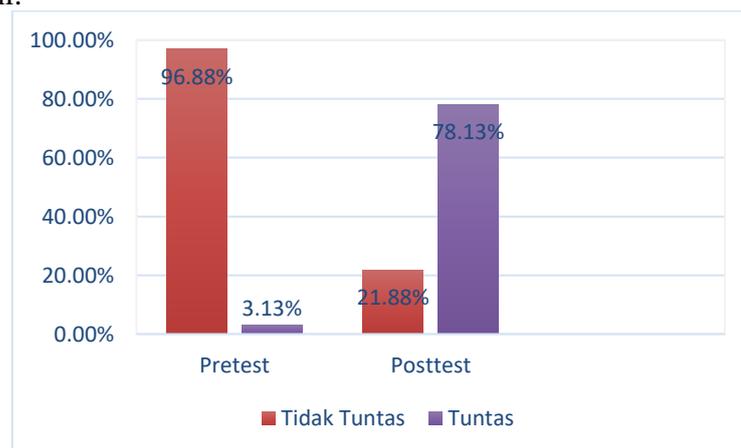


Gambar 1. Diagram Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan diketahui bahwa rata-rata persentase pada pertemuan pertama sebesar 81,6%, pertemuan 2 sebesar 97,6% dan pertemuan 3 sebesar 100%. Dari skor tersebut maka keterlaksanaan model pembelajaran TGT dengan media monopoli IPA sudah mencapai kategori sangat baik pada seluruh aktivitas guru.

Hasil Belajar

Penelitian hasil belajar bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pengetahuan sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media permainan monopoli IPA pada materi sistem ekskresi manusia. Data yang diperoleh berupa hasil *pretest* dilakukan sebelum mendapatkan perlakuan dan *posttest* dilakukan setelah mendapatkan perlakuan. Tes yang digunakan adalah soal tes pilihan ganda berjumlah 15 soal dan soal uraian yang berjumlah 5 soal. Nilai hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media permainan monopoli IPA dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Diagram Persentase Perbandingan Nilai Hasil Belajar

Berdasarkan gambar 2 di atas dapat terlihat bahwa hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan sebanyak 3,13% peserta didik tuntas. Sedangkan hasil belajar pada *posttest* diperoleh 78,13%. Dari nilai hasil belajar peserta didik yang diperoleh kemudian dilakukan analisis *N-Gain*, uji normalitas, dan uji hipotesis. Berikut proses analisis data yang dilakukan:

1) N-Gain

N-gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis *N-gain* dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Analisis *N-Gain*

No	Rentang <i>N-gain</i>	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$N-gain > 0,7$	Tinggi	10	31,25%
2	$0,3 \leq N-gain \leq 0,7$	Sedang	21	65,63%
3	$N-gain < 0,3$	Rendah	1	3,13%

Berdasarkan tabel 4 Peningkatan rata-rata gain ternormalisasi dari *pretest* ke *posttest* adalah sebesar 0,63 dengan kategori sedang.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Dari Gambar 4.2 hasil analisis gain ternormalisasi di kelas VIII-D dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 anak menunjukkan terdapat 10 anak dengan persentase 31,25% yang termasuk dalam kategori tinggi, kategori sedang yaitu sebanyak 21 anak (65,63%) dan yang termasuk dalam kategori rendah sebanyak 1 anak (3,13%).

Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh Yani (2018) penggunaan media monopoli melalui pembelajaran TGT dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik rata-rata *N-gain score* 0,58 dengan kategori sedang.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk melihat data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *Software Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) ver 25. Kriteria uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* H_0 diterima jika angka signifikansi ($\text{sig} > 0,05$) maka data berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Pretest dan Posttest

No	Perhitungan Hasil Belajar	Sig 0,05	Keterangan
1	Pretest	0,131	Normal
2	Posttest	0,56	Normal

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa hasil uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) dengan level signifikansi 0,05 pada nilai pretest memiliki *P-values* (Sig) = 0,131. Sedangkan pada nilai posttest memiliki *P-values* (Sig) = 0,56. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal ($\text{sig} > 0,05$).

3) Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t berpasangan. Uji-t berpasangan dilakukan untuk mengetahui signifikansi rerata gain apakah terdapat peningkatan atau tidak. Pengujian uji-t dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics 25* dengan kriteria apabila signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak begitupun sebaliknya, apabila signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima. Lebih lengkapnya, data disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 6. Data Hasil Uji-t berpasangan *Pretest* dan *Posttest*

Perbedaan Pasangan								
Rata-rata	Std. Deviasi	Std. Kesalahan rata-rata	95% interval keyakinan perbedaan	Menurun	Meningkat	t	df	Nilai probabilitas Sig, (2-tailed)
-34,719	11,532	2,039	-38,876 -30,561			-17,031	31	,000

Tabel 6 menunjukkan data hasil uji-t berpasangan memiliki nilai probabilitas sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu dari hasil uji-t pada tabel di atas, untuk mengetahui nilai t tabel maka didasarkan pada derajat kebebasan (df), dengan nilai $df = 31$ pada taraf signifikan 5% diperoleh = 2,0395. Diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai t hitung $> t$ tabel dengan hasil sebagai berikut ($17,031 > 2,0395$). Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Respon Siswa

Hasil respon peserta didik didapatkan dari hasil penyebaran angket di kelas VIII-D dengan tujuan untuk mengidentifikasi tanggapan atau respon peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. Instrumen angket respon berisi 10 pernyataan yang harus dijawab oleh peserta didik yang terdiri terdiri 4 opsi jawaban skala likert. Angket respon diisi langsung dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom opsi jawaban sesuai dengan pendapat masing-masing. Hasil angket respon siswa menunjukkan indikator pernyataan yang memiliki persentase tertinggi menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli saya merasa bersemangat untuk belajar IPA menyenangkan, mendapatkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat setuju. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan monopoli IPA dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik. Menurut Rozalina (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli IPA membuat peserta didik termotivasi karena media monopoli dapat memberikan stimulus pada peserta didik untuk bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pada kelompok bermain.

Data angket respon siswa terhadap penerapan pembelajaran TGT menggunakan media monopoli IPA secara keseluruhan mendapatkan respon positif sebesar 76% dengan kategori setuju. Hasil ini sesuai dengan penelitian Kusumastuti (2022) yang

menyatakan bahwa dari keseluruhan jawaban pada angket menunjukkan respon positif dengan persentase yang tertinggi pada kepuasan peserta didik terhadap penerapan media monopoli IPA. Pembelajaran dengan berbantuan media monopoli dapat memudahkan peserta didik memahami dan menguasai materi sehingga hasil belajar dapat meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli IPA secara keseluruhan terlaksana dengan baik dengan kriteria sangat baik pada setiap pertemuan. Hasil belajar kognitif yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran TGT pada materi sistem ekskresi manusia. Diperoleh skor *N-gain* dengan kategori sedang dan analisis uji-t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Serta mendapatkan respon positif dari peserta didik terhadap penerapan model TGT dengan media monopoli IPA.

BIBLIOGRAFI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Dept. of Physics Indiana University
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 10-15.
- Kusumastuti, J., & Budiyanto, M. (2022). Penerapan Media Papan Monopoli Kuis Pokok Bahasan Zat Adiktif Kelas VIII SMP untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Science Learning (IJSLS)*, 3(1), 1-10.
- Nesi, M., & Akobiarek, M. (2018). Pengaruh minat dan penggunaan metode terhadap hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Jayapura. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(1), 80-94.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sakdiah, H., & Sasmita, P. R. (2018). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media simulasi PhET dalam meningkatkan hasil belajar. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 6(2), 65-70.
- Sari, W. A., & Nurgiyantoro, B. (2020). Validasi bahan ajar menulis teks nonfiksi berbasis pendekatan genre. *Jurnal Bahastra*, 4(1), 60-64.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora dan Pendidikan (QSInastekmapan)* (Vol. 1).
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan di SMP. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10-22.

Yani, R., & Sahyar, S. (2018). The Effect of Cooperative Learning Model Type Teams Game Tournament (TGT) on Learning. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 55-60.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.