

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Monopoli Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia

Abdul Syahril Muh¹, Jerni Nati², Ummu Aiman^{3*}

¹ Prodi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Kupang

^{2,3} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Kupang

* Penulis Korespondensi: aimanpgsdumk93@gmail.com

Diterima: 22-07-2026
Direvisi: 16-08-2026
Disetujui: 26-08-2026
Diterbitkan: 31-08-2026
Versi Terkini: 31-08-2026
Hak Cipta: © 2026 oleh penulis. Naskah ini diajukan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike (CC BY-SA).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media monopoli interaktif terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian berjumlah 56 peserta didik kelas V SD Inpres Liliba Kupang yang terdiri atas 27 peserta didik kelas eksperimen dan 29 peserta didik kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan ganda berupa pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,25, sedangkan kelas kontrol sebesar 78,20. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media monopoli interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia. Penggunaan TGT yang dipadukan dengan media monopoli interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: TGT; monopoli interaktif; hasil belajar; sistem pencernaan manusia; sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah inisiatif dalam sistem pendidikan Indonesia yang memberikan kebebasan dan fleksibilitas kepada sekolah serta guru dalam merancang proses pembelajaran (Kemendikbudristek, 2024). Saat ini di Indonesia kurikulum merdeka telah ditetapkan sebagai kurikulum terbaru yang bertujuan memberikan keleluasaan lebih besar bagi sekolah, guru, dan siswa dalam mengelola pembelajaran. Tujuannya adalah agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan potensi masing-masing peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut Abdullah et.al (2023) juga menyatakan bahwa kurikulum merdeka berfokus pada pembelajaran berbasis proyek yang memperkuat profil pelajar Pancasila. Dengan demikian, kurikulum merdeka menjadi landasan yang kuat dalam memajukan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan mata pelajaran yang sangat penting dalam kurikulum merdeka karena berperan dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang lingkungan alam dan sosial secara terpadu, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Aini dan Alfian (2023) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS yang kontekstual dan berbasis proyek dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan sosial siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran berbasis proyek tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif dan kolaborasi antar siswa sehingga meningkatkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerjasama yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan masa kini (Arianti, 2024). Dengan demikian, pembelajaran IPAS berbasis proyek sangat dianjurkan untuk memaksimalkan pengembangan karakter siswa dan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran (Nurkolis, 2021). Proses pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada pencapaian penguasaan materi, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Oleh karena itu, pembelajaran perlu

dirancang agar peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan, salah satunya adalah pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga berdampak terhadap pencapaian hasil belajar. Pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru dan penggunaan metode yang kurang variatif dapat menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, kurang berpartisipasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran (Apriana dkk, 2025).

Rendahnya hasil belajar dapat menjadi gambaran bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu memfasilitasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif secara positif. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah Teams Games Tournament (TGT). TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kegiatan belajar dalam kelompok dengan permainan dan turnamen akademik (Slavin, 2014). Melalui model ini, peserta didik tidak hanya memperoleh penjelasan materi, tetapi juga bekerja sama dalam kelompok, saling membantu memahami materi, kemudian mengikuti permainan atau turnamen untuk menguji pemahamannya (Dani dkk, 2026). Karakteristik tersebut memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung (Azizahtus dan Ratnasari, (2026).

Meskipun TGT memiliki potensi dalam meningkatkan hasil belajar, efektivitas penerapannya dapat semakin diperkuat melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang berpotensi digunakan untuk mendukung model TGT adalah media monopoli interaktif. Monopoli interaktif dapat dikembangkan sebagai media permainan edukatif dengan mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam papan permainan, kartu pertanyaan, tantangan, aturan permainan, serta sistem perolehan skor (Simamora dkk, 2026). Penggunaan media tersebut memungkinkan aktivitas belajar dikemas dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berkompetisi secara positif. Dalam konteks TGT, monopoli interaktif dapat ditempatkan sebagai sarana permainan atau turnamen yang memberikan pengalaman belajar lebih konkret dan menarik (Kurniawati & Mulyadiprana, 2021). Dengan demikian, perpaduan antara TGT dan monopoli interaktif diharapkan dapat mengurangi pembelajaran yang monoton, meningkatkan keaktifan peserta didik, mendorong kerja sama antarpeserta didik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang dan memperkuat pemahaman materi melalui aktivitas permainan (Zainuddin, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan TGT yang dipadukan dengan media pembelajaran memiliki potensi yang baik terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Namun, penelitian mengenai penerapan TGT berbantuan media monopoli interaktif, khususnya sebagai media permainan yang secara khusus dirancang untuk mendukung tahapan permainan dan turnamen dalam TGT, masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Penelitian sebelumnya lebih banyak menguji TGT dengan bantuan media digital seperti Blooket dan Wordwall, maupun media konkret lainnya seperti roda putar dan papan bilangan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya peluang penelitian untuk mengembangkan integrasi TGT dengan media permainan monopoli interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Hermawati & Lestari, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media monopoli interaktif dipandang memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan kompetitif secara positif. Model TGT memberikan struktur pembelajaran melalui kerja sama tim, permainan, dan turnamen, sedangkan media monopoli interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik bagi peserta didik. Perpaduan keduanya diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak terhadap peningkatan hasil belajar (Rahmi & Ridwan, 2026). Oleh karena itu, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media monopoli interaktif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia..

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik untuk bekerja secara berkelompok dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Slavin (2014) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dan akademik memiliki hubungan yang signifikan, di mana kegiatan kerja kelompok yang terstruktur dapat meningkatkan pencapaian belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran kooperatif, peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga saling membantu, berdiskusi, dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Pendekatan ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama (Abdullah et al., 2024; Arianti, 2024).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang banyak digunakan dalam konteks pendidikan dasar adalah Teams Games Tournament (TGT). TGT merupakan model pembelajaran yang mengombinasikan kegiatan belajar dalam kelompok (team) dengan permainan (games) dan turnamen akademik (tournament) (Slavin, 2014). Model ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu tahap presentasi kelas di mana guru menyampaikan materi, tahap kerja kelompok di mana peserta

didik belajar dalam tim untuk saling membantu memahami materi, serta tahap permainan dan turnamen di mana peserta didik berkompetisi secara akademik untuk menguji pemahaman yang telah diperoleh (Dani dkk, 2026). Karakteristik TGT yang mengintegrasikan kerja sama dan kompetisi positif menjadikan model ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang memerlukan aktivitas belajar yang variatif, aktif, dan menyenangkan (Azizahtus dan Ratnasari, 2026).

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Theo et al. (2026) dalam penelitiannya menemukan bahwa penerapan model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan serupa juga diperoleh oleh Putri et al. (2024) yang menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Selain itu, Rahmi dan Ridwan (2026) juga melaporkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan secara konsisten bahwa TGT mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Azizahtus dan Ratnasari, 2026).

Lebih lanjut, Dani dkk (2026) meneliti efektivitas model TGT yang menggunakan media permainan Blooket pada hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan digital seperti Blooket dalam kerangka TGT dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa keefektifan model TGT dapat semakin ditingkatkan ketika dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, integrasi TGT dengan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor kunci dalam memaksimalkan peningkatan hasil belajar peserta didik sekolah dasar (Febuar dan Arafat, 2024).

2.2. Media Monopoli Interaktif dalam Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, media berbasis permainan edukatif menjadi salah satu pilihan yang relevan karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan karakteristik peserta didik yang masih memerlukan kegiatan belajar yang konkret dan menyenangkan. Simamora dkk (2026) menyatakan bahwa media monopoli yang dikembangkan sebagai media permainan edukatif dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam papan permainan, kartu pertanyaan, tantangan, serta sistem perolehan skor yang membuat aktivitas belajar terasa menyenangkan bagi peserta didik.

Media monopoli sebagai media pembelajaran telah dikembangkan dan diuji efektivitasnya dalam beberapa penelitian sebelumnya. Kurniawati dan Mulyadiprana (2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPS di sekolah dasar dan menemukan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran. Hermawati dan Lestari (2024) juga mengembangkan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukasi di sekolah dasar dan menemukan bahwa media tersebut efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Selain itu, Zainuddin (2025) melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media monopoli memiliki potensi yang baik sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar.

Dalam konteks integrasi dengan model TGT, media monopoli interaktif dapat ditempatkan sebagai sarana permainan atau turnamen yang memberikan pengalaman belajar lebih konkret dan menarik (Kurniawati dan Mulyadiprana, 2021). Pada tahap permainan dan turnamen dalam TGT, peserta didik tidak hanya menjawab pertanyaan secara lisan atau tertulis, tetapi juga berinteraksi dengan papan monopoli yang berisi tantangan-tantangan berbasis materi pembelajaran. Febuar dan Arafat (2024) menemukan bahwa model pembelajaran TGT yang diterapkan pada materi keberagaman sosial budaya di sekolah dasar memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perpaduan antara struktur TGT dengan media permainan yang sesuai dapat memperkuat keefektifan pembelajaran.

Meskipun penelitian terdahulu telah banyak menguji efektivitas model TGT dan media monopoli secara terpisah, penelitian yang mengintegrasikan keduanya secara spesifik masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak menguji TGT dengan bantuan media digital seperti Blooket (Dani dkk, 2026) maupun media konkret lainnya, sementara media monopoli interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung tahapan permainan dan turnamen dalam TGT belum banyak dieksplorasi (Hermawati dan Lestari, 2024). Kesenjangan inilah yang menjadi dasar bagi penelitian ini, yaitu untuk menguji pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media monopoli interaktif terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media monopoli interaktif yang secara khusus diintegrasikan sebagai media permainan dalam tahapan turnamen TGT, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Rahmi dan Ridwan, 2026).

3. Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental. Pemilihan metode eksperimen didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media monopoli interaktif terhadap hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain eksperimen yang melibatkan dua kelompok yang telah terbentuk sebelumnya, terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan

pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media monopoli interaktif, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran yang biasa digunakan guru.

Kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Selanjutnya, kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model TGT berbantuan media monopoli interaktif, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran sesuai pembelajaran yang biasa diterapkan. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O₁	X	O₂
Kontrol	O₃	-	O₄

Keterangan:

O₁ = pretest kelompok eksperimen

O₂ = posttest kelompok eksperimen

O₃ = pretest kelompok kontrol

O₄ = posttest kelompok kontrol

X = pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media monopoli interaktif

- = pembelajaran tanpa perlakuan eksperimen

Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perubahan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan adanya pretest, peneliti juga dapat mengetahui kondisi kemampuan awal kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan. Penggunaan desain pretest-posttest dengan kelompok kontrol merupakan salah satu bentuk desain quasi-eksperimental yang digunakan ketika randomisasi individu tidak memungkinkan dilakukan di lingkungan pendidikan.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Liliba Kupang sejumlah 56 orang yang terdiri atas dua kelas yakni Kelas VA 27 dan VB 29 orang. Sampel penelitian dimana kelas VA 27 orang sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas IIVB 29 orang dijadikan kelas kontrol. Dengan sampel menggunakan teknik purposive sampling, yakni berdasarkan pertimbangan tertentu.

3.3 Instrumen dan Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes objektif dengan teknik pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini terdiri dari tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) dengan jumlah masing-masing sebanyak 20 item berupa soal pilihan ganda. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.

3.4 Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai hasil pretest dan posttest peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang disajikan meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok memiliki karakteristik yang homogen. Apabila data memenuhi asumsi parametrik, pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan independent samples t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selain itu, paired samples t-test dapat digunakan untuk mengetahui perbedaan skor pretest dan posttest dalam masing-masing kelompok. Dengan kriteria pengujian hipotesis ditetapkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media monopoli interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

4. Hasil dan Pembahasan

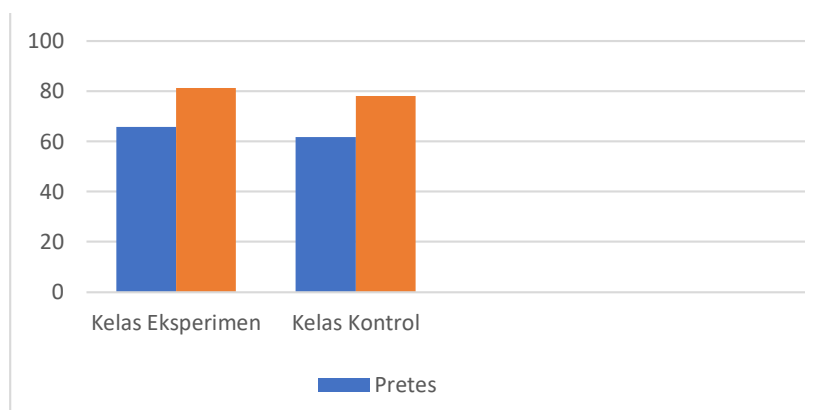
Hasil

Keseluruhan data hasil belajar peserta didik, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ditunjukkan pada Tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Peserta didik

Keterangan	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Mean	61.70	78.20	65.80	81.25
Median	65.20	75.20	70.23	82.20
Modus	67.40	80.00	70.40	85
Variance	109.813	167.657	207.705	219.802
Std. Deviation	12.134	13.456	16.239	17.240

Skor rata-rata pada tabel 2 diatas menunjukkan hasil belajar secara keseluruhan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlihat jelas bahwasannya antara kelas kontrol dan eksperimen peningkatan nilai mean peserta didik kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Untuk lebih jelas perbandingan antara nilai rata-rata mean kelas control dan eksperimen maka dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Mean Kelas Eksperimen dan Kontrol

Analisis uji prasyarat hipotesis dilakukan pengujian normalitas, dan homogenitas. Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Berikut ditampilkan Tabel 3 hasil uji normalitas dibawah ini.

Tabel 3. Analisis Uji Normalitas

<i>Kolmogorov-Smirnov</i>				
Kelas	Keterangan	Statistic	Df	Sig
Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>	.181	27	.030
	<i>Posttest</i>	.128	27	.028
Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i>	.151	29	.029
	<i>Posttest</i>	.171	29	.074

Dari tampilan tabel 3 maka diartikan bahwa kelompok antara kelas kontrol dan eksperimen pretest dan posttest sebaran data berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan karena Signifikansi $>0,05$. Selanjutnya uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah seragam atau tidak kevariansian dari sampel yang didapatkan. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4 Analisis Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
Levene				
	Statistic	df1	df2	Sig.
Kelas Kontrol	.128	1	52	.070
Kelas Eksperimen	.567	1	58	.589

Hasil diatas menampilkan data bersifat sama, hal ini dikarenakan perolehan pada kelas kontor Sig $>0,05$ yakni sebesar 0.070, sedangkan pada kelas eksperimen Sig $>0,05$ dengan nilai 0.589.

Syarat dari pengajuan analisis data bersifat normal dan homogeny. Oleh karena itu dilanjutkan pengujian hipotesis (uji t) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media monopoli interaktif pada topik sistem pencernaan makanan pada manusia untuk meningkatkan

hasil belajar peserta didik. Pada pemilihan pengambilan Sig > 0,05 maka H0 ditolak dan < 0,05 Ha diterima. Hasil perhitungan yang diperoleh adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Analisis Uji T

Kelas	Df	Sig	Keterangan
<i>Kelas Kontrol</i>	55	0.000	Signifikansi
<i>Kelas Ekperimen</i>			

Berdasarkan tabel 5 diperoleh nilai signifikansinya sejumlah 0,000 yang berarti < 0,05 maka Ho ditolak dan H1 diterima. Disimpulkan adanya pengaruh yang disignifikan pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media monopoli interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada topik sistem pencernaan makanan pada manusia SD Inpres Liliba Kupang.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Rata-rata hasil belajar kelas kontrol meningkat dari 61,70 pada pretest menjadi 78,20 pada posttest, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 65,80 menjadi 81,25. Meskipun peningkatan skor secara selisih pada kelas kontrol lebih besar, rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media monopoli interaktif memperoleh hasil belajar akhir yang lebih baik.

Perolehan hasil belajar tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik model TGT yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara berkelompok, berdiskusi, bermain, dan mengikuti turnamen akademik. Kegiatan tersebut membuat peserta didik lebih aktif dalam memahami materi dan tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Hasil penelitian Theo et al. (2026) menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Demikian pula, Putri et al. (2024) menemukan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.

Penggunaan media monopoli interaktif dalam penelitian ini turut mendukung pelaksanaan model TGT. Media permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena peserta didik dapat mempelajari materi melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan anggota kelompok (Febuar & Arafat, 2024). Kondisi tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi sistem pencernaan makanan pada manusia dengan cara yang lebih menyenangkan dan konkret. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai bagian dari pembelajaran dapat mendukung keterlibatan peserta didik dan membantu meningkatkan hasil belajar.

Kombinasi model TGT dan media monopoli interaktif juga memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam diskusi, bekerja sama, menjawab pertanyaan, dan berkompetisi secara sehat. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Azizahtus dan Ratnasari (2026) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat mengoptimalkan hasil belajar karena proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan memudahkan peserta didik memahami materi.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGT berbantuan media monopoli interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia di SD Inpres Liliba Kupang. Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan TGT yang dipadukan dengan media permainan interaktif dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPA yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media monopoli interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia di SD Inpres Liliba Kupang. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,25 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 78,20 serta hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, TGT berbantuan media monopoli interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ahmad, And Al-Fitri Yana .(2024). Karakteristik Kurikulum Kbk, Ktsp, K13 Dan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Tingkat Smp dan SMA. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 4 (1), 58-68.
- Aini, Asratu dan Alfani Hadi. 2023. Peran guru dalam pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2 (2), 208-224.
- Arianti, Ni Nyoman Sri, I Wayan Lasmawan, And I Wayan Kertih. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Education Action Research*, 8(4), 652 60.
- Apriana, W., Satria, T. F., & Rossa, R. (2025). Penerapan model student centered learning pada pembelajaran IPS di sekolah dasar (sebuah kajian literatur). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21396>
- Azizahtus, D. G., & Ratnasari, K. I. (2026). The effect of the Teams Games Tournament learning model on mathematics learning outcomes for the addition of whole numbers in elementary school. *Suska Journal of Mathematics Education*, 12(1), 1–12. <https://doi.org/10.24014/sjme.v12i1.39199>
- Dani, N. A. R., Nafiah, N., Wahyudi, A., & Rahayu, D. W. (2026). The effectiveness of the Teams Games Tournament model using Blooket games media on fourth-grade science learning outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 10(3), 958–970. <https://doi.org/10.31258/jes.10.3.p.958-970>
- Febuar, V. S., & Arafat, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap hasil belajar keberagaman sosial budaya sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8191>
- Hermawati, E., & Lestari, M. A. (2024). Pengembangan monopoli sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukasi di sekolah dasar. *Journal of Innovation and Sustainable Empowerment*, 3(2), 67–71. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Nurkolis. (2021). The effect of active learning approach on elementary school students' achievement in mathematics and science. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i1.2282>
- Putri, N. A. I., Prawiyogi, A. G., & Alpian, Y. (2024). Pengaruh metode pembelajaran cooperative tipe Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 151–160. <https://doi.org/10.37729/jpd.v5i2.5367>.
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning and academic achievement: Why does groupwork work? *Anales de Psicología*, 30 (3), 785 – 791. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201>
- Theo, M. Y., Apia, G., & Purwojuono, R. (2026). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 65–73. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v8i1.4483>
- Simamora, E. F., Sihombing, L. N., & Simarmata, R. K. (2026). Pengaruh media monopoli terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Progressive of Cognitive and Ability*, 5(3). <https://doi.org/10.56855/jpr.v5i3.2081>
- Rahmi, M., & Ridwan, I. R. (2026). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. *JS (Jurnal Sekolah)*, 10(2), 437–447. <https://doi.org/10.24114/8hbj8v64>
- Zainuddin. (2025). Penggunaan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di UPT SPF SDN Percontohan PAM. *JPPSD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.