



Keefektifan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monopoli Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Ikna Pradita Oktaviani^{1*}, Imaniar Purbasari¹, Siti Masfiah¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muria Kudus, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3171>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Phone: +62 897-3864-877

Abstract: This study was motivated by students' low IPAS learning outcomes due to monotonous, teacher-centered instruction. The study aimed to determine the difference in average pretest-posttest scores after implementing the Teams Games Tournament (TGT) model aided by the Monedu (Educational Monopoly) media, as well as to measure improvements in learning outcomes through the N-Gain test. The method used was a quantitative pre-experimental study with a one-group pretest-posttest design, involving 30 fourth-grade students from SDN Langgenharjo 01 who were selected using saturation sampling. Data were collected through tests, observations, and interviews, then analyzed using normality tests, paired t-tests, and the N-Gain test. The results showed an increase in the students' average scores from 64.43 (pretest) to 85 (posttest), with a paired t-test result of 0.000 (< 0.05), indicating a significant difference. The N-Gain test yielded a score of 0.5783, which falls into the moderate category with an effectiveness rate of 57.8%, indicating that the program is moderately effective. Thus, it can be concluded that the TGT model supported by the Monedu media is effective in improving the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SDN Langgenharjo 01.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Monedu Media

Citation: Oktaviani, I. P., Purbasari, I., & Masfiah, S. (2026). Keefektifan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Monopoli Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5492–5500. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3171>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pilar utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam penyelenggaraan pendidikan, kurikulum menjadi pedoman yang mengarahkan proses pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Saat ini, kurikulum yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum merdeka. Dalam kurikulum merdeka terdapat pembaruan pada mata pelajaran IPA dan IPS yang digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Marwa et al., 2023). Pembelajaran IPAS berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai lingkungan hidup, fenomena alam, serta interaksi sosial yang terjadi di sekeliling mereka

(Setyowati et al., 2024). Selain itu, penerapan IPAS bertujuan membentuk siswa menjadi individu yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan rasional dalam menghadapi berbagai permasalahan di kehidupan nyata (Luh et al., 2025).

Keberhasilan belajar siswa dapat dilihat dari pemahaman terhadap materi yang dipelajari, tingkat penguasaan konsep, serta pencapaian hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Menurut Suparlan (2021) hasil belajar merupakan bentuk perubahan perilaku serta kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran, meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Banyak faktor yang

Email: 202233195@std.umk.ac.id

dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran dan kondisi belajar yang bermakna, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran (Hikmah et al., 2023). Selain itu, menurut Ashari et al., (2024) berpendapat bahwa faktor lain yang memengaruhi kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran adalah ketepatan pemilihan model pembelajaran. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa bertujuan agar pembelajaran dapat tercapai dan hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 4 Oktober 2025 dengan guru dan siswa kelas IV SDN Langgenharjo 01 tahun ajaran 2025/2026, ditemukan bahwa kondisi pembelajaran pada mata pelajaran IPAS masih belum optimal. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa menjadi pendengar tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus dan kurang menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan karena menganggap kegiatan pembelajaran monoton dan membosankan. Selain itu, minimnya pemanfaatan media dan kurangnya variasi model pembelajaran menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh hasil Sumatif Tengah Semester (STS) diperoleh rata-rata capaian siswa hanya sebesar 58,6, masih di bawah kriteria capaian yang ditetapkan yaitu 68.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi pada model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, agar tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengatasi pemecahan masalah tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model ini menempatkan siswa ke dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang secara heterogen berdasarkan tingkat kemampuan berbeda (Hasanah et al., 2020). Model pembelajaran TGT melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa memandang status sosial, menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya dan menerapkan metode belajar sambil bermain (Anisa et al., 2025). Model *Teams Games Tournament* dikembangkan untuk mengombinasikan pembelajaran kelompok dengan kompetisi tim untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa (Prameswari et al., 2024). Model pembelajaran ini juga dirancang untuk melatih siswa bersaing sehat, dan rileks dalam mengikuti aktivitas pembelajaran (Pratiwi et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mukti et al., (2025) menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS setelah diterapkannya model TGT berbantuan media ROKA. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Agustin et al., 2024) menunjukkan penggunaan model TGT berbantuan media monopoli mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa materi sistem tata surya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* adalah cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media berperan penting dalam memfasilitasi proses transfer pengetahuan (Paramastuti et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Ali et al., 2025). Monedu (Monopoli Edukatif) merupakan media pembelajaran visual dengan konsep permainan yang dicetak menggunakan banner dengan ukuran 130 cm x 130 cm. Monedu (Monopoli Edukatif) dimainkan di atas papan yang memiliki petak-petak dengan dadu dan pion sebagai alat untuk bermain. Setiap petaknya berisi soal, tantangan, atau informasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Media Monedu (Monopoli Edukatif) dapat mendorong peningkatan hasil belajar karena di dalamnya terdapat turnamen akademik yang memacu motivasi, kerja sama, persaingan sehat, dan tanggung jawab siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan kajian lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul "Efektivitas Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Monedu terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Langgenharjo 01". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPAS.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain yang menyertakan satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding atau kontrol (Andriany et al., 2022). Pada desain ini, siswa diberikan tes awal (*pretest*) guna mengukur kemampuan awal siswa, kemudian diberikan perlakuan menggunakan model TGT

berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif), dan diakhiri dengan adanya *posttest* untuk mengetahui hasil belajar setelah diberi perlakuan. Apabila hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan *pretest*, maka perlakuan dinyatakan efektif. Desain penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

	<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
	O ₁	X	O ₂
O ₁ :	Nilai <i>pretest</i> (tes awal sebelum diberikan perlakuan)		
X :	Pemberian perlakuan menggunakan model TGT berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif)		
O ₂ :	Nilai <i>posttest</i> (tes akhir setelah diberikan perlakuan)		

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Langgenharjo 01 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sampel pada penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SDN Langgenharjo 01 yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini berupa soal *pretest-posttest*, rencana pembelajaran mendalam, dan media pembelajaran. Soal *pretest* dan *posttest* berupa 12 soal uraian yang dirancang berdasarkan indikator hasil belajar. Kelayakan instrumen soal, rencana pembelajaran mendalam, dan media divalidasi melalui lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli (*expert judgement*).

Tabel 2. Hasil Validasi Instrumen Soal *Pretest* dan *Posttest*

Validator Ahli	Total Skor	Presentase	Kualifikasi
Validator 1	47	98%	Sangat Baik
Validator 2	38	79%	Baik
Rata-Rata	42,5	88,5%	Sangat Baik

Tabel 3. Hasil Validasi Instrumen RPM

Validator Ahli	Total Skor	Presentase	Kualifikasi
Validator 1	47	98%	Sangat Baik
Validator 2	45	94%	Sangat Baik
Validator 3	43	90%	Sangat Baik
Rata-Rata	45	94%	Sangat Baik

Tabel 4. Hasil Instrumen Media Pembelajaran

Validator Ahli	Total Skor	Presentase	Kualifikasi
Validator 1	47	98%	Sangat Baik
Validator 2	45	94%	Sangat Baik
Rata-Rata	45	94%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli, nilai rata-rata yang diperoleh berada pada rentang 81%-100% yang termasuk dalam kualifikasi "Sangat Baik". Maka, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal, RPM, dan media layak digunakan untuk tahap penelitian selanjutnya.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan beberapa uji statistik yaitu uji normalitas sebagai uji prasyarat, uji *Paired Sample T-Test* dan uji *N-Gain* sebagai uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel data kurang dari 50. Apabila hasil uji prasyarat terpenuhi, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Adapun kriteria pengujian *N-Gain* sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Nilai *N-Gain*

Nilai	Klasifikasi
$N-Gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

(Sumber: (Nisak et al., 2024))

Berdasarkan kriteria pada tabel 5 di atas, skor lebih dari 0,7 dikategorikan tinggi, skor antara 0,3 hingga 0,7 dikategorikan sedang, dan skor kurang dari 0,3 dikategorikan rendah.

Tabel 6. Kriteria Efektivitas Nilai *N-Gain*

Nilai Persen	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kurang efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

(Sumber: Supriadi (2021))

Berdasarkan kriteria tafsiran efektivitas *N-Gain* pada tabel 6, persentase kurang dari 40% dikategorikan tidak efektif, antara 40-55% dikategorikan kurang efektif, rentang 56-75% dikategorikan cukup efektif, sedangkan persentase lebih dari 76% dikategorikan efektif.

Hasil dan Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Langgenharjo 01 pada siswa kelas IV, diperoleh data *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS siswa pada materi pencemaran lingkungan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif). Pada penelitian ini, peneliti memberikan perlakuan sebanyak 3 kali. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Kategori	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	64,43	85
Nilai Terendah	39	71
Nilai Tertinggi	85	98

(Sumber: Data Peneliti, 2026)

Berdasarkan pada tabel 7, diperoleh hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh sebesar 64,43, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji prasyarat menggunakan uji normalitas untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak sebelum dilakukan uji hipotesis.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan yaitu *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 27.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.943	30	.110
Posttest	.958	30	.281

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Output SPSS 27)

Berdasarkan hasil tabel 8, pada kolom Shapiro Wilk menunjukkan bahwa data *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,110 dan *posttest* sebesar 0,281. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($\text{sig.} > 0,05$), sehingga data *pretest* dan *posttest* dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian dapat dilanjutkan dengan uji parametrik menggunakan *paired sample t-test* dan uji *N-Gain*.

Uji Hipotesis

Uji Paired Sample T-Test

Uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk menguji perbedaan hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif).

Tabel 9. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Test					
	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1 <i>Pretest - Posttest</i>	-20.36667	-13.881	29	.000	

(Sumber: Output SPSS 27)

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 9, yang dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif).

Uji N-Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah adanya perlakuan, yaitu dengan membandingkan nilai sebelum pembelajaran (*pretest*) dan sesudah pembelajaran (*posttest*).

Tabel 10. Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	.27	.92	.5783	.16695
Ngain_Persen	30	26.67	92.00	57.8274	16.69539
Valid N (listwise)	30				

(Sumber: Output SPSS 27)

Berdasarkan hasil uji *N-Gain* pemahaman IPAS yang disajikan pada tabel 10, diperoleh nilai sebesar 0,57 yang berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan kriteria peningkatan sedang. Sementara itu, hasil *N-Gain* dalam bentuk persentase memperoleh rata-rata sebesar 57,82 yang ditafsirkan dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Langgenharjo 01 mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif), hasil uji *N-Gain* untuk masing-masing indikator hasil belajar IPAS adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Analisis Skor Indikator Hasil Belajar Pemahaman IPAS

No.	Indikator Hasil Belajar Pemahaman IPAS	Skor		N-Gain	Kriteria
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>		
1.	Mengingat (C1)	58	84	0,62	Sedang
2.	Memahami (C2)	67	84	0,52	Sedang
3.	Menerapkan (C3)	64	88	0,67	Sedang
4.	Menganalisis (C4)	59	84	0,61	Sedang
5.	Mengevaluasi (C5)	67	90	0,70	Sedang
6.	Menciptakan (C6)	71	80	0,31	Sedang
	Rata-Rata	64,33	85	0,57	Sedang

(Sumber: Data Peneliti, 2026)

Berdasarkan pada tabel 11, hasil uji *N-Gain* perindikator hasil belajar IPAS yang telah dijabarkan diatas dapat diketahui bahwa diperoleh nilai sebesar 0,57 yang berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$ dengan kategori peningkatan sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sementara itu, dengan adanya penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif) juga mengalami peningkatan pada elemen keterampilan proses. Data peningkatan keterampilan proses siswa diambil dari hasil observasi yang dilakukan selama tiga kali pertemuan oleh peneliti yang dibantu wali kelas IV. Adapun hasil observasi diperoleh pada tabel berikut:

Tabel 12. Hasil Skor Tiap Indikator Keterampilan Proses Siswa

No	Indikator Hasil Belajar Keterampilan Proses	Pertemuan			N-Gain	Kriteria
		I	II	III		
1.	Mengamati	58.3 3	77.5 0	90.8 3	0.78	Tinggi
2.	Mempertanyakan dan Memprediksi	41.6 7	65.8 3	73.3 3	0.54	Sedang
3.	Merencanakan & Melakukan Penyelidikan	59.1 7	75.0 0	80.8 3	0.53	Sedang
4.	Merencanakan dan Menganalisis Data	57.5 0	76.6 6	93.3 3	0.84	Tinggi
5.	Mengevaluasi dan Refleksi	45.8 3	66.6 7	73.3 3	0.51	Sedang
6.	Mengkomunikasikan Hasil	55.8 3	75.0 0	90.0 0	0.77	Tinggi
	Rata-Rata	53.0 6	72.7 8	83.6 1	0.66	Sedang

(Sumber: Data Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan proses siswa pada tabel 4.8 di atas, menunjukkan bahwa setiap indikator mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif) mampu meningkatkan hasil belajar keterampilan proses siswa.

Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar IPAS

Perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test*, sebagaimana disajikan pada tabel 9. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a

diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPAS siswa kelas IV setelah diterapkan model TGT berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif).

Pertemuan pertama diisi dengan pelaksanaan *pretest*. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPAS siswa sebesar 64,33. Pertemuan selanjutnya adalah pemberian perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif) sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan terakhir adalah pelaksanaan *posttest*, bertujuan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif). Saat pelaksanaan *posttest* rata-rata hasil belajar IPAS siswa meningkat. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* hasil belajar IPAS siswa sebesar 85.00. Melalui penerapan model pembelajaran dan media yang saling melengkapi, hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal (Rizki et al., 2025).

Pembelajaran dilakukan berdasarkan tahapan model *Teams Games Tournament*, sintaks pertama penyajian kelas, yaitu penyampaian materi melalui pengamatan video pembelajaran dan pemaparan *powerpoint*. Siswa diarahkan untuk mengamati video pembelajaran mengenai pencemaran lingkungan. Melalui kegiatan tersebut, siswa menunjukkan kemajuan yang cukup signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya fokus siswa saat mengamati tayangan video, berani menyampaikan pendapat, dan berani bertanya tanpa harus ditunjuk oleh guru. Pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila komunikasi guru dan siswa terjalin dengan baik, yaitu ketika siswa aktif merespon dan mengajukan pertanyaan (Handayani et al., 2021).

Sintaks kedua adalah kelompok (*teams*), pada tahap ini, siswa bekerja sama untuk menyelesaikan LKPD. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan kerja sama tim dan keaktifan siswa pada proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat semakin aktif berdiskusi dan berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya partisipasi dan kerja sama antarsiswa dalam menyelesaikan LKPD. Selain itu, pada saat presentasi hasil diskusi, siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil temuan kelompoknya. Sejalan dengan pendapat Fadlilah et al., (2024) menyampaikan bahwa, kegiatan diskusi kelompok dan presentasi dapat menumbuhkan keterampilan bekerja sama siswa, terlihat dari siswa yang saling berbagi tugas dan membantu teman yang belum memahami.

Sintaks ketiga adalah permainan (*games*), pada tahap ini, siswa diberi soal kuis dengan sistem rebutan, setiap kelompok harus berlomba-lomba untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat. Kegiatan ini menumbuhkan keaktifan siswa, meningkatkan partisipasi dan semangat kompetisi antartim. Sejalan dengan pendapat Andriyani et al., (2025) pembelajaran berbasis kuis akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih, menguji pemahaman, serta memperoleh umpan balik secara langsung sehingga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

Sintaks keempat adalah turnamen (*tournament*), pada tahap ini perwakilan siswa dari masing-masing kelompok akan bersaing di meja turnamen dengan memainkan permainan Monedu (Monopoli Edukatif). Setiap petak monopoli memuat tantangan soal yang berbeda-beda. Selain menjawab soal, siswa juga dituntut untuk menganalisis dan menjelaskan alasan di balik jawaban yang dipilih. Dengan adanya penggunaan media Monedu (Monopoli Edukatif) suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Sejalan dengan Zuaria et al., (2025) media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa dapat mengoptimalkan proses belajar.

Sintaks terakhir adalah penghargaan tim (*team recognition*), pada tahap ini guru akan memberikan apresiasi berupa gelar *Super Team*, *Great Team*, atau *Good Team*. Skor yang digunakan adalah gabungan dari nilai soal kuis dan juga permainan Monedu (Monopoli Edukatif). Selain itu, siswa juga diajak untuk merefleksikan kembali jalannya pembelajaran serta hasil yang diperoleh masing-masing kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahma & Mittria (2025) pemberian reward menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak monoton, dan menyenangkan.

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa

Peningkatan hasil belajar IPAS dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 27 dengan cara menghitung selisih nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman IPAS siswa sebesar 0,5783 yang menunjukkan kategori sedang dan nilai *N-Gain* persen mencapai rata-rata 57,83% dengan tafsiran cukup efektif. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Peningkatan tersebut juga tercermin pada setiap indikator hasil belajar pemahaman IPAS yang ditunjukkan melalui skor *N-Gain* yang telah diperoleh.

Indikator pertama (C1) mengingat, pada *pretest* rata-rata sebesar 58 dan pada *posttest* rata-rata sebesar 84, dengan *N-Gain* 0,62 kategori sedang. Dalam hal ini siswa mengalami peningkatan karena adanya sintaks penyajian kelas, tepatnya pada saat siswa menonton video pembelajaran dan adanya pemaparan PPT, kemudian lewat pertanyaan-pertanyaan pada kartu soal Monedu saat permainan berlangsung. Pengulangan informasi yang disampaikan melalui berbagai media dapat membantu siswa menyimpan informasi dalam ingatan jangka panjang. Sejalan dengan Qolbiyah dan Purnamanita (2024) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang sering melakukan pengulangan maka semakin memperkuat memori secara tidak sadar.

Indikator kedua adalah (C2) memahami, pada *pretest* rata-rata sebesar 67 dan pada *posttest* rata-rata sebesar 84, dengan *N-Gain* 0,52 kategori sedang. Rendahnya skor *pretest* dikarenakan sebagian siswa belum mampu menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri, karena materi belum pernah diajarkan sebelumnya. Setelah pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan yang didukung dua hal. Pertama, adanya kegiatan diskusi kelompok pada saat mengerjakan LKPD, memberi kesempatan bagi siswa untuk saling bertukar pendapat serta menjelaskan kembali konsep dengan bahasa sendiri kepada teman sekelompoknya. Hal ini sesuai dengan temuan (Sopiaturida et al., 2025) adanya diskusi memungkinkan siswa membangun makna secara sosial dan memperkuat keterkaitan antar konsep melalui dialog yang bermakna. Kedua, adanya penggunaan media Monedu yang menyajikan ilustrasi konkret yang memudahkan siswa mengaitkan konsep abstrak dengan contoh nyata. Sejalan dengan Widyaningrum et al., (2024) kehadiran media sangat diperlukan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, karena media dapat membantu siswa dalam memahami dan memecahkan masalah yang kompleks terkait materi yang diberikan.

Indikator ketiga adalah (C3) menerapkan, pada *pretest* rata-rata sebesar 64 dan pada *posttest* rata-rata sebesar 88 dengan *N-Gain* 0,67 kategori sedang. Adanya peningkatan dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran TGT yang dirancang untuk melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar melalui kerja kelompok dan kompetisi yang sehat. Temuan ini sejalan dengan Aisyah et al., (2025) model *Teams Games Tournament* memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar gagasan dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sekaligus meningkatkan semangat kerja sama dalam kelompok. Selain itu, di dukung oleh kartu soal pada media Monedu (Monopoli Edukatif) yang menyajikan contoh kasus nyata tentang pencemaran, sehingga siswa

terlatih menerapkan konsep yang telah dipelajari untuk menentukan jawaban yang tepat.

Indikator keempat adalah (C4) menganalisis, pada *pretest* rata-rata sebesar 59 dan pada *posttest* rata-rata sebesar 84 dengan *N-Gain* 0,61 kategori sedang. Peningkatan ini dipengaruhi adanya penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli edukatif yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan melalui aktivitas permainan berbasis kartu soal, yang menuntut siswa mengidentifikasi masalah dan mengaitkan berbagai informasi guna menemukan solusi. Sejalan dengan Aisyah et al., (2025) adanya kartu pertanyaan dapat mengasah kemampuan menganalisis, memecahkan masalah dan berpikir kritis siswa. Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif dan kompetitif, turut meningkatkan kemampuan mereka dalam mengolah dan menganalisis informasi.

Indikator kelima adalah (C5) mengevaluasi, pada *pretest* rata-rata sebesar 67 dan pada *posttest* rata-rata sebesar 90 dengan *N-Gain* 0,70 kategori sedang. Dalam proses pembelajaran, setiap siswa yang selesai menjawab tantangan pada kartu soal Monedu (Monopoli Edukatif) akan diarahkan untuk merefleksikan terlebih dahulu apakah jawabannya sudah tepat dan mengapa, sebelum melanjutkan ke giliran selanjutnya. Kebiasaan menilai jawaban sendiri secara berulang dapat melatih kemampuan mengevaluasi siswa. Karena siswa dituntut untuk mempertimbangkan ketepatan jawaban berdasarkan alasan yang logis. Sependapat dengan Pauzi dan Jasiah (2025) metode refleksi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan argumen secara logis. Indikator keenam adalah (C6) menciptakan, pada *pretest* rata-rata sebesar 71 dan pada *posttest* rata-rata sebesar 80 dengan *N-Gain* 0,31 kategori sedang. Peningkatan dipengaruhi adanya penerapan model *TGT* yang memadukan aktivitas diskusi kelompok dan permainan Monedu (Monopoli Edukatif) berbasis kasus nyata pencemaran lingkungan, sehingga siswa terlatih untuk merancang solusi penanganan atau pencegahan pencemaran secara mandiri, sebagai bentuk nyata dari kemampuan berpikir kreatif mereka. Melalui adanya model dan media yang tepat mampu meningkatkan hasil belajar pada indikator ini. Hal ini sejalan dengan temuan Faridah (2024) menjelaskan bahwa, menciptakan merupakan level tertinggi dari ranah kognitif yang menuntut siswa untuk mampu merancang atau menghasilkan sesuatu yang baru berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari.

Berdasarkan data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan

media Monedu (Monopoli Edukatif) dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Langgenharjo 01. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farikhah et al., (2023) menunjukkan bahwa penerapan model *TGT* berbantuan media Ludo mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Prawoto 02.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan turnamen akademik yang membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media Monedu (Monopoli Edukatif) menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan perbedaan nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif) menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPAS. Pendidik yang kreatif dalam merancang strategi dan model pembelajaran yang sesuai menjadi faktor penting dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat (Sari et al., 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media Monedu (Monopoli Edukatif) efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Langgenharjo 01. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan rata-rata nilai siswa meningkat dari 64,43 menjadi 85. Perbedaan ini diperkuat melalui uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah adanya penerapan model dan media. Selain itu, hasil uji *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,5783 yang tergolong kategori sedang dengan persentase efektivitas sebesar 57,8% yang berada pada kategori cukup efektif. Dengan demikian, adanya kombinasi model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam mendukung terlaksananya penelitian ini. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukkan yang telah diberikan sepanjang proses penelitian hingga penyusunan artikel ini. Selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala SDN Langgenharjo 01, guru kelas IV, serta seluruh siswa kelas IV atas izin, bantuan, dan kerja sama yang diberikan selama proses penelitian berlangsung.

REFERENSI

- Agustin, Z. N., Budiyo, M., & Qosyim, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Menerapkan Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Monopoli pada Materi Sistem Tata Surya. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 12(2), 52–58.
- Ahmad Pauzi, J. (2025). Peran Refleksi dalam Pembelajaran PAI untuk Mendorong Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(April), 160–165.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Andriany, E. F., Saputra, R., & Salahuddin, A. (2022). Pengaruh Model Direct Instruction Terhadap Keterampilan Menulis pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 2 Kelas V. *Dharmas Education Journal*, 3(1), 25–31.
- Anis Syifa Qolbiyah, E. I. I. P. (2022). Teori Pemrosesan Informasi dan Neurosains dalam Pengembangan Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4813–4827.
- Ashari, S. F., Rusimanto, P. W., Harimurti, R., & Zuhrie, M. S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Dasar Kelistrikan Dan Elektronika Di Smkn 1 Jabon. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(03), 209–214. <https://doi.org/10.26740/jpte.v13n03.p209-214>
- Ayu Paramastuti, Imaniar Purbasari, K. (2025). Efektivitas Penggunaan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas III SDN Kuwukan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(September), 237–250.
- Farikhah, L., Purbasari, I., & Shokib Rondli, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225–4233. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1257>
- Handayani, S., Masfuah, S., & Kironoratri, L. (2021). Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2240–2246.
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Idha Slamet Andriyani, Muhammad Afandi, Rida Fironika Kusumadewi, A. R. (2025). Keefektifan Pembelajaran Berbasis Kuis terhadap Pemahaman Literasi Numerasi Matematis. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 10(1), 145–152.
- Lola Indra Mukti, Sekar Dwi Ardianti, Y. R. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS DENGAN PENERAPAN MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA ROKA KELAS IV SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(3), 994–1005.
- Luh, N., Purwati, D., Pradnyana, P. B., Luh, N., Purwati, D., Pradnyana, P. B., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2025). ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR IPAS DI KELAS IV. 7(1), 49–57.
- Luluk Faridah. (2024). Penerapan Taksonomi Bloom Revisi : Studi Tentang Kemampuan Mencipta (C6) dalam Pembelajaran Fikih. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 95–105. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v1i3.97>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Mifta Diana Rizki, Imaniar Purbasari, I. A. P. (2025). Pengaruh Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Cacapa SDN Plumbungan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Nihayatul Fadlilah, U., Purbasari, I., Studi Pendidikan Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muria Kudus, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2024). Implementasi Pembelajaran IPAS Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar pada Siswa Kelas V.

- Journal on Education*, 06(03), 16314–16321.
- Nisak, H., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media VINTAMI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1758–1767. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2545>
- Nur Anisa, Nursalam, U. H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah Idi Tello Baru. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(September).
- Pratiwi, M. P., Masfuah, S., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model TGT dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1750. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>
- Rahma, K., & Mitria, J. (2025). Pemberian Reward Untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas III Di MIN 1 Tanjung Agung Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–8.
- Sari, B. A., Masfuah, S., & Purbasari, I. (2023). Pengaruh Model Concept Sentence Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN Kandangmas Tema 6 Cita-Citaku. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 6–12. <https://doi.org/10.24176/wasis.v4i1.8778>
- Setyowati, N. D., Utami, A. P., Suyatno, C. D., Nugroho, F., & Daryanto, J. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Sambirejo. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(4), 474. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i4.97089>
- Silviana Aisyah, Imaniar Purbasari, S. D. A. (2025). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media QUECAPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 5, 1079–1085.
- Sintya Laily Widyaningrum, Siti Masfuah, F. F. (2024). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Game Edukatif Wordwall Terhadap Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1094–1108.
- Siti Sopiaturida, Salwa Tsabitah Hummaira, Sulistiawati, Muhammad Abdul Roji, E. S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Diskusi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN Bendungan 1 Cilegon. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(2), 550–558.
- Suparlan. (2021). Penerapan Teori Belajar Perilaku dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SD/MI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5, 1–9.
- Supriadi, G. (2021). *Metodologi Penelitian & Teknik Penulisan Karya Ilmiah*. https://books.google.co.id/books/about/METODOLOGI_PENELITIAN_TEKNIK_PENULISAN_K.html?id=tFg2EAAAQBAJ&redir_esc=y
- Tiara Dyah Ayu Prameswari, Roni Rodiyana, Yuni Purwanti, Slamet Mulyadi, F. U. C. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kalirungkut 1/264 Surabaya. *JTIEE*, 8(2), 171–177.
- Zuaria, N., Mastuti, K., Masfuah, S., & Zuliana, E. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa SD dengan Model PBL berbantu Media Policemat. *Janacitta: Journal of Primary and Children's Education*, 8(September), 463–473.