

## **EFEKTIVITAS MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *GAME MONOPOLI* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 48 SAMARINDA**

**Rosinta<sup>1</sup>, Vandalita Maria Magdalena Rambitan<sup>2\*</sup>, Dora Dayu Rahma Turista<sup>3</sup>, Suparno Putera Makkadafi<sup>4</sup>, & Nelda Anasthasia Serena<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,&5</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Jalan Muara Pahu, Samarinda, Kalimantan Timur 75242, Indonesia

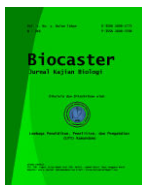
\*Email: [vandalitammr@gmail.com](mailto:vandalitammr@gmail.com)

Submit: 14-04-2026; Revised: 21-04-2026; Accepted: 24-04-2026; Published: 01-07-2026

**ABSTRAK:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *game* monopoli dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII di SMP Negeri 48 Samarinda. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada permasalahan yang ditemukan, yaitu proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru, rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta adanya kebijakan sekolah yang tidak memperbolehkan siswa membawa telepon genggam, sehingga membatasi pemanfaatan media pembelajaran digital di kelas. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pretest–posttest control group design*, dengan sampel yang ditentukan melalui teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing berjumlah 24 siswa. Variabel penelitian meliputi hasil belajar kognitif dan keaktifan siswa, dengan instrumen berupa tes (*pre-test* dan *post-test*) dan angket keaktifan. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kedua kelas relatif sama, sedangkan rata-rata *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, serta persentase keaktifan siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat aktif dan kelas kontrol pada kategori aktif. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *game* monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

**Kata Kunci:** *Game Monopoli, Hasil Belajar, Keaktifan Siswa, Teams Games Tournament.*

**ABSTRACT:** This study aims to determine the effectiveness of the team games tournament learning model assisted by the monopoly game in improving student learning outcomes and activeness in the material of classification of living things for grade VII at SMP Negeri 48 Samarinda. The selection of this school was based on the problems found, namely the learning process that still tends to be teacher-centered, low student participation in learning activities, and the existence of a school policy that does not allow students to bring mobile phones, thus limiting the use of digital learning media in the classroom. The method used was a quasi-experiment with a pretest–posttest control group design, with samples determined through cluster random sampling techniques, so that two classes were obtained, namely the experimental class and the control class, each consisting of 24 students. The research variables included cognitive learning outcomes and student activeness, with instruments in the form of tests (*pre-test* and *post-test*) and an activeness questionnaire. Data analysis was carried out using normality tests, homogeneity tests, and independent sample t-tests. The results showed that the average pre-test scores for both classes were relatively similar, while the average post-test scores for the experimental class were higher than those for the control class. The percentage of student activity in the experimental class was in the very active category, while the percentage of student activity in the control class was in the active category. The t-test results showed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant difference between the two classes. Thus, the Monopoly game-assisted team games tournament learning model is effective in improving student learning outcomes and engagement.



**Keywords:** *Monopoly Game, Learning Outcomes, Student Engagement, Team Games Tournament.*

**How to Cite:** Rosinta, R., Rambitan, V. M. M., Turista, D. D. R., Makkadafi, S. P., & Serena, N. A. (2026). Efektivitas Model *Teams Games Tournament* Berbantuan *Game Monopoli* dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas VII di SMP Negeri 48 Samarinda. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 6(3), 1175-1184. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v6i3.1310>



**Biocaster : Jurnal Kajian Biologi** is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

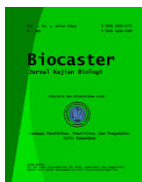
## PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif seiring dengan perkembangan sosial, ekonomi, dan teknologi. Namun, capaian PISA 2019 menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih relatif rendah yang mengindikasikan perlunya perbaikan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Suncaka, 2023). Salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif, kurang terlibat, dan belum memahami konsep secara mendalam, yang berdampak pada rendahnya keaktifan dan hasil belajar (Fahri, 2025). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana belajar yang menarik.

Kurikulum Merdeka memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang diperkuat dengan pendekatan *deep learning* untuk mendorong pemahaman yang lebih mendalam serta keterlibatan aktif siswa (Mutmainnah *et al.*, 2025; Rizkiani *et al.*, 2023). Salah satu model yang relevan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja kelompok, permainan, dan turnamen, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa (Khoerunnisa & Aqwal, 2020; Putri & Jupriyanto, 2025; Sa'id & S, 2024).

Hasil observasi di SMP Negeri 48 Samarinda menunjukkan bahwa pembelajaran biologi masih didominasi oleh metode ceramah dengan keterlibatan siswa yang relatif rendah, serta belum optimal dalam menerapkan model pembelajaran inovatif berbasis permainan. Kondisi ini menyebabkan suasana belajar cenderung monoton, sehingga keaktifan siswa belum berkembang secara maksimal. Di sisi lain, kebijakan sekolah yang tidak memperbolehkan siswa membawa telepon genggam membatasi penggunaan media pembelajaran digital, sehingga diperlukan alternatif media non-digital yang menarik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dan media permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kajian yang secara khusus menguji efektivitas TGT berbantuan permainan monopoli pada materi klasifikasi makhluk hidup dengan variabel keaktifan dan hasil belajar di sekolah yang memiliki keterbatasan penggunaan media digital masih jarang dilakukan. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut sebagai dasar dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kondisi sekolah.



## METODE

### Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design* yang merupakan salah satu desain yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan, karena mudah diterapkan pada kelas yang telah terbentuk. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media monopoli dan kelompok kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional.

Kedua kelompok diberikan *pre-test* dan *pre*-angket untuk mengetahui kemampuan awal dan tingkat keaktifan siswa, kemudian diberikan perlakuan sesuai dengan masing-masing kelompok, dan diakhiri dengan *post-test* dan *post*-angket. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan perubahan hasil belajar dan keaktifan siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kedua kelompok, meskipun tanpa penugasan acak, sehingga berpotensi memiliki keterbatasan pada validitas internal akibat adanya perbedaan karakteristik awal antar kelompok (Saputri & Mardiaty, 2025).

Tabel 1. Struktur Desain.

Kelompok	Pre-test/Pre-angket	Perlakuan	Post-test/Post-angket
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>1</sub>	-	O <sub>2</sub>

#### Keterangan:

O<sub>1</sub> = *Pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol;

X = Perlakuan (misalnya penggunaan modul inkuiri); dan

O<sub>2</sub> = *Post-test* setelah perlakuan.

### Waktu dan Tempat Penelitian

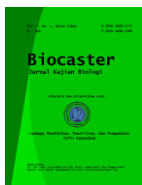
Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada 7 November 2025 sampai dengan 13 Februari 2026 di SMP Negeri 48 Samarinda yang berlokasi di Jalan Proklamasi B Nomor 2, Sungai Pinang Dalam, Kecamatan Sungai Pinang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur.

### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 48 Samarinda pada tahun pembelajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih tanpa randomisasi dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan awal siswa berdasarkan nilai ujian akhir semester ganjil. Berdasarkan pertimbangan tersebut, terpilih 48 siswa sebagai sampel yang masing-masing berjumlah 24 siswa pada kelas VII-A sebagai kelas eksperimen, dan 24 siswa pada kelas VII-B sebagai kelas kontrol, sehingga kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif sebanding untuk pelaksanaan penelitian.

### Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar, angket keaktifan siswa, lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Variabel hasil belajar dioperasionalkan sebagai kemampuan kognitif siswa yang diukur melalui tes esai sebanyak 10 butir berdasarkan taksonomi Bloom (C2–C6) yang mencakup



indikator memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, serta diberikan pada *pre-test* dan *post-test* untuk dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain*. Variabel keaktifan siswa diukur melalui angket yang terdiri atas 18 pernyataan dengan indikator keaktifan visual, lisan, menulis, mendengarkan, mental, dan emosional menggunakan skala *Likert* empat pilihan. Instrumen penelitian diuji melalui validitas isi (*expert judgement*) oleh ahli untuk memastikan kesesuaian butir instrumen dengan indikator yang diukur.

Prosedur perlakuan dilaksanakan selama beberapa pertemuan pembelajaran, dimana pada kelas eksperimen diterapkan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) yang meliputi penyajian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan, dengan media monopoli digunakan pada tahap permainan dan turnamen sebagai sarana siswa menjawab soal, berdiskusi, dan berkompetisi antar kelompok. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan awal, tes untuk mengukur hasil belajar, angket untuk menilai keaktifan siswa, observasi untuk mengamati proses pembelajaran, serta dokumentasi untuk melengkapi data penelitian. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

#### **Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis statistik deskriptif, uji *N-Gain*, uji validitas instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data hasil belajar dan keaktifan siswa dalam bentuk nilai rata-rata, nilai minimum, dan maksimum. Selanjutnya, uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah (Kolopita *et al.*, 2022).

Sebelum analisis lebih lanjut, instrumen penelitian diuji validitasnya melalui penilaian ahli (*expert judgement*) untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan penelitian (Zamaludin & Manan, 2024). Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's test* untuk memastikan data memenuhi asumsi statistik. Terakhir, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *temas games tournament* berbantuan *game* monopoli terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada pertemuan pertama, siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mengerjakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian dilanjutkan dengan pembentukan kelompok serta penjelasan singkat mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada pertemuan kedua dan ketiga, kegiatan pembelajaran berlangsung pada materi klasifikasi makhluk hidup yang meliputi ciri-ciri makhluk hidup dan pengelompokan makhluk hidup, dimana kelas eksperimen menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan monopoli, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran

konvensional. Penerapan TGT dilakukan melalui tahapan penyajian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Pada pertemuan terakhir, siswa mengerjakan *post-test* serta mengisi angket keaktifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, ditunjukkan oleh selisih nilai *pre-test* dan *post-test* yang lebih besar pada kelas eksperimen, serta keaktifan siswa yang berada pada kategori sangat aktif, sedangkan kelas kontrol hanya pada kategori aktif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Khasanah *et al.* (2025) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan gamifikasi *Wordwall* meningkatkan hasil belajar secara signifikan dengan kategori *N-Gain* tinggi. Penelitian Kasmayanti *et al.* (2023) dan Matondang *et al.* (2025) menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Secara teoretis, model TGT mengintegrasikan kerja sama, permainan, dan kompetisi, sehingga mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya sekaligus memberikan kebaruan melalui penggunaan media monopoli sebagai alternatif non-digital yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.



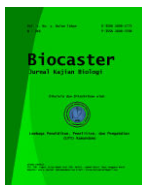
Gambar 1. Papan Monopoli.

## Hasil Belajar

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N	24	24	24	24
Nilai Minimum	15	78	14	70
Nilai Maksimum	27	92	24	79
Jumlah	499	2024	475	1759
Rata-rata	20.27	84.33	19.79	73.29

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang lebih menonjol pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Pada tahap *pre-test*, kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sebanding, dengan rata-rata kelas eksperimen sebesar 20,27 dan kelas kontrol 19,79. Namun, setelah diberikan perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas



eksperimen dengan rata-rata mencapai 84,33, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 73,29. Selain itu, rentang nilai pada kelas eksperimen juga menunjukkan capaian yang lebih tinggi, dengan nilai maksimum mencapai 92. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Tabel 3. Hasil Uji N-Gain Hasil Belajar.**

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	0.80	0.67
Kategori	Tinggi	Sedang

Berdasarkan Tabel 3, hasil menunjukkan adanya perbedaan nilai *N-Gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,80 (kategori tinggi) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,69 (kategori sedang). Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih optimal dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan tersebut didukung oleh penerapan model *teams games tournament* berbantuan permainan monopoli yang mampu menciptakan pembelajaran lebih aktif dan bermakna. Dengan demikian, model ini efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

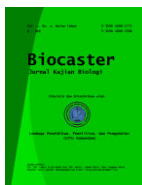
**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar.**

Uji Hipotesis	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Independent Sample t-test</i>	11.140	46	0.000

Hasil uji *independent sample t-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut menunjukkan efektivitas penggunaan model TGT berbantuan media *game* monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 48 Samarinda. Dengan demikian, model pembelajaran ini terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol.

**Tabel 5. Persentase Skor Hasil Indikator Keaktifan Siswa.**

Indikator	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Pre-angket (%)	Post-angket Kategori	Post-angket (%)	Post-angket Kategori	Pre-angket (%)	Post-angket Kategori	Post-angket (%)	Post-angket Kategori
Keaktifan Visual	64	Aktif	88	Sangat aktif	53	Cukup aktif	63	Aktif
Keaktifan Lisan	62	Aktif	88	Sangat aktif	48	Cukup aktif	62	Aktif
Keaktifan Menulis	61	Aktif	86	Sangat aktif	52	Cukup aktif	68	Aktif
Keaktifan Mendengarkan	67	Aktif	90	Sangat aktif	53	Cukup aktif	65	Aktif
Keaktifan Mental	61	Aktif	92	Sangat aktif	53	Cukup aktif	63	Aktif
Keaktifan Emosional	66	Aktif	93	Sangat aktif	54	Cukup aktif	65	Aktif
Rata-rata	63	Aktif	89	Sangat aktif	52	Cukup aktif	64	Aktif



Berdasarkan Tabel 4, hasil *pre*-angket dan *post*-angket terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa pada kedua kelas, namun peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada kelas eksperimen. Pada kondisi awal, rata-rata keaktifan siswa di kelas eksperimen sebesar 63% dengan kategori aktif, sedangkan kelas kontrol sebesar 52% dengan kategori cukup aktif. Setelah diberikan perlakuan, keaktifan siswa pada kelas eksperimen meningkat menjadi 89% dengan kategori sangat aktif, sementara kelas kontrol meningkat menjadi 64% dengan kategori aktif. Peningkatan ini terlihat pada seluruh indikator keaktifan, seperti visual, lisan, menulis, mendengarkan, mental, dan emosional. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.

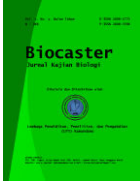
**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Keaktifan Siswa.**

Uji Hipotesis	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Independent Sample t-test</i>	30.255	46	0.000

Berdasarkan Tabel 5, uji *independent sample t-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan hasil nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka dapat dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut menunjukkan efektivitas model *teams games tournament* berbantuan media *game* Monopoli terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 48 Samarinda. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran yang berlangsung masih belum optimal dalam melibatkan siswa secara aktif, serta belum memanfaatkan media permainan edukatif. Oleh karena itu, diterapkan model TGT berbantuan monopoli pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol menggunakan model *discovery learning*, guna membandingkan efektivitas kedua model dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (84,33) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (73,29). Selain itu, nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,80 (kategori tinggi) lebih besar dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,67 (kategori sedang) yang menunjukkan peningkatan hasil belajar lebih optimal pada kelas eksperimen. Hasil uji *independent sample t-test* juga menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan monopoli lebih efektif dibandingkan *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sejalan dengan penelitian Khoerunnisa & Aqwal (2020) serta Putri & Jupriyanto (2025) yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar melalui aktivitas kooperatif dan kompetitif yang menyenangkan.

Dari aspek keaktifan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Rata-rata keaktifan siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 45,67 menjadi 64,33, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 37,67 menjadi 46,29. Hasil uji-*t* menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Selain itu, persentase keaktifan pada kelas eksperimen mencapai kategori sangat aktif (89%), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang berada pada kategori aktif (64%). Hasil ini sejalan dengan penelitian



Sa'id & S (2024) serta Rizkiani *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen yang mendorong keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Matondang *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan kepercayaan diri siswa dalam proses pembelajaran.

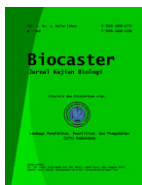
Efektivitas model TGT berbantuan permainan monopoli dalam penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya terkait penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Penelitian Khasanah *et al.* (2025) menunjukkan bahwa TGT yang dipadukan dengan media gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan interaktif. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan monopoli sebagai media *non-digital* memberikan kontribusi serupa, yaitu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, meningkatkan motivasi, serta mengurangi kejenuhan belajar (Albina *et al.*, 2022; Azighah *et al.*, 2023). Secara teoretis, kombinasi antara model kooperatif dan media permainan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, karena siswa terlibat secara kognitif, sosial, dan emosional. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya sejalan dengan studi terdahulu, tetapi juga memperkuat bukti bahwa integrasi TGT dengan media permainan, khususnya monopoli efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *game* monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VII SMP Negeri 48 Samarinda pada materi klasifikasi makhluk hidup. Efektivitas tersebut ditunjukkan oleh hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, serta didukung oleh tingginya keaktifan siswa pada kelas eksperimen yang mencapai kategori sangat aktif dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan TGT berbantuan *game* monopoli terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berdampak positif terhadap capaian hasil belajar siswa.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *game* monopoli sebagai alternatif pembelajaran IPA yang mampu menciptakan suasana lebih menarik, interaktif, serta meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Siswa juga diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, permainan edukatif, dan turnamen agar pemahaman materi semakin optimal. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas kajian mengenai efektivitas model *teams games tournament* berbantuan *game* monopoli dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.



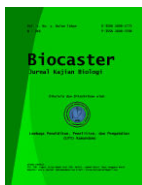
---

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Universitas Mulawarman, khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, serta SMP Negeri 48 Samarinda yang telah memberikan izin dan dukungan fasilitas selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas bimbingan dan arahan yang diberikan, serta kepada pihak sekolah, guru, dan seluruh peserta didik yang telah berpartisipasi, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran di Abad ke 21. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955. <https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2446>
- Azighah, N. N., Baedowi, S., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangbiakan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2636–2649. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5879>
- Fahri, M. R. S. (2025). Pendidikan Inovatif di abad 21: Mewujudkan Pembelajaran yang Bermakna dan Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan*, 2(1), 33–38.
- Kasmayanti, K., Samsuri, T., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dengan Menggunakan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(2), 41-57. <https://doi.org/10.36312/panthera.v3i2.159>
- Khasanah, E. R., Khumairoh, F. N., Faqih, F. N., Azizah, D. N., Ratnasari, D. A., Dewi, E. K. A., Hanafi, Y., & Kustia, C. P. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Gamifikasi *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Informatika Kelas IX. *Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 770–776. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4963>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted : Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Matondang, N. S. B., Nurmasiyah, & Hasniyati. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD Negeri 29 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 24783–24790. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30682>
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan *Deep Learning* terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 858–871. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23781>



- Putri, L. S., & Jupriyanto. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 112–121. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.879>
- Rizkiani, A. D., Hariandi, A., Alirmansyah, & Berliana, T. Z. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 2(2), 135–147. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v2i2.28487>
- Sa'id, M., & S., N. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Miftahul Huda. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1785-1793. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3314>
- Saputri, L., & Mardiaty. (2025). Desain Penelitian Quasi Eksperimen dalam Penelitian Pendidikan: Kajian Pustaka. *Jurnal Serunai Matematika*, 17(2), 78–87. <https://doi.org/10.37755/jsm.v17i2.1771>
- Suncaka, E. (2023). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Unisan Jurnal*, 2(3), 36–49.
- Zamaludin, A. Z. M., & Manan, N. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Cerdas (Mondas) untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 223–243. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19039>