

## UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 03 TAMAN MELALUI MEDIA MONOPOLI DENGAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)

Oleh:

Nova Puspa Dewi<sup>1</sup>

Hartini<sup>2</sup>

Ida Hayati Waluyaningrum<sup>3</sup>

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No. 85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur  
(63118).

Korespondensi Penulis: [novapuspa17@gmail.com](mailto:novapuspa17@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to improve the learning outcomes of third-grade students at SDN 03 Taman in the subject of Pancasila Education through the use of Monopoly game media with the TGT (Teams Games Tournament) learning model. The research subjects consisted of 18 students, including 10 boys and 8 girls. The method used was collaborative Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles, each comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The results showed an improvement in student learning mastery from 33.33% in the pre-cycle with an average score of 57, to 77.77% in the first cycle with an average score of 67, and reached 88.88% in the second cycle with an average score of 79. Therefore, it can be concluded that the use of Monopoly media in the Pancasila Education subject with the TGT (Teams Games Tournament) model can improve students' learning outcomes.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Monopoly Media, TGT Model.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 03 Taman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 03 TAMAN MELALUI MEDIA MONOPOLI DENGAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)**

permainan monopoli dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Subjek penelitian ini berjumlah 18 peserta didik, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari 33,33% pada pra siklus dengan nilai rata-rata 57, menjadi 77,77% pada siklus I dengan rata-rata 67, dan mencapai 88,88% pada siklus II dengan rata-rata nilai 79. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa penerapan media monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Monopoli, Model TGT.

### **LATAR BELAKANG**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk pribadi dan karakter peserta didik. Melalui pendidikan, individu diarahkan untuk berkembang secara intelektual, emosional, dan sosial. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensinya secara aktif.

Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah pembelajaran menjadi bagian utama yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Djamaludin (2019) pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu, keterampilan, dan sikap. Salah satu upaya untuk membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Supriyanto (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran menjadi bagian penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Salah satu media yang efektif digunakan adalah permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai dengan materi pelajaran. Media ini bersifat konkret dan menarik perhatian peserta didik karena mengandung unsur visual dan permainan, sekaligus melatih kerja sama dan pemahaman materi. Selain media, model pembelajaran juga berpengaruh besar terhadap hasil belajar. Model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai

bentuk pembelajaran kooperatif mendorong kerja sama dalam kelompok dan kompetisi sehat antar peserta didik (Sugiata, 2018).

## **KAJIAN TEORITIS**

Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Nurrita (2018), hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian terhadap perubahan tingkah laku setelah mengikuti pembelajaran. Pendapat ini diperkuat oleh Wulandari (2021), yang menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan kompetensi peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Zainudin (2023) mengemukakan bahwa ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual, ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotor mencakup keterampilan fisik. Ketiga ranah ini perlu dikembangkan secara seimbang agar peserta didik tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga sikap positif dan keterampilan hidup. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari faktor internal maupun eksternal. Rahman (2022) menyatakan bahwa salah satu faktor eksternal yang berpengaruh besar adalah pemanfaatan media belajar yang tepat, karena media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi secara jelas dan konkret .

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok kecil melalui permainan akademik. Yudianto (2014) menjelaskan bahwa model TGT dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik melalui turnamen yang kompetitif dan menyenangkan. Langkah-langkah penerapan model TGT mencakup penyampaian informasi materi, pembentukan tim belajar, pelaksanaan permainan akademik, turnamen antar tim, serta pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor terbaik (Solihah, 2016). Agustini (2019) menambahkan bahwa model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan sikap toleransi. Hikmah (2021) membuktikan bahwa TGT efektif diterapkan di berbagai mata pelajaran seperti PPKn, matematika, dan bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran, media juga memegang peranan penting. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan informasi dari sumber ke penerima pesan agar lebih mudah dipahami. Menurut Mais (2018), media pembelajaran berfungsi

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 03 TAMAN MELALUI MEDIA MONOPOLI DENGAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)**

merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan peserta didik sehingga tercapai tujuan pendidikan. Mustaqim (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran mempermudah terjadinya komunikasi efektif antara pendidik dan peserta didik. Hamid dkk. (2020) menekankan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan membantu menyampaikan materi abstrak menjadi konkret, sekaligus mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk inovasi media yang menarik adalah media permainan monopoli. Raharjo (2015) menyebutkan bahwa pengembangan media monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan menumbuhkan nilai karakter pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian Lestari, dkk (2024) juga menunjukkan bahwa media monopoli sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan tingkat kevalidan 88%, kepraktisan 92%, dan keefektifan 93%. Dengan demikian, media monopoli dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman materi serta keterampilan sosial peserta didik.

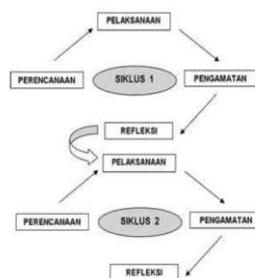
### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025 bertempat di SDN 03 Taman Kota Madiun. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 03 Taman yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam terkait kendala dalam pembelajaran. Tes berupa *pretest* dan *posttest* diberikan untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT dan media monopoli. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data melalui bukti foto kegiatan.

Prosedur penelitian mengikuti model Kurt Lewin yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan dalam dua siklus.

## Siklus Penelitian Tindakan



Indikator kinerja penelitian berfokus pada peningkatan ranah kognitif peserta didik yang diukur melalui tes tertulis pilihan ganda. Penilaian hasil belajar mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar peserta didik.

### Kategori Ketuntasan Belajar

Persentase	Kategori
> 85%	Sangat Tinggi
70% – 84%	Tinggi
45% – 69%	Sedang
26% – 44%	Rendah
< 25%	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 03 Taman, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif di kelas masih sangat terbatas. Pembelajaran masih berpusat pada metode konvensional dengan buku teks dan LKS sebagai sumber utama, dan model TGT (*Teams Games Tournament*) belum pernah diterapkan sebelumnya. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

### Ketuntasan hasil belajar siswa

Indikator	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
Peserta Didik Tuntas	6	14	16
Peserta Didik Belum Tuntas	12	4	2
Skor Total	1030	1210	1420
Skor Tertinggi	80	90	100
Skor Terendah	30	40	50

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 03 TAMAN MELALUI MEDIA MONOPOLI DENGAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)**

Nilai Rata-rata	57	67	79
Persentase Ketuntasan	33,33%	77,77%	88,88%
Persentase Tidak Tuntas	66,66%	22,22%	11,11%
Kategori	Rendah	Sedang	Tinggi

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari 18 peserta didik, hanya 6 yang tuntas, dengan persentase ketuntasan sebesar 33,33%, nilai rata-rata 57, skor tertinggi 80, dan skor terendah 30. Secara keseluruhan, hasil belajar pra siklus berada dalam kategori rendah.

Pada pelaksanaan Siklus I, pembelajaran menggunakan media monopoli berbasis model TGT mulai diterapkan. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 14 April 2025 dengan membagi peserta didik ke dalam tiga kelompok. Secara umum, pembelajaran berjalan lancar, namun terdapat kendala berupa suasana kelas yang kurang kondusif karena antusiasme peserta didik dalam permainan. Upaya perbaikan diarahkan pada pengaturan jalannya permainan secara bergilir untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih tertib. Hasil tes menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 77,77% dengan nilai rata-rata 67, skor tertinggi 90, dan skor terendah 40, yang masuk dalam kategori sedang.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 April 2025 dengan perbaikan pada pengelolaan kelas dan instruksi permainan. Pada tahap ini, pembelajaran berlangsung lebih efektif, peserta didik lebih tertib, dan diskusi kelompok berjalan aktif. Hasil evaluasi menunjukkan ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 88,88%, dengan rata-rata nilai 79, skor tertinggi 100, dan skor terendah 50, yang masuk kategori tinggi. Hanya dua peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 03 Taman dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media monopoli berbasis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah strategi ini diterapkan.

Pada tahap pra siklus, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media inovatif, sehingga partisipasi dan motivasi belajar peserta didik tergolong rendah. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai peserta didik sebesar 57 dengan tingkat ketuntasan hanya 33,33%.

Penerapan media monopoli berbasis model TGT pada siklus I membawa perubahan positif. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran kelompok. Tingkat ketuntasan meningkat menjadi 77,77% dengan nilai rata-rata 67, meskipun masih terdapat kendala berupa suasana kelas yang kurang kondusif akibat tingginya antusiasme peserta didik.

Melalui refleksi dan perbaikan pada siklus II, pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas dan mengatur jalannya permainan secara sistematis, sehingga suasana belajar lebih tertib dan menyenangkan. Hasilnya, tingkat ketuntasan peserta didik meningkat menjadi 88,88% dengan rata-rata nilai 79, menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rimawati (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan media monopoli efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, menurut Sari dan Hermawan (2023), penggunaan media monopoli dalam pembelajaran kooperatif dapat memperkuat kerja sama antar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep secara lebih bermakna dalam suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Dengan demikian penggunaan media monopoli berbasis model TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman agama di kelas III SDN 03 Taman.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas III SDN 03 Taman, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman agama. Pada tahap pra siklus, tingkat ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 33,33% dengan rata-rata nilai 57 dan berada dalam kategori rendah. Setelah penerapan media monopoli dan model TGT pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 77,77% dengan rata-rata nilai 67 dalam kategori sedang. Peningkatan lebih lanjut terjadi pada

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 03 TAMAN MELALUI MEDIA MONOPOLI DENGAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)**

siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 88,88% dan rata-rata nilai 79 dalam kategori tinggi. Dengan demikian penggunaan media permainan edukatif seperti monopoli dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian disarankan kepada guru untuk lebih memperhatikan pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan memahami kesulitan yang dialami peserta didik. Sekolah juga diharapkan memberikan fasilitas yang memadai dan mendukung penggunaan media inovatif seperti permainan monopoli. Dukungan ini penting agar kualitas pembelajaran meningkat dan hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan optimal.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.
- Hamid, M. A, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto, Y. (2018). Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Lestari, I., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan media monopoli penjajahan pada pembelajaran IPS materi peristiwa kedatangan bangsa barat di kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 479–492.
- Mais, A. (2018). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol 13. (2). pp 174-183.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.

- Raharjo, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli IPA untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan menumbuhkan nilai karakter pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 123–130.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Solihah, S. (2016). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–130.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87.
- Supriyanto. (2018). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Jurnal STIE Triandra*, 2(1), 1-10.
- Wulandari, S. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 60–68.
- Yudianto, S., Sumardi, S., & Berman, A. (2014). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 45–52.
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. (2023). Ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai objek evaluasi hasil belajar peserta didik. *Islamic Learning Journal*, 1(3), 915–931.