

Available online :

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Monopoli Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPS di SMPN 12 Surabaya

Kovidya Azzah Nuraqila ¹⁾, Kusnul Khotimah ²⁾, Hendri Prastiyono ³⁾, Nurul Hasanah ⁴⁾

1), 2), 3), 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini melatarbelakangi pembelajaran IPS yang masih konvensional dan berpusat pada guru sehingga timbul rendahnya keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli terhadap keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VIII di SMPN 12 Surabaya. Metode penelitian yang diterapkan adalah kuasi eksperimen dengan penerapan *posttest only control group design* untuk keterampilan kolaborasi dan *nonequivalent control group design* untuk kemampuan berpikir kritis. Data dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Hasil analisis keduanya menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli berpengaruh terhadap kedua variabel. Pengaruh terhadap keterampilan kolaborasi mencapai 88,9% dengan kategori sangat efektif, sedangkan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis menunjukkan nilai N-Gain sebesar 57,24% dengan kategori cukup efektif. Dengan demikian, integrasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli terbukti efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Media Monopoli, Keterampilan Kolaborasi, Kemampuan Berpikir Kritis

Abstract

This study was motivated by the fact that social studies instruction remains conventional and teacher-centered, resulting in low levels of collaboration skills and critical thinking abilities among students. This study was conducted to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model, using the Monopoly game as a teaching aid, on the collaboration skills and critical thinking abilities of eighth-grade students at SMPN 12 Surabaya. The research method employed was a quasi-experimental design using a posttest-only control group design for collaboration skills and a nonequivalent control group design for critical thinking skills. Data were analyzed using parametric statistical tests. The results of both analyses showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the Teams Games Tournament (TGT) model using the Monopoly game as a teaching aid had an effect on both variables. The effect on collaboration skills reached 88.9%, categorized as highly effective, while the effect on critical thinking skills showed an N-Gain value of 57.24%, categorized as moderately effective. Thus, the integration of the Teams Games Tournament (TGT) learning model with the Monopoly game has been proven effective in improving students' collaboration skills and critical thinking skills in social studies learning.

Keywords: *Teams Games Tournament, Monopoly Game, Collaboration Skills, Critical Thinking Skills*

How to Cite: Nuraqila, K. A., et al. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Monopoli Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPS di SMPN 12 Surabaya. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (3): halaman 116 – 127

This is an open access article under the CC-BY-SA license



PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dijelaskan sebagai upaya yang terarah guna menciptakan kondisi belajar juga proses pembelajaran menyenangkan. Dengan pendidikan, siswa dapat secara aktif mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimilikinya dengan menekankan unsur-unsur kerohanian, karakter, kontrol diri, kemampuan berpikir, budi pekerti, serta kapabilitas yang berguna bagi dirinya sendiri maupun orang sekitarnya (Ahdar et al., 2022). Menurut pandangan John Dewey, pendidikan tidak semata-mata berfungsi sebagai penyedia informasi. Namun sebaliknya, pendidikan harus mulai difokuskan pada kesiapan seseorang untuk mengatasi isu-isu maupun tantangan sosial di lingkungannya. Selain itu, diperlukannya orientasi pada pengalaman agar siswa mampu berkontribusi penuh dalam pembelajaran, serta memastikan proses belajar berkelanjutan berasal dari interaksi antarindividu dalam berbagai situasi nyata (Mubarok, 2024).

Pemerintah Indonesia telah berupaya maksimal guna meningkatkan mutu dari pendidikan. Upaya yang dilakukan oleh pemerintah diwujudkan melalui revisi kurikulum, perombakan strategi edukasi, penyediaan fasilitas, dan pemberian dukungan penuh bagi setiap lembaga pendidikan untuk mencapai kemajuan akademik. Dukungan pemerintah juga mencakup penyediaan beasiswa bagi siswa di keseluruhan jenjang pendidikan, mulai sekolah dasar hingga universitas (Murni, 2021). Sementara pada abad ke-21 yang berkembang pesat menjadikan adanya peningkatan kualitas pendidikan dengan berkembangnya keterampilan-keterampilan yang mencakup berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), dan kreativitas (*creativity*) dalam proses pembelajaran yang dikenal sebagai istilah 4C (Dhitasarifa et al., 2023).

Mata pelajaran IPS yang menjadi pembelajaran wajib kerap kali dianggap menjenuhkan bagi sebagian besar peserta didik. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPS memerlukan keterampilan berpikir kritis dan pengetahuan yang luas dengan penuh bacaan. Selain itu, mata pelajaran IPS dalam proses belajar dan mengajar masih berpusat pada guru dan jarang sekali melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pembelajaran tidak efektif dan terasa menjenuhkan (Sitompul et al., 2023). Hal ini tentunya berdampak terhadap keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa yang masih rendah.

Keterampilan kolaborasi dan berpikir kritis memiliki peran yang sangat krusial bagi peserta didik untuk ditingkatkan pada jenjang pendidikan menengah agar dapat bekerja sama guna membekali peserta didik menghadapi persaingan abad ke-21. Keterampilan kolaborasi merujuk pada suatu keterampilan yang berada dalam diri peserta didik dalam bertukar pikiran maupun gagasan dalam tingkatan yang sama. Perbedaan karakteristik peserta didik menjadikan adanya perbedaan sudut pandang dan keyakinan yang beragam sehingga peserta didik dapat mewujudkan terjadinya komunikasi antarsesama guna menghasilkan suatu kesimpulan (Sufajar & Qosyim, 2022). Kemampuan berpikir kritis dapat dipahami sebagai suatu kemampuan penalaran analitis berbasis fakta untuk menghasilkan kesimpulan yang tepat. Pada abad ke-21, kemampuan berpikir kritis perlu ditingkatkan guna meningkatkan daya tanggap pada segala permasalahan yang berada pada sekitar peserta didik sehingga peserta didik dapat memilah dan mengetahui informasi yang akurat (Nurlaeli, 2022).

Berdasarkan hasil temuan pada observasi awal, peserta didik di SMP Negeri 12 Surabaya masih seringkali mengerjakan soal-soal pilihan ganda dan esai yang sudah tersedia di *manual book* dengan peserta didik yang cenderung mengerjakan soal secara individu. Meskipun dibentuk kelompok dalam pengerjaannya, peserta didik lebih memilih untuk berkelompok bersama rekan dekatnya sehingga membentuk beberapa lingkaran-lingkaran dengan latar belakang yang homogen. Peserta didik di SMP Negeri 12 Surabaya juga seringkali meminta untuk 'kelas kosong' ketika guru mata pelajaran IPS disibukkan oleh administrasi sekolah. Momen ini menghasilkan adanya temuan

bahwasanya peserta didik gemar bermain permainan-permainan tradisional maupun modern seperti halnya karambol, *uno stacko*, permainan menggunakan stik es krim, ular tangga, hingga permainan monopoli.

Guna memaksimalkan keterampilan kolaboratif dan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diperlukan langkah perbaikan dengan penilaian ulang model pembelajaran yang diterapkan oleh para guru. Pada dasarnya, model pembelajaran ini berperan sebagai kerangka pemikiran utama yang memandu pelaksanaan kegiatan pengajaran dan pembelajaran secara keseluruhan. (Adji et al., 2023). Beragam tipe model pembelajaran telah banyak digunakan oleh guru karena sifatnya yang menarik dan variatif, dengan tujuan dari penerapannya ialah untuk melatih dan mengukur kemampuan siswa melalui partisipasi aktif (Komala et al., 2021). Dari hasil observasi awal yang dilakukan, model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap sebagai pilihan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 12 Surabaya.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan mendorong peserta didik untuk satu sama lain mendukung dan bekerja sama dalam penguasaan materi, demi mendongkrak pencapaian skor setiap anggota tim. Melalui upaya-upaya kolektif untuk mempelajari pembelajaran secara komprehensif, kemampuan berpikir kritis peserta didik juga distimulasi dengan lebih optimal (Hartono & Sufyan, 2024). Model Pembelajaran berdaya guna jika ditunjang dengan media pembelajaran yang akurat. Sedangkan media pembelajaran yang menggunakan basis permainan jika dikemas secara optimal juga akan berdampak konstruktif dalam mengoptimalkan potensi siswa. Tersedia beragam media permainan yang dapat diterapkan untuk latihan soal, di mana Monopoli adalah salah satunya (Mariana et al., 2024). Kegiatan permainan monopoli dapat diadaptasi dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS. Permainan monopoli dalam konsep pembelajaran dirancang secara khusus dengan mengadaptasi aturan dasar monopoli yang sudah dikenal di kalangan masyarakat, namun isinya akan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mawarsari dan Ratnasari (2025) menyatakan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggunakan media Tabok Lebah terbukti meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMPN 16 Malang. Pada penelitian ini memanfaatkan media pembelajaran Tabok Lebah yang merupakan modifikasi kegiatan cerdas cermat dengan siswa yang berlomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat. Sementara fokus penelitian hanya pada keterampilan kolaborasi saja. Selain itu, terdapat penelitian yang mendukung penelitian Mawarsari dan Ratnasari yakni dilakukan oleh Kunye et al. (2025) yang menyatakan bahwa pengaplikasian model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *Quizizz* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Wonosari. Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan media *Quizizz* dan hanya berfokus pada kemampuan berpikir kritis saja.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu yang telah dilakukan, penelitian terkait dengan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli terhadap keterampilan kolaboratif dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS belum terdapat penelitian secara detail. Hal ini menjadikan adanya gap dan pembaharuan dari penelitian-penelitian yang telah dilaksanakan. Penelitian ini dilakukan guna meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan mengubah suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sehingga peneliti tergerak untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Monopoli Terhadap Keterampilan Kolaborasi dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPS di SMPN 12 Surabaya”

dengan subjek penelitian yakni seluruh siswa kelas VIII di SMPN 12 Surabaya yang ikut serta dalam pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengaplikasikan desain pendekatan kuantitatif dengan merujuk pada rancangan jenis penelitian kuasi-eksperimen dengan menggunakan dua kelas. Skema pengukuran keterampilan kolaborasi akan menggunakan desain *posttest only control group design* dan *nonequivalent control group design* untuk pengukuran kemampuan berpikir kritis. Data dikumpulkan melalui angket skala likert, tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Indikator penilaian keterampilan kolaborasi mencakup 5 indikator, yakni kontribusi, manajemen waktu, memecahkan masalah, bekerja sama dengan orang lain, dan melakukan penyelidikan (Mu'arifah et al., 2023). Sementara kemampuan berpikir kritis terdapat juga 5 indikator, yakni penjelasan, analisis, inferensi, evaluasi, dan interpretasi (Solihah & Kurino, 2025). Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-D sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dan kelas VIII-C sebagai kelas kontrol yang akan mendapatkan pembelajaran konvensional. Data kemudian akan dianalisis dengan uji statistik parametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SMPN 12 Surabaya dan melibatkan 70 siswa yang terbagi menjadi

2 kelas. Kelas VIII-D yang berisikan 35 siswa berfungsi sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli. Sementara kelas VIII-C yang juga berisikan 35 siswa berfungsi sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VIII pada pembelajaran IPS. Penelitian akan berjalan selama 5 (lima) kali pertemuan dengan setiap pertemuan selama 2 JP.

Pada variabel keterampilan berpikir kritis, hasil uji validitas dari angket skala likert respon peserta didik sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validitas Angket Skala Likert

No. Angket	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
A1	0,7028	0,3338	Valid
A2	0,7176	0,3338	Valid
A3	0,8106	0,3338	Valid
A4	0,8278	0,3338	Valid
A5	0,8746	0,3338	Valid
A6	0,7960	0,3338	Valid
A7	0,8595	0,3338	Valid
A8	0,8077	0,3338	Valid
A9	0,8493	0,3338	Valid
A10	0,8479	0,3338	Valid
A11	0,8678	0,3338	Valid
A12	0,7769	0,3338	Valid
A13	0,6993	0,3338	Valid
A14	0,7045	0,3338	Valid
A15	0,6236	0,3338	Valid

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Berdasarkan tabel validitas angket yang telah diuji, terbukti bahwasanya 15 pertanyaan yang tertera pada angket dapat dikatakan valid karena r hitung melebihi r tabel (0,3338). Sehingga, angket keterampilan kolaborasi siswa dianggap memenuhi kriteria dan dapat dipergunakan dalam

penelitian. Selanjutnya hasil uji reliabilitas angket respon siswa berdasarkan perolehan data hasil penelitian yang telah didapatkan sebagai berikut:

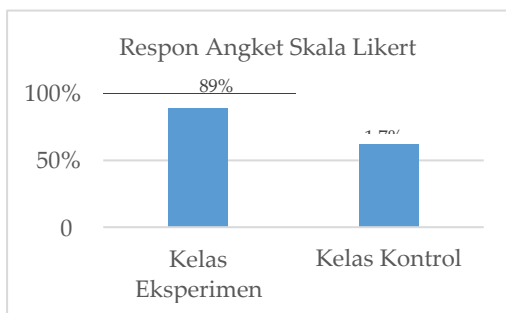
Tabel 2. Uji Reliabilitas Angket Skala Likert

Hasil Cronbach's Alpha	Koefisien Cronbach's Alpha	Kesimpulan	Interpretasi
0,762	0,70 – 0,90	Reliabel	Tinggi

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Mengacu pada hasil uji yang menunjukkan bahwa hasil *Cronbach's Alpha* 0,762, menunjukkan pada interpretasi tinggi dengan kesimpulan bahwasanya pertanyaan yang tertera pada angket reliabel untuk digunakan dan mampu untuk dipergunakan dalam penelitian pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Angket keterampilan kolaborasi akan diberikan dan diisi oleh peserta didik hanya saat setelah mendapatkan perlakuan mengacu pada desain penelitian *Posttest Only Control Group Design*.

Angket diberikan pada 35 siswa pada kelas eksperimen dan 35 siswa pada kelas kontrol. Angket diberikan setelah siswa mendapatkan perlakuan, sehingga jawaban yang didapatkan akan menjadi sebuah respon terhadap kegiatan pembelajaran yang telah mereka lakukan. Hasil analisis rata-rata data respon siswa dalam angket dapat ditinjau pada diagram berikut.



Gambar 1. Respon Angket Skala Likert Keterampilan Kolaborasi Siswa

Berdasarkan respon angket skala likert dari keseluruhan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat ditinjau bahwasanya persentase respon angket skala likert dalam mengukur keterampilan kolaborasi pada kelas eksperimen menyentuh angka 88,9%, sedangkan kelas kontrol yang lebih rendah, yakni hanya menyentuh angka 61,7%. Berdasarkan respon siswa, dilanjutkanlah uji normalitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Angket Skala Likert

Hasil	Angka Signifikansi	Keterangan
Angket Eksperimen	0,149	Terdistribusi Normal
Angket Kontrol	0,346	Terdistribusi Normal

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Pada tabel diatas dapat menarik suatu kesimpulan bahwasanya seluruh data hasil dari uji normalitas di atas, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen, telah terdistribusi normal. Hasil dari angket kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,149, dan hasil angket kelas kontrol

yang memiliki nilai signifikansi 0,346. Keseluruhan hasil nilai terdistribusi normal dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas dari angket skala likert dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas Angket Skala Likert

Hasil	Angka Signifikansi	Keterangan
<i>Posttest</i> Angket	0,013	Tidak Homogen

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Berdasarkan hasil dari pengujian homogenitas instrumen angket di atas, bahwasanya nilai signifikansi berada pada 0,013 yang berarti kurang dari 0,05. Hal ini menjadikan instrumen angket tidak memiliki distribusi data dengan sifat homogen, sehingga penelitian ini tidak layak untuk dilanjutkan menggunakan uji hipotesis *Independent Sample T-Test*. Penelitian dan pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan Uji *Non-Parametric Mann Whitney* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Hipotesis Keterampilan Kolaborasi

<i>Mann-Whitney</i> U	Z	Asymp Sig. (2-tailed)
226.500	-4.539	0,000

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Pada tabel berikut dapat ditinjau bahwasanya nilai probabilitas signifikansi dari uji *Mann-Whitney* berada pada 0,000 dengan hasil bahwasanya signifikansi $p < 0,05$ yang menjadikan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya terdapat adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMP Negeri 12 Surabaya.

Berbeda dengan kemampuan berpikir kritis siswa yang diukur menggunakan instrumen tes. Tes diberikan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) dengan uji validasi dari hasil respon siswa sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Validitas Tes

No. Soal	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
S1	0,519	0,3338	Valid
S2	0,458	0,3338	Valid
S3	0,534	0,3338	Valid
S4	0,697	0,3338	Valid
S5	0,522	0,3338	Valid
S6	0,500	0,3338	Valid
S7	0,716	0,3338	Valid

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Berdasarkan tabel di atas, terbukti bahwasanya 7 pertanyaan memiliki nilai r hitung $> r$ tabel, yakni 0,3338. Dengan demikian, 7 soal esai yang diujikan memenuhi kriteria dan dianggap layak untuk

digunakan dalam pengumpulan data penelitian pada SMP Negeri 12 Surabaya. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada instrument tes dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Reliabilitas Tes

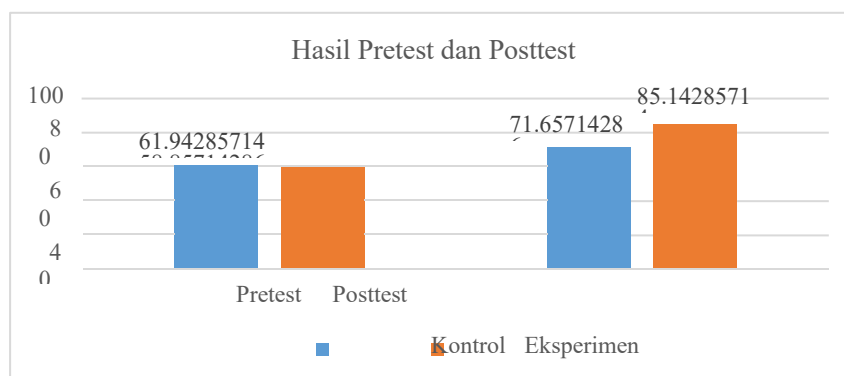
Hasil Cronbach's Alpha	Koefisien Cronbach's Alpha	Kesimpulan	Interpretasi
0,729	0,70 – 0,90	Reliabel	Tinggi

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Mengacu pada hasil uji yang menunjukkan bahwa hasil *Cronbach's Alpha* 0,729, menunjukkan pada interpretasi tinggi dengan kesimpulan bahwasanya pertanyaan yang tertera pada soal *pretest-posttest* reliabel untuk digunakan dan mampu untuk dipergunakan dalam penelitian pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Soal akan diberikan dan diisi oleh peserta didik sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan (*pretest* dan *posttest*).

Hasil nilai *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan bahwasanya nilai terendah siswa pada kelas eksperimen ialah 32, sementara nilai tertinggi mencapai 88. Dari keseluruhan siswa, hanya terdapat 8 siswa yang berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sementara pada kelas kontrol menunjukkan bahwasanya nilai terendah siswa pada kelas kontrol ialah 32, sementara nilai tertinggi mencapai 92. Dari keseluruhan siswa, terdapat 9 siswa yang berhasil melampaui KKM sebesar 75. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwasanya ketika melakukan *pretest*, siswa masih belum mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.

Setelah mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli, menunjukkan bahwasanya nilai terendah pada kelas eksperimen yakni sebesar 64 dengan nilai tertinggi mencapai 100. Dari keseluruhan siswa, hanya terdapat 3 siswa yang nilainya berada di bawah KKM sebesar 75. Pada kelas kontrol, menunjukkan bahwasanya nilai terendah pada kelas kontrol yakni sebesar 52 dengan nilai tertinggi mencapai 100. Dari keseluruhan siswa, terdapat sebanyak 22 siswa yang nilainya berada di bawah KKM sebesar 75. Sementara perolehan data dari rekapan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Selanjutnya dilakukan uji normalitas pada hasil respon siswa pada instrumen tes dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Normalitas Tes

Hasil	Angka Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,228	Terdistribusi Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,136	Terdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,137	Terdistribusi Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,263	Terdistribusi Normal

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Pada tabel berikut menarik suatu kesimpulan bahwasanya seluruh data hasil dari uji normalitas di atas, baik pada *pretest* maupun *posttest*, kelas kontrol maupun kelas eksperimen, telah terdistribusi normal. Hasil dari nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,228, dan nilai *pretest* kelas kontrol yang memiliki nilai signifikansi 0,136. Sementara untuk hasil dari nilai *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,137, dan nilai *posttest* kelas kontrol yang memiliki nilai signifikansi 0,263. Keseluruhan hasil nilai terdistribusi normal dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Homogenitas Tes

Hasil	Angka Signifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i> Soal	0,689	Homogen
<i>Posttest</i> Soal	0,086	Homogen

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Meninjau dari data pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwasanya data dari uji homogenitas hasil *pretest* dan *posttest* memiliki distribusi data dengan sifat homogen, sehingga penelitian ini layak dilanjutkan ke uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*. Sebelum dilakukannya uji hipotesis, diperlukan adanya uji N-Gain guna mengukur sejauh mana pengaruh kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan hasil N-Gain sebagai berikut:

Tabel 10. Uji N-Gain

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
0,572	57,24%	0,255	25,5%

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Berdasarkan perolehan nilai N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 0,572 dengan persentase 57,24% yang dapat dikategorikan pada kategori sedang dengan tafsiran cukup efektif. Sementara pada kelas kontrol, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,255 dengan persentase 25,5% yang dikategorikan pada kategori rendah dengan tafsiran yang tidak efektif. Hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwasanya model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) cukup berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selanjutnya

dilakukanlah uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan hasil dari uji hipotesis sebagai berikut:

Tabel 11. Uji Hipotesis Kemampuan Berpikir Kritis

Nilai	Nilai T Hitung	df	Angka Signifikansi
N-Gain	3.768	68	0,000
Posttest	5.354	68	0,000

(data diolah peneliti, Mei 2026)

Dikarenakan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 70 peserta didik, maka nilai df setara dengan 68, dan diperoleh t tabel 1.668. Mengacu pada rujukan hasil uji *Independent T-Test* di atas, hasil yang didapatkan yakni diperoleh t hitung $> t$ tabel yakni $3.764 > 1.668$ dan $5.354 > 1.668$. Sementara angka signifikansi keduanya yakni 0,000 yang dapat disimpulkan probabilitas di bawah 0,05 ($0,000 < 0,05$) sehingga H_0 ditolak dan H_2 diterima. Membuktikan bahwasanya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP Negeri 12 Surabaya.

Keterampilan kolaborasi siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli menunjukkan bahwasanya setelah dilakukannya perlakuan, siswa menunjukkan respon yang sangat baik. Pemilihan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merujuk kepada kegemaran peserta didik dalam permainan atau *games* serta suasana pembelajaran yang menantang dan menyenangkan. Sehingga ditentukanlah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) (Buhari, 2023).

Kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli menunjukkan bahwasanya setelah dilakukannya perlakuan, siswa menunjukkan peningkatan dibuktikan dengan uji N-Gain yang menunjukkan rata-rata nilai pada kelas eksperimen meningkat sebesar 57,24%. Kemampuan berpikir kritis dapat dipahami sebagai serangkaian keterampilan layaknya menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, menyelesaikan permasalahan kompleks, dan memberikan keputusan yang baik. Dalam dunia pendidikan, kemampuan berpikir kritis diperlukan guna mendalami dan kritis terkait dengan apa yang peserta didik pelajari (Sholeh et al., 2024).

Model pembelajaran kooperatif menjadikan peserta didik berada dalam kelompok belajar yang beranggotakan 2-5 orang dengan keberagaman kemampuan akademik, jenis kelamin, suku, maupun ras menjadikan adanya keharusan dalam berkolaborasi antar peserta didik. Sedangkan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan peserta didik dapat mengembangkan keseluruhan potensi di dalam dirinya seperti halnya moral, sosial, emosi, ekspresi, dan sebagainya. Melalui pembelajaran yang berbasis permainan dan turnamen, peserta didik dapat menyalurkan energinya dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar lebih giat (Mertayasa, 2022).

Namun pada pelaksanaannya, kekurangan dalam model pembelajaran ini yakni mengharuskan siswa dengan kemampuan akademis yang berbeda dan heterogen dalam satu tim yang sama. Hal ini tentunya menjadikan adanya perbedaan sudut pandang dalam terjadinya diskusi dan adanya kemungkinan bahwa pendapat salah satu anggota kelompok tidak didengarkan.

Permainan monopoli digunakan guna meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa dilakukan dengan menambahkan soal-soal yang terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan (Hartanto & Kusuma, 2024). Berdasarkan sintaks pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) tahapan terakhir, yakni peserta didik diberikan apresiasi dan penghargaan berdasarkan keunggulan dan hasil kerja kerasnya dengan mengumumkan pemenang dari peraih poin terbanyak. Pertimbangan juara ditinjau dari perolehan poin, properti yang dimiliki, dan nilai akhir lembar observasi. Kelompok yang meraih juara akan diberikan penghargaan (*reward*) sesuai dengan juaranya (Lutfitaningrum & Harjono, 2023).

Hasil pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli sejalan dengan adanya konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dan *Scaffolding* yang dikemukakan oleh Vygotsky. ZPD mengacu pada jarak antar pemahaman peserta didik secara mandiri dan apa yang dapat dipahami dengan bantuan orang lain yang lebih ahli, seperti guru atau teman sebaya. Sementara *scaffolding* dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan di era globalisasi (Kuncoro & Turahmat, 2025). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli mampu berpengaruh dan meningkatkan keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Surabaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menjelaskan bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli terhadap keterampilan kolaborasi menunjukkan pengaruh hingga 88,9% dengan kategori sangat kolaboratif. Sementara pada kemampuan berpikir kritis, terdapat peningkatan dengan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 57,24% dengan kategori cukup efektif sedangkan pada kelas kontrol hanya 25,5% dengan kategori tidak efektif. Maka dapat disimpulkan bahwasanya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji non-parametrik *Mann Whitney* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dan hasil uji *Independent Sample T-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka hipotesis 0 (H_0^1 dan H_0^2) dinyatakan ditolak dan hipotesis alternatif (H_1 dan H_2) dinyatakan diterima. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli dapat memengaruhi keterampilan kolaborasi dan kemampuan berpikir kritis siswa dengan peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adji, M. R., Prasetyo, M. A., Nada, L. K., Ulandari, L., & Fadila, L. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(2), 256–263. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v6i2.2327>
- Ahdar, A., Akbar, M., & Zurahmah, Z. (2022). Pembelajaran Ips Dalam Menyambut Society 5.0. *Prosiding Pendidikan Dan Pembelajaran Berbasis Multidisciplinary Di Era Society 5.0*, 24–29. <https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/p2bm50/article/view/1137%0Ahttps://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/p2bm50/article/download/1137/698>
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Dhitasarifa, I., Yuliatun, A. D., & Savitri, E. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi di SMP Negeri 8 Semarang. *Seminar Nasional IPA XIII*, 684–694.
- Hartanto, R. T., & Kusuma, J. W. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning dengan Quiz Game Baambloze terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa SMP. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 337–346.
- Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik Pendahuluan. *IJIER: Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 1(1), 47–56.
- Komala, E., Chandra, E., & Ubaidillah, M. (2021). Meta-Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(3), 146–157.
- Kuncoro, C. A. M., & Turahmat, T. (2025). Strategi Scaffolding pada Zone Of Proximal Development (ZPD) dalam Pembelajaran Teks Cerpen Berlatar Sejarah Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(2), 1049–1061.
- Kunye, N., Yusuf, D., & Pambudi, M. R. (2025). Pengaruh Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Karakteristik Negara Maju dan Berkembang Kelas XII di SMA Negeri 2 Wonosari. *Geosfera: Jurnal Pendidikan Geografi (GeoJPG)*, 4(1), 39–45.
- Lutfitaningrum, C. N., & Harjono, N. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8439–8452.
- Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Panca Setya 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 1–41.
- Mawarsari, L. C., & Ratnawati, N. (2025). Implementasi Model TGT Berbantuan Media Tabok Lenbah Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 9(2), 75–83. <https://doi.org/10.23887/pips.v9i2.5169>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48–57. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Mu'arifah, H., Citraning, R., & Mukaromah, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TTS (Tutor Teman Sebaya) pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(1), 69–72. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i1.171>
- Mubarok, A. K. (2024). Pendidikan dan Perkembangan Masyarakat Perspektif John. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(3), 282–298. <https://doi.org/10.31571/sosial.v11i3.8265>
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7–11. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>

- Nurlaeli, J. S. (2022). Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS Kelas VII B di SMP Bakti Nusantara 666 Bandung. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(3), 348–352.
- Sholeh, M. I., 'Azah, N., Tasya', D. A., Sokip, S., Syafi'i, A., Sahri, S., Rosyidi, H., Arifin, Z., & Fatimah, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Tinta*, 6(2), 158–176. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v6i2.1484>
- Sitompul, K. P., Nasution, C. N., Irshadi, F., Simanjuntak, S. S., Rifai, M., & Ivanna, J. (2023). Analisis Hambatan Yang Dialami Siswa Dalam Memahami Konsep Sosial Dalam Mata Pelajaran IPS Di Tingkat SMP. *Education Achievement : Journal of Science and Research*, 4(1), 57–61.
- Solihah, A. P. S., & Kurino, Y. D. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar: Study Literatur. *Journal of Pedagogical Perspective in Education (J-PPE)*, 1(2), 112–118. <https://doi.org/10.65634/j-ppe.v1i2.8>
- Sufajar, D., & Qosyim, A. (2022). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP Pada Pembelajaran IPA di Masa Pandemi Covid-19. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 10(2), 253–259.