

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL KOOPERATIF TGT BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI PADA MATERI SISTEM TATA SURYA

Zulfani Nurdiana Agustin¹, Mohammad Budiyanto^{2*}, Ahmad Qosyim³

^{1,2,3}Program Studi S1 Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

*E-mail: mohammadbudiyanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif dan respons siswa terhadap penerapan model kooperatif TGT berbantuan media monopoli pada materi sistem tata surya. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental design* dengan rancangan *one group pretest and posttest design*. Penelitian ini dilakukan di SMP Kota Pamekasan, dengan subjek penelitian sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan angket respons, dengan instrumen yang digunakan adalah lembar soal tes dan lembar angket respons siswa. Teknik analisis yang digunakan yaitu analisis *N-Gain* untuk peningkatan hasil belajar kognitif siswa dan analisis deskriptif kuantitatif untuk respons siswa. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model kooperatif TGT berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang dibuktikan dengan rata-rata nilai *N-Gain* secara keseluruhan sebesar 0,73 dengan kategori tinggi, serta mendapatkan rata-rata respons sangat positif dari siswa dengan persentase 83%.

Kata Kunci: hasil belajar kognitif, kooperatif TGT, respons siswa, media monopoli.

Abstract

This study aims to describe the improvement of cognitive learning outcomes and students' responses to the application of the monopoly media-assisted TGT cooperative model on solar system materials. The research method used is pre-experimental design with one group pretest and posttest design. This research was conducted at Pamekasan City Junior High School, with 30 research subjects. The data collection technique uses the test method and response questionnaire, with the instruments used being test question sheets and student response questionnaires. The analysis techniques used are N-Gain analysis for improving students' cognitive learning outcomes and quantitative descriptive analysis for student responses. The results of the study show that the TGT cooperative model assisted by monopoly media can improve students' cognitive learning outcomes, as evidenced by the overall average N-Gain score of 0.73 in the high category, and get an average very positive response from students with a percentage of 83%.

Keywords: cognitive learning outcomes, cooperative TGT, student response, monopoly media.

How to cite: Agustin, Z. N., Budiyanto, 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). pp. 52-58.

© 2024 Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang diharapkan bersifat interaktif, aktif, dan partisipatif. Seorang guru dalam hal ini sebagai pendidik harus meningkatkan minat belajar siswa agar dapat mengajar mereka secara efektif. Dengan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan adalah ketika suasana pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar, membuat peserta didik merasa senang, mengundang mereka untuk betah di dalam kelas atau lingkungan belajar, sehingga mereka dapat fokus sepenuhnya pada pembelajaran. Kenyamanan peserta didik dalam pembelajaran akan membantu mereka untuk lebih terfokus dalam belajar, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah (Kurniawan & Hidayah, 2021). Selain itu, Minat dan motivasi belajar siswa meningkat jika lingkungan dapat dipertahankan secara konsisten, sehingga menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan harapan (Ni'am & Widodo, 2023).

Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Hal itu disebabkan karena hasil belajar dapat digunakan sebagai patokan untuk mengetahui seberapa jauh siswa paham terhadap pembelajaran yang diterimanya di kelas. Menurut Purwanto menyebutkan bahwa hasil belajar sering kali dijadikan tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan seseorang dalam memahami materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu, hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran agar dapat memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan (Mariah, 2022). Hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif sendiri adalah hasil capaian dari tujuan pembelajaran yang didasarkan pada Tingkat pengetahuan (kognitif). Ranah kognitif meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan (Ibrahim, 2010). Hasil belajar kognitif merupakan suatu pemahaman yang penting dan perlu dimiliki oleh siswa. Dalam proses pembelajaran akan lebih mudah memahami materi Pelajaran jika siswa yang aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat (Lestari & Irawati, 2020). Selain itu, hasil belajar kognitif menjadi sorotan publik dan harus ditanggapi dengan serius, disebabkan karena kemampuan kognitif mempengaruhi pengetahuan yang perlu dimiliki siswa (Nurlindayani et al., 2021).

Hasil belajar kognitif ini penting seperti yang telah diuraikan. Namun, pada kenyataannya perlu ditingkatkan. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada salah satu guru IPA di salah satu SMP Negeri yang ada di kabupaten pamekasan, guru tersebut menyatakan bahwa siswa masih belum mencapai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Dalam hal ini, hasil belajar kognitif yang siswa dapatkan masih belum optimal.

Hasil belajar kognitif akan optimal jika model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru itu

sesuai dengan kebutuhan siswa, karena model pembelajaran dan media berperan penting dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sementara media pembelajaran memiliki peranan sebagai sarana atau alat untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh siswa. Dari hal tersebut, model pembelajaran tidak akan lepas dari media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran, seperti menumbuhkan minat dan keinginan baru, serta meningkatkan motivasi. Sesuai dengan pendapat Zaini dalam Wulandari et al. (2023) yang mengatakan bahwa untuk mencegah siswa bosan dan jenuh dalam proses belajar, guru dapat mengalihkan perhatian siswa dengan menggunakan perantara berupa media pembelajaran, begitupun dengan dengan model pembelajaran yang digunakan. Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang dicapai dapat terlaksana. Penggunaan media pembelajaran tersebut harus mendukung efektivitas, efisiensi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga guru perlu merencanakan secara matang model pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan.

Model pembelajaran ada banyak jenisnya begitupun dengan media pembelajaran. Namun, model dan media pembelajaran yang cocok untuk mengatasi hasil belajar kognitif siswa yang rendah karena minat belajar siswa yang rendah adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa semangat dalam belajar. Adanya permainan dalam pembelajaran membuat siswa antusias, sehingga siswa semangat untuk belajar karena antusias mereka untuk memenangkan permainan dan turnamen. Selain itu, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari guru, tetapi mereka juga belajar dari teman-teman mereka dalam kelompok saat berpartisipasi dalam permainan dan turnamen, dimana setiap kelompok harus bersaing untuk memahami materi Pelajaran satu sama lain agar dapat menjawab soal-soal dalam permainan dan turnamen (Adiputra & Heryadi, 2021). Salah satu permainan yang cocok digunakan dengan model kooperatif TGT adalah monopoli. Media monopoli mempunyai kelebihan jika digunakan dalam proses pembelajaran, media monopoli tidak hanya menyampaikan materi Pelajaran, akan tetapi juga mendorong minat siswa untuk belajar, dimana media monopoli menekankan pada Kerjasama tim, persaingan, dan sportivitas (Sihotang, 2022). Namun, pada kenyataannya masih ada guru yang menggunakan model klasikal dengan metode konvensional, serta tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pra-penelitian yang peneliti lakukan di salah satu SMP di Pamekasan didapatkan bahwa Penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang atau jarang. Faktor yang menjadi jarang nya penggunaan media pembelajaran oleh guru pengajar adalah fasilitas di sekolah yang kurang lengkap seperti proyektor, alat peraga, dan alat lab lainnya. Adapun data yang diperoleh peneliti melalui penyebaran angket pada siswa dan wawancara pada guru yang mengajar IPA di kelas tersebut, yaitu pada proses pembelajaran guru tidak menggunakan

media permainan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan sebanyak 77% siswa menjawab ‘tidak’ pada poin pernyataan “Saya pernah belajar menggunakan media pembelajaran (seperti video animasi, powerpoint (PPT), permainan, dll)” pada lembar angket. Di samping itu juga, setelah melakukan wawancara pada guru yang mengajar, guru tersebut hanya menggunakan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) saja sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan hal itu jarang dilakukan, dalam penggunaan LKPD pun tidak maksimal dan tidak membuat siswa aktif, karena proses pembelajarannya masih *teacher center*. Pembelajaran berpusat pada guru lebih menekankan transfer pengetahuan yang relative pasif dari guru ke siswa (Satriaman et al., 2018), di mana siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi yang sedang dijelaskan oleh guru ketika materi yang diajarkan berupa materi yang berisi teori saja.

Salah satu materi yang berisi teori saja yaitu materi sistem tata surya. Materi sistem tata surya ini penting untuk dikuasai karena materi ini mempelajari tentang benda-benda yang ada di luar angkasa, mulai dari planet-planet, batuan-batuan seperti asteroid, meteoroid dan lain-lain, sehingga hal tersebut menuntut siswa untuk menghafal. Siswa, terutama mereka yang lemah dalam menghafal akan termotivasi untuk membaca buku dan mencari jawaban pertanyaan dengan cepat dikarenakan media monopoli IPA dapat menjadi sebuah alternatif dalam proses pembelajaran (Lailiyah et al., 2021). Selain itu, materi sistem tata surya merupakan materi esensial yang ada di dalam kurikulum merdeka, di mana materi esensial merupakan karakteristik yang harus dipelajari dalam kurikulum merdeka. Materi esensial merupakan materi atau mata pelajaran penting yang harus dipahami dan dikuasai siswa, materi ini juga ada di semua jenjang kelas atau fase pendidikan. Kemendikbud (2022) menyebutkan bahwa penggunaan materi esensial muncul karena pendidikan mengalami *learning loss* selama pandemi di 20 kabupaten kota, sehingga diperlukan kurikulum yang berfokus pada kemampuan esensial. Kurikulum yang berfokus pada kemampuan esensial adalah kurikulum merdeka.

Penggunaan kurikulum merdeka belum menyeluruh diimplementasikan pada seluruh sekolah. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Miftia & Widiyanti (2023) mengatakan bahwa Pembelajaran TGT menggunakan media monopoli IPA pada Materi Tata Surya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah et al, (2021) menunjukkan bahwa dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi manfaat makhluk hidup di lingkungan kita pada siswa kelas IV SD, sedangkan pendapat Aisah et al, (2023) penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media monogaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV.

Pada penelitian sebelumnya penerapan model kooperatif TGT dengan berbantuan media monopli banyak dilakukan di tingkat sekolah dasar (SD) dengan kurikulum 2013. Sehingga berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang penerapan model kooperatif TGT berbantuan media monopoli dengan menggunakan

kurikulum merdeka yang diterapkan pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) dengan tujuan untuk melihat apakah ada perbedaan Tingkat kemampuan kognitif anak SD dan SMP Ketika diterapkan model TGT berbantuan monopoli dan diharapkan peningkatan hasil belajar siswa lebih optimal dari penelitian-penelitian sebelumnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental design* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di salah satu sekolah di kabupaten pamekasan, waktu penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Sampel penelitian ditentukan karena alasan tertentu, dengan mengambil sampel kelas VII-E yang berjumlah 30 siswa, alasan mengambil kelas tersebut karena kelas tersebut merupakan kelas terendah di sekolah tersebut yang mana siswa di kelas tersebut hasil belajar yang didapatkan rendah. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket respon. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal tes dan lembar angket respons siswa. Lembar soal tes digunakan untuk melihat sejauh mana siswa paham terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Adapun indikator hasil belajar yang digunakan dalam lembar soal tes pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator tes hasil belajar kognitif siswa

No	Indikator kompetensi hasil belajar kognitif	Nomor soal	
		Pretest	Posttest
1.	Mengkategorikan planet	5, 6, 8, 13, 14	1, 2, 12, 14, 15
2.	Menunjukkan planet	1, 7, 9, 19	3, 6, 11, 16
3.	Menjelaskan pengertian satelit dan dampak yang terjadi apabila bumi kehilangan atmosfer	20, 17	19, 20
4.	Menentukan fungsi, dan penyusun dari planet dan benda langit lainnya	3, 10, 11, 12, 15	4, 5, 7, 8, 9
5.	Membedakan asteroid dan meteoroid	18	18
6.	Mengurutkan proses jatuhnya meteoroid ke bumi	4	10
7.	Menghubungkan garis edar dengan periode revolusi	2	13
8.	Meringkas dengan bahasa sendiri tentang proses jatuhnya meteoroid ke bumi	16	17

Lembar soal tes akan diberikan pada siswa sebelum pembelajaran berlangsung (*pretest*) dan setelah pembelajaran (*posttest*) dan bersifat tertutup yang mana siswa bekerja secara individu selama 60 menit. Lembar soal tes tersebut berisi 15 item soal pilihan ganda dan 5 item soal uraian. Hasil akan dianalisis menggunakan analisis N-Gain, dimana nilai n-gain yang didapatkan akan dikonversikan ke dalam tabel kriteria n-gain berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Nilai *N-Gain*

Batasan	Kategori
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

(Hake, 1998)

Lembar angket respons akan diisi oleh siswa setelah pembelajaran. Lembar angket respon ini digunakan untuk melihat tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, yang terdiri dari 10 item pernyataan yang memuat keterangan sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan sistem persentase rata-rata. Kemudian persentase tersebut dikonversikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Respons Siswa

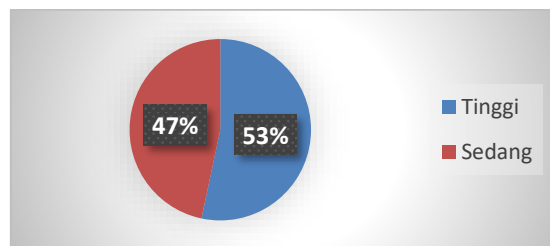
Respons Siswa (%)	Kategori
$75 < RS \leq 100$	Sangat Positif
$50 < RS \leq 75$	Positif
$25 < RS \leq 50$	Negatif
$0 < RS \leq 25$	Sangat Negatif

(Ahmad et al., 2021)

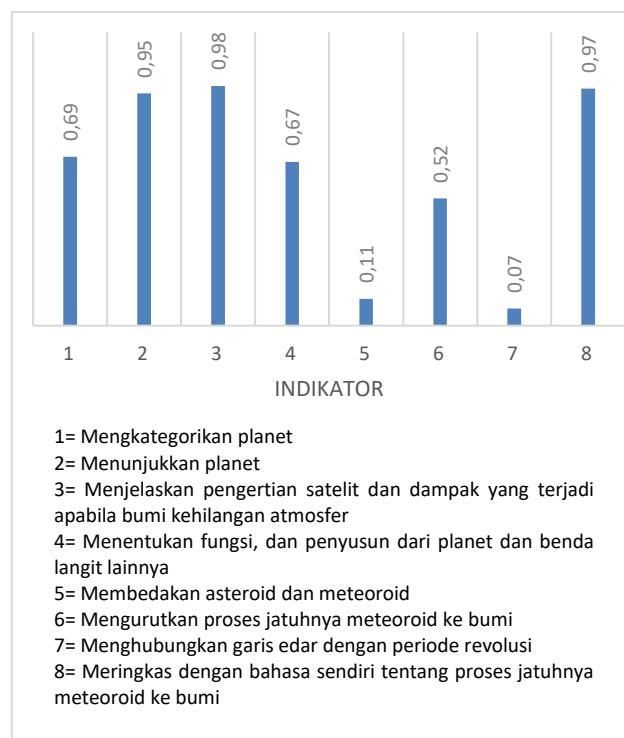
HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan hasil belajar kognitif mengacu pada hasil tes kemampuan kognitif siswa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*. Tujuan dari *pretest* adalah untuk menilai kemampuan kognitif awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* diberikan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media monopoli dengan tujuan untuk menilai pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa. *Pretest* dan *posttest* disini terdiri dari 15 item soal pilihan ganda dan 5 item soal uraian. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas VII-E diukur menggunakan *gain score* dan hasilnya dapat diketahui bahwa pengimplementasian model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, et al, (2023) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model TGT terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai oleh skor *N-Gain* berkategori tinggi.

Peningkatan skor hasil belajar siswa antara sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media monopoli dalam penelitian ini didapatkan rata-rata *N-Gain* secara keseluruhan sebesar 0,73 dengan kategori tinggi, dimana sebanyak 16 siswa mendapatkan *N-Gain* berkategori tinggi dan 14 siswa mendapatkan *N-Gain* berkategori sedang, sehingga jika hasil tersebut dikonversikan kedalam persentase dapat dilihat pada Gambar 1.

**Gambar 1.** Grafik Analisis Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII-E

Berdasarkan data yang telah terkumpul, juga memungkinkan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada setiap indikator yang telah dibuat, meliputi: mengkategorikan planet, menjelaskan pengertian satelit dan dampak yang terjadi apabila bumi kehilangan atmosfer, menjelaskan pengertian satelit, menentukan fungsi dan penyusun dari planet dan benda langit lainnya, membedakan asteroid dan meteoroid, mengurutkan proses jatuhnya meteoroid ke bumi, menghubungkan garis edar dengan periode revolusinya, dan membuat ringkasan dengan Bahasa sendiri tentang proses jatuhnya meteoroid ke bumi. Hasil analisis persentase peningkatan pada setiap indikator hasil belajar kognitif siswa kelas VII-E dapat dilihat pada Gambar 2.

**Gambar 2.** Grafik Analisis Indikator Hasil Belajar Kognitif

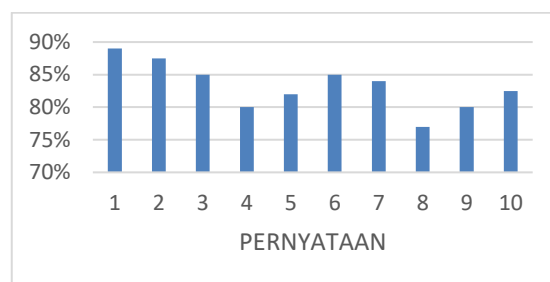
Hasil analisis data pada setiap indikator hasil belajar kognitif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa persentase tertinggi ada pada indikator menjelaskan pengertian satelit dan dampak yang terjadi apabila bumi kehilangan atmosfer, mengindikasikan bahwa siswa telah mencapai Tingkat kemampuan optimal dalam memahami suatu konsep. Indikator menjelaskan termasuk kedalam level C2 dalam ranah kognitif, dimana level C2 (memahami) dalam taksonomi bloom Anderson

& Krathwohl (2001) merupakan kemampuan untuk memahami konsep dan ide yang telah dipelajari, sehingga siswa lebih tuntas pada soal *test* pada level kognitif memahami karena mereka mampu menjelaskan materi Pelajaran dengan cara yang sederhana dan dapat mengomunikasikannya sesuai bahasa mereka sendiri.

Persentase terendah terdapat pada indikator menghubungkan garis edar dengan periode revolusinya dan juga membedakan asteroid dan meteoroid. Indikator menghubungkan dan membedakan termasuk kedalam level menganalisis (C4). level menganalisis membutuhkan logika dan penalaran dalam penerapannya, sehingga saat mengerjakan soal pada level kognitif menganalisis, siswa sering mengalami kesulitan karena hal ini melibatkan kemampuan untuk memecah informasi menjadi bagian yang lebih kecil, menemukan hubungan antara bagian-bagian tersebut, dan mengevaluasi bagaimana setiap bagian tersebut berkontribusi pada keseluruhan. Selain itu, siswa mungkin belum terbiasa dengan soal yang membutuhkan Tingkat pemikiran abstrak, dimana siswa yang lebih nyaman dengan soal-soal yang lebih konkret mungkin mengalami kesulitan dalam menyesuaikan pemikiran mereka dengan Tingkat abstraksi yang dibutuhkan oleh soal-soal berbau analisis, yang seringkali membutuhkan pemikiran yang lebih abstrak dan mendalam daripada level kognitif yang lebih rendah. Maka dari itu, siswa harus dibiasakan dengan soal-soal yang menuntut mereka untuk bernalar dan berlogika. Hal itu sejalan dengan pendapat Suparman (2021) dalam bukunya menyebutkan bahwa siswa dapat mencapai pada level kognitif tinggi yaitu sedini mungkin mereka harus dibiasakan dengan pertanyaan-pertanyaan yang menuntut mereka menggunakan nalar dan logikanya, yakni selain pertanyaan *what* (apa), kemukakan juga secara lebih intens baik dalam berdiskusi, latihan harian, dan ujian dengan pertanyaan *why* (mengapa terjadi demikian), *how* (bagaimana caranya), dan contohnya seperti apa. Walaupun demikian, pertanyaan-pertanyaan yang bersifat berpikir tingkat rendah seperti *what* tetap harus diberikan juga namun proporsinya harus dikurangi, misalnya 40% untuk pola berpikir tingkat rendah dan 60% untuk pola berpikir tingkat tinggi. Rekomendasi yang dapat dilakukan lainnya yaitu dengan memberikan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Di dalam tahapan model pembelajaran tersebut terdapat satu tahapan yang membuat siswa antusias yaitu pada tahap turnamen, dimana tahap turnamen tersebut akan membuat siswa tidak jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga akan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah yang ada didalam permainan tersebut bersama kelompoknya (Yandari & Nailah, 2019).

Angket respons yang diberikan akan mendeskripsikan tanggapan siswa selama pembelajaran. Isi angket respons berupa pernyataan

yang meliputi ketertarikan siswa terhadap model kooperatif TGT dan media monopoli yang digunakan. Data hasil respons siswa terhadap penerapan model kooperatif TGT berbantuan monopoli disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Respons Siswa

Berdasarkan grafik pada Gambar 3. menunjukkan bahwa Perolehan persentase respons tertinggi menunjukkan bahwa siswa merasa senang dan bersemangat untuk belajar dengan pembelajaran menggunakan media monopoli. Hal itu didukung dengan perolehan persentase sebesar 89% yang menyatakan bahwa Saya senang dengan pembelajaran menggunakan media monopoli dan saya merasa bersemangat untuk belajar, hal ini juga menandakan siswa merasa terbantu dalam memahami materi sistem tata surya. Sejalan dengan pendapat Sihotang (2022) yang menyatakan bahwa media monopoli tidak hanya menyampaikan materi pembelajaran saja tetapi juga mengembangkan dan membentuk minat siswa untuk belajar.

Media monopoli merupakan media pembelajaran yang berbasis *Games* (permainan), sehingga sangat cocok jika menggunakan model kooperatif tipe TGT sebagai model pembelajarannya. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik, artinya siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari lima sampai enam orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan positif (Isjoni dalam Fauziah & Subhananto, 2016). Ketergantungan positif di antara anggota tim akan terbentuk dalam proses belajar, di mana keberhasilan individu bergantung pada kesuksesan tim secara keseluruhan. Siswa akan merasa bertanggung jawab terhadap peran mereka dalam kelompok, yang akan meningkatkan motivasi masing-masing anggota untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Devasyah & Erman, 2023), sehingga dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media monopoli, siswa merasa senang berkerja sama dengan teman mereka untuk menyelesaikan dan menjawab soal-soal tantangan yang ada didalam permainan. Temuan tersebut didukung oleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat positif.

Persentase terendah terdapat pada poin pernyataan nomor 8 yang menunjukkan bahwa beberapa siswa merasa kesulitan memahami materi sistem tata surya dengan menggunakan media monopoli. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti soal-soal tantangan dan teori yang ada didalam permainan ada beberapa yang asing bagi mereka atau belum pernah

mereka pelajari sebelumnya. Selain itu, siswa mungkin juga belum terbiasa belajar dengan konsep bermain. Akan tetapi, hasil respons siswa yang didapatkan masih terbilang bagus. Hal itu didukung oleh data persentase sebesar 77% dengan kategori sangat positif, sehingga media monopoli yang digunakan masih berdampak positif terhadap siswa. Maka dari itu, jika hasil respons siswa dihitung rata-rata secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 83% dengan kategori sangat positif.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model kooperatif TGT berbantuan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai N-Gain secara keseluruhan sebesar 0,73 dengan kategori tinggi, serta mendapatkan rata-rata respons sangat positif dari siswa dengan persentase 83%.

Saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu peneliti dapat menggunakan hasil belajar pada ranah lainnya selain ranah kognitif, dalam hal ini yaitu pada ranah afektif ataupun psikomotorik. Selain itu peneliti selanjutnya dapat menggunakan materi lain, seperti pengenalan sel, siklus hidup organisme, serta struktur dan fungsi tubuh makhluk hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Ahmad, H., Samad, I., & Febryanti. (2021). Effectiveness of Lipa' Sa'be Mandar on the Mathematical Representation Ability of Students of SMK Mega Link Majene. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1918/4/042087>
- Aisah, D., Ismaya, E. A., & Bakhrudin, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv sd melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media monogaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 1190–1200. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1582>
- Anderson, L.W. Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Devasyah, M. D., & Erman. (2023). Analisis keaktifan belajar siswa dalam model pembelajaran kooperatif tipe tgt pada materi kinematika gerak lurus. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 11(2), 116–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/53618>
- Fauziah, Maulana, I., & Isnaini, A. (2021). Penerapan media monopoli untuk meningkatkan proses dan hasil belajar ipa dengan model kooperatif tipe team games tournament (tgt) di kelas iv sdn 60/ii muara bungo. *JIPTI: Jurnal Inovasi Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 34–39. <https://doi.org/10.52060/pti.v2i01.472>
- Fauziah, R., & Subhananto, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kuta Raja Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(1), 43–65. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/619>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Ibrahim, Muslimin. (2010). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Surabaya: Unesa university press.
- Karwono dan Henni Mularsih. (2018) Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar. Depok: Rajawali Pers
- Kemendikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka, Membangun Potensi Siswa sesuai Fitrahnya*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/02/kurikulum-merdeka-membangun-potensi-siswa-sesuai-fitrahnya#:~:text=Namun%2C%20lebih%20dari%20itu%2C%20esensi,sesuai%20fitrah%20keunikannya%20masing%2Dmasing>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JPPMS: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>
- Lailiyah, S., Kuswanti, N., & Fitriyah, L. A. (2021). Monopoli ipa sebagai media pembelajaran di smp/mts kelas vii pada materi tata surya. *Ed-Humanistics*, 6(1), 779–786. <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v6i1.1461>
- Lestari, G. D., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(2), 51-59. Retrieved from <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/861>
- Lestari, P. T., Sudibyo, E., & Aulia, E. V. (2023). Penerapan model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 11(1), 16–21. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>

- Mariah. (2022). Pengaruh keterampilan mengajar guru dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar sejarah. *Historia Vitae: Seri Pengetahuan Dan Pengajaran Sejarah*, 02(02), 67–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.24071/hv.v2i2>
- Miftia, M. A. A., & Widiyanti, F. (2023). Penerapan Pembelajaran TGT Menggunakan Media Monopoli IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Materi Tata Surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93–98. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i1.1573>
- Ni'am, F., & Widodo, W. (2023). Penerapan model kooperatif tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa SMP. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 11(3), 219–225. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/53894>
- Nurlindayani, E., Setiono, & Suhendar. (2021). Profil Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Blended Learning Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2), 55–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.12813>
- Satriaman, K. T., Pujani, N. M., & Sarini, P. (2018). Implementasi pendekatan student centered learning dalam pembelajaran IPA dan relevansinya dengan hasil belajar siswa kelas VIII SMP negeri 4 singaraja. *JPPSI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 1(1), 2623–0852. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i1.21912>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309>
- Suparman, U. (2021). *Bagaimana Meningkatkan Kemampuan berpikir tingkat tinggi (hots) peserta didik*. Pusaka Media.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Shofiah, T., Nurazizah, & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yandari, I. A. V., & Nailah. (2019). Penerapan model kooperatif tipe teams games tournament (tgt) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sd. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 11(1), 57–68. <https://doi.org/10.32678/primary.v11i01.1998>