

ABSTRAK

Anisa Nur 2025, *Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament dengan Bantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Muhammadiyah Idi Tello Baru*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nursalam., dan Pembimbing II Ulfayani Hakim.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SD Muhammadiyah Idi Tello Baru. Beberapa permasalahan yang ditemukan di antaranya adalah anggapan siswa bahwa pembelajaran IPAS bersifat monoton dan membosankan, rendahnya kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif di kelas. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media permainan Monopoli sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pra-eksperimental* dan *desain one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah Idi Tello Baru, dengan jumlah sampel sebanyak 22 siswa yang dipilih secara random sampling. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi tes hasil belajar (pretest dan posttest), lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji statistik paired sample t-test dengan menggunakan program SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan Monopoli. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 63,18, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84,09. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model TGT dengan bantuan media permainan Monopoli terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media permainan Monopoli terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong partisipasi siswa secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran TGT, Media Permainan Monopoli, IPAS.