

Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Menggunakan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Miftahul Huda

Moh. Sa'id¹✉, Nur Aini S.²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Bangkalan
Jl. Soekarno Hatta No.52, Wr 07, Mlajah, Kec. Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur 69116
ms6306609@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to find out whether the *Team Games Tournament* (TGT) learning model utilizing syndication media has an effect or not for the learning outcomes of SMK Miftahul Huda's students. The sample used was class X majoring in Teknik Audio Video (TAV) totaling 28 students. This research use quantitative experimental method through pretest and posttest. The original hypothesis is there is no tremendous distinction on understudy learning results when applying the TGT learning model using monopoly media. Thee hypothesis was tested using paired sample t-test. The result of paired sample t-test using SPSS program show that the significant value (2-tailed) is 0,000 which is smaller than 0,05. This is show that H_0 is dismissed, so very well may reasoned that there is a tremendous contrast understudy learning results before and after apply the TGT learning model using monopoly media. With this significant difference in learning outcomes, we can say that the *Group Games Competition* (TGT) learning model utilizing syndication media has an effect on student of learning outcomes.

Keywords: Team Games Tournament, Monopoly Media, Learning Outcomess, Paired Sample t-Test

Abstrak

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan monopoli berpengaruh atau tidak untuk hasil belajar siswa SMK Miftahul Huda. Adapun sampel penelitian yang digunakan ialah siswa untuk kelas X jurusan Teknik Audio Video (TAV) yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan eksperimen kuantitatif melalui *pretest* dan *posttest*. Hipotesis awal yang ditetapkan oleh peneliti adalah tidak adanya perbedaan signifikan yang terjadi pada hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran TGT dengan menggunakan media monopoli. Hipotesis tersebut diujikan menggunakan uji-t dua sampel berpasangan. Hasilnya uji-t dengan menggunakan SPSS dan diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000 yakni lebih kecil dari 0,05. Menunjukkan bahwasannya H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa saat menerapkan model pembelajaran TGT menggunakan media TGT. Dengan perbedaan ini, hasil pembelajarannya sangat besar ini dapat pula dikatakan bahwasannya pembelajarann *Team Games Tournament* (TGT) ini menggunakan monopoli berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Media Monopoli, Hasil belajar, Uji-t Dua Sampel Berpasangan

Copyright (c) 2024 Moh. Sa'id, Nur Aini S.

✉ Corresponding author: Moh. Sa'id

Email Address: ms6306609@gmail.com (Jl. Soekarno Hatta, Bangkalan, Bangkalan, Jawa Timur 69116)

Received 19 June 2024, Accepted 28 July 2024, Published 30 July 2024

DoI:<https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.3314>

PENDAHULUAN

Berdasarkan (Minuchin, 2023) Undang-undang No.20, 2003 yaitu tentang kerangka Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Kualitas Pendidikan ditentukan dengan proses pembelajaran untuk memahami suatu materi. Faktor penting yang menentukan kualitas pendidikan adalah penerapan model pembelajaran di sekolah (Firdaus dkk, 2023). Apalagi mengenai materi matematika yang dikenal

abstrak dan penyajian matematika harus relevan dengan kebutuhan siswa (Fauzy & Nurfauziah, 2021).

Matematika adalah mata pelajaran penting yang diajarkan di semua tingkat pendidikan. Namun sebagian besar siswa pada semua jenjang pendidikan masih berfikir matematika sebagai pelajaran yang cukup sulit serta membosankan (Dwi & Audina, 2021). Hal ini tentu mempengaruhi keunggulan siswa dalam mengambil bagian dalam mata pelajaran aritmatika. Keinginan belajar dapat mempengaruhi sifat hasil belajar siswa. (Prastika, 2021) pengaruh minat ini sangat besar pada pembelajaran karena materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat yang dimiliki siswa maka tidak akan belajar sebaik baiknya karna tidak ada daya tarik bagi mereka. Hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa.

SMK Miftahul Huda merupakan sekolah menengah kejuruan di Kabupaten Bangkalan yang salah satu jurusannya adalah Teknik Audio Video (TAV). Pada jurusan TAV di SMK Miftahul Huda menggunakan kurikulum merdeka yang berfokus pada pengembangan keahlian dan kompetensi yang menekankan pada keterampilan teknik spesifik, seperti pengoperasian peralatan audio dan video, editing dan produksi konten. Hal ini menyebabkan fokus utama dan minat siswa tertuju pada materi Teknik Audio Video (TAV) sesuai jurusan yang mereka pilih, sedangkan materi matematika tidak dijadikan fokus utama dan siswa kurang berminat pada mata pelajaran matematika. Ditambah lagi pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan pembelajaran konvensional. ini menyebabkan rendahnya tingkat hasil belajar matematika di sekolah tersebut. Data diperoleh melalui wawancara terhadap guru matematika di SMK Miftahul Huda, sebagian besar hasil belajar matematika masih di bawah KKM. Untuk itu pendidik harus bisa menerapkan pembelajaran yang inovatif dengan media pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran dalam penerapannya harus dilakukan sesuai dengan persyaratan siswa mengingat fakta bahwa setiap pembelajaran memiliki berbagai tujuan, standar, dan ketegangan mendasar (Sulistio & Haryanti, 2022)

Menurut paparan di atas maka diperlukan pembelajaran yang cocok dengan kondisi kelas. model pembelajaran yang sesuai dengan masalah tersebut ialah model pembelajaran yang bermanfaat dengan jenis Kompetisi Permainan Kelompok (TGT). Pembelajaran bermanfaat tipe TGT ialah model pembelajaran dengan pemanfaatan pembelajaran yang fleksibel. Pembelajaran yang bermanfaat berpusat di sekitar partisipasi yang dilakukan siswa dalam kelompok kecil (Safarina, 2018). Model pembelajaran TGT ini terdiri dari lima langkah yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, game, tournament dan penghargaan kelompok (Sugiata, 2019). Pembelajaran TGT ini juga dapat menumbuhkan mentalitas kewajiban, ketulusan, kolaborasi kontes yang solid, dan kontribusi dalam pembelajaran yang dibundel sebagai game.

Penggunaan Model pembelajaran, khususnya jenis Kompetisi Permainan Kelompok (TGT) yang bermanfaat, harus digabungkan dengan media pembelajaran untuk membantu pemanfaatan model pembelajaran dan memperkuat pengalaman yang berkembang, meningkatkan inklusi siswa,

dan bekerja dengan pemahaman ide dengan lebih sukses (Ramadhan, 2023). Alat pembelajaran adalah salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran, dan penggunaan media dalam pembelajaran bisa untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran (Uliyandari & Lubis, 2020). Media pembelajaran yang efektif untuk mendukung model pembelajaran (TGT) adalah media pembelajaran monopoli. Media Monopoli ialah permainan papan, cara bermainnya secara berkompeterisi guna mendapatkan poin dengan Kerangka permainan dan cara bergantian untuk melempar dadu dan melanjutkan pada ubin di papan permainan, dan mengikuti angka yang diperoleh dari lemparan dadu, di samping menanggapi pertanyaan yang tersedia di ubin (Umayah & Harmanto, 2019). Permainan monopoli untuk pembelajaran seharusnya memberikan produk akhir yang ideal dalam mencapai tujuan pembelajaran (Kurniawati, 2021).

Penelitian terkait mengenai Model pembelajaran TGT dengan media monopoli telah dilakukan sebelumnya seperti penelitian (Dendo et al., 2021) yang menyatakan bahwasannya adas pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament berbantuan media monopoli terhadap hasil belajar. Penelitian (Miftia & Widiyanti, 2023) menyatakan bahwasannya penggunaan model pembelajaran Group Games Competition dibantu dengan menahan media infrastruktur dapat lebih mengembangkan hasil pembelajaran SMP Muhammadiyah 2 Ngawi. Dari beberapa penelitian yang terkait bentuk pembelajaran TGT dengan monopoli, objek penelitian yang diamati ialah siswa yaitu SD, SMP dan SMA, dan pada penelitian ini dilakukan pada siswa SMK, dimana karakteristik siswa SMK berbeda dengan siswa SMA sesuai bidangnya masing-masing.

Menurut latar belakang masalah yang meliputi penelitian ini yaitu, peneliti berkeinginan mengetahui apakah ada pengaruh pada bentuk pembelajarann *Team Games Tournament* (TGT) ialah menggunakan media monopoli terhadap hasil belajar sisswa SMK Miftahul Huda. Dengan penggunaan kompetisi Permainan Kelompok Belajar (TGT) dengan bantuan media monopoli diharapkan bisa membantu peserta didik dalam hal memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Penulis menggunakan metodologi penilitian eksperimental dalam penelitian ini. Menurut (Sugiono 2015) prosedur penelitian eksperimental adalah prosedur yang digunakan dalam menentukan bagaimana terapi tertentu mempengaruhi orang lain dalam lingkungan yang diatur dengan baik. Jenis penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuantitatif dengan desain rancangan *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini digunakan untuk mencari tau akibat adanya treatment yang diberikan untuk sampel penelitian dengan penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan media monopoli ini pada hasil belajar. Data yang didapat dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berasal dari hasil belajar siswa. Prosedur

pengumpulan data dilakukan adalah *pre-test* dan *post-test* yang di validator ahli. Adapun hasil validasi *pretest* dan *posttest* dari dua validator seperti pada tabel berikut;

Tabel 1. Hasil Validasi Pretes dan Posttes

No	Validatorr	Skorr	
		Pretest	Posttest
1	Validator 1	3,7	3,7
2	Validator 2	3,6	3,6
Rata-rata skor		3,65	3,65

Dari tabel 1 di atas ialah rata-rata pretest dan posttest 3,65 artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi. Penelitian ini dilakukan tepat di SMK Miftahul Huda yang terletak di Dusun Nangger Desa Alaskokon Kecamatan Modung Kabupaten Bangkalan. sampel penelitian ini ialah siswa kelas X TAV jumlah siswa 28 siswa.

HASIL DAN DISKUSI

penelitian ini menghasilkan data berupa nilai *pretest* dan *posttest* kelas X (TAV) Teknik Audio Vidio SMK Miftahul Huda. Adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat dalam tabel berikut ini .

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Pretest	Posttest
1	Banyak murid	28	28
2	Rata-rata	60,07	80,75
3	Skor tertinggi	78	95
4	Skor terendah	40	67

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan rata-rata hasil *pretest* 60,07 dengan perolehan nilai tertinggi 78, nilai yang paling terendah 40, untuk nilai rata-rata hasil *posttest* 80,75. dengan perolehan nilai tertinggi 95, nilai terendah 67. Namun tidak ada perbedaan besar antara hasil pembelajaran ketika pemanfaatan model pembelajaran Group Games Competition (TGT) memanfaatkan infrastruktur pengeang. Oleh karena itu, penting untuk menguji spekulasi menggunakan contoh uji-t yang cocok. Ini mengharapkan bahwa informasi harus diedarkan secara biasa. Kemudian, pada saat itu, tes kebiasaan dilakukan menggunakan uji kolmogorov smirnov. Adapun hasil dari uji kolmogorof smirnov sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig	Keterangan
Pretest	0,181	Berdistribusi Normal
Posttest	0,082	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3 nilai signifikasi pada *pretest* yakni 0,181, nilai signifikasi pada hasil *posttest* yakni 0,082 dimana keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian menjadikan kedua data berdistribusi normal.

Untuk selanjutnya dilakukan hipotesis menggunakan *paired sample t-test*.

H_0 : Tidak adanya perbedaan secara signifikan pada hasil belajar baik itu sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media monopoli.

H_1 : ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model TGT menggunakan media monopoli.

Dari hasil perhitungan menggunakan *paired sample t-test* dengan SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

<i>Paired sample T-Test</i>			
<i>Pretest-Posttest</i>	<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.(2-tailed)</i>
	-12.682	27	0.000

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000 artinya nilai sig 0.000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwasannya kontras yang luar biasa dalam hasil pembelajaran siswa SMK Miftahul Huda ketika pelaksanaan struktur pembelajaran *Team Games Tournament* dengan media monopoli. maka demikian dapat dikatakan ada pengaruh pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan monopoli pada hasil belajar matematika siswa di SMK Miftahul Huda.

Untuk mengukur efektifitas Model pembelajaran Kompetisi Group Games memanfaatkan media monopoli di SMK Miftahul Huda digunakan uji N-Gain. Menurut (Sukarelawan et al., 2024) uji N-Gain ialah metode dipakai guna memperkirakan kecukupan pembelajaran dan mediasi dalam mengembangkan lebih lanjut hasil pembelajaran understudy. Skor N-Gain yang mencapai dari - 1 hingga 1. Kualitas positif menunjukkan perluasan hasil belajar setelah siswa selesai, sedangkan skor negatif menunjukkan berkurangnya hasil belajar siswa.

Untuk melihat klasifikasi besarnya ekspansi dalam skor N-Gain, singgung ukuran Penambahan standar pada tabel 5. Untuk menentukan tingkat kecukupan pelaksanaan syafaat, dapat dilihat daritabel 6.

Tabel 5. kriteria Pada Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kategori
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,000$	Terjadi penurunan

Tabel 6. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interprestasi
< 40	Tidak efektif
40 – 55	Kuraang efektif
56 – 75	Cukup efektif
>76	Efektif

Adapun perhitungan dari N-Gain dengan SPSS di peroleh hasil sebagai berikut

Tabel 7. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	28	.39	.80	.5744	.10929
Ngain_persen	28	39.02	80.00	57.4417	10.92947
Valid N (listwise)	28				

Dari hasil tabel 7 di atas diperoleh rata-rata n-gain yaitu 0,5744 dan bertanda positif. Hal ini terjadi peningkatan nilai hasil belajar dengan kategori sedang. Untuk persentase N-Gain diperoleh nilai 57.4417 % yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian model TGT dengan monopoli yaitu dapat meningkatkan hasil belajar dan cukup efektif diterapkan di SMK Miftahul Huda. Hal ini dikarenakan dalam bentuk pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media monopoli, siswa bisa berperan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Tujuannya untuk mempengaruhi perluasan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Sari., 2020) bahwa dengan memanfaatkan media, pembelajaran sangat menarik, tidak melelahkan, dan membangkitkan keuntungan siswa dalam mengajar, sehingga memudahkan siswa untuk mengetahui materi dan juga dapat mengembangkan hasil pembelajaran siswa lebih lanjut.

Proses pembelajaran TGT yang dilakukan, membuat suasana saat pembelajaran menyenangkan, menarik, dan lebih aktif. Hal ini sejalan juga dengan pendapat Aje, (2022) bahwa model TGT dapat menjadikan suasana yang menyenangkan bagi siswa dikarenakan seperti yang banyak diketahui bahwa matematika ialah pelajaran yang terbilang cukup sulit serta paling banyak tidak diminati oleh siswa maka dengan adanya model TGT ini siswa akan tertarik, lebih aktif dan menyukai pelajaran matematika. Pernyataan tersebut sejalan juga pada penelitian yang diarahkan oleh Galura, (2016) bahwa model pembelajaran TGT ini dapat mendorong para siswa agar lebih aktif dalam prose belajar

TGT atau *Team Games Tournamentt* adalah suatu turnamen yang digunakan dalam pembelejaran di kelas dengan membentuk kelompok secara heterogen. Sejalan dengan pendapat Lestari (2022:16) bahwa TGT yang artinya turnamen permainan yaitu model pembelajaran kooperatif dengan sistem berkelompok kecil terdiri dari 3 sampai 5 peserta didik yang memiliki jenis kelamin, kemampuan yang berbeda-beda atau heterogen. Selain itu modell TGT ini bisa dipakai sebagai bentuk pembelajaran di kelas dikarenakan model ini cukup mudah untuk diterapkan dan sangat baik diterpakan pada pelajaran matematika. Pendapat Purwanto (2023:86) menjelaskan bahwa Model TGT adalah model pembelajaran bermanfaat yang lebih mudah diterapkan. Selain mudah untuk diterapkan di dalam kelas model pembelajaran TGT ini baik diterapkan pada pelajaran matematika dikarenakan dapat menambah suasana yang lebih menyenangkan. Pada model pembelajaran menggunakan TGT ini melibatkan seluruh siswa dengan sistem kelompok sehingga

siswa bekerja sama dalam proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi, siswa akan bersama-sama menyimak pemaparan guru, mengerjakan tugas dan akan berlomba untuk dapat menyelesaikan tugas tersebut sehingga bisa mendapatkan point. Hal ini sesuai dengan implementasi model pembelajaran TGT menurut Pramesti & Rini (2020:18) yaitu pembelajaran fokus pada siswa, proses pembelajaran ini dengan berkompetisi, pembelajaran bersifat aktif, diterapkan secara berkelompok, diterapkan system point, disesuaikan dengan kesetaraan kemampuan.

Pada model pembelajaran TGT ini menggunakan bantuan *game* monopoli, maka dapat membawa pengaruh yang baik pada minat belajar pada pelajaran matematika. Sehingga dengan adanya minat belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar. Ini sejalan dengan pendapat Rimawati (2023) dari hasil penelitian yang dilakukan mengatakan bahwa *game* monopoli membawa pengaruh yang baik untuk minat dan hasil belajar. Begitu juga pada penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2021) yaitu permainan monopoli bisa memberikan pengaruh baik pada pengalaman pendidikan di kelas. Eksplorasi serupa juga diarahkan oleh Aftiani (2023) bahwa model pembelajaran TGT dengan menggunakan monopoli bisa menuntaskan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang dilakukan pada siswa kelas X (TAV) Teknik Audio Video di SMK Miftahul Huda dapat dinyatakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan monopoli berpengaruh pada hasil belajar siswa dan cukup efektif diterapkan di SMK Miftahul Huda. Untuk selanjutnya dapat diteliti lebih lanjut efektifitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan media monopoli di SMK Miftahul Huda ditinjau dari kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktifitas siswa dan respon siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pembimbing STKIP PGRI Bangkalan serta pengelola jurnal cendekia atas rekomendasi dan motifasinya sepanjang penulisan artikel ini. Penerbitan artikel ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan beberapa pihak tersebut.

REFERENSI

- Aftiani, M., Mandasari, N., & Rosalina, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Monopoli. *Journal of Elementary School (JOES)*, 6(2), 295–300. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6028>
- Agustin, Y. D., Yuniasih, N., & Wahyuningtyas, D. T. (2021). Pengaruh Tgt Berbantuan Media Monopoli Elektronik Terhadap Hasil Belajar Daring Kelas Iv Sdn 1 Patokpicis Malang. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 3(1), 69. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.4547>
- Aje, A. U. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Division (STAD) &*

- Team Games Tournament (TGT)*. CV. AZKA PUSTAKA.
<https://books.google.co.id/books?id=VjB-EAAAQBAJ>
- Andi sulistio, s.s, M. pd. ., & Dr nikHaryanti, D. N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. In *Visipena Journal* (Vol. 2, Issue 1, pp. 21–27). <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Dendo, A., Purwati, T., Prasetyo, N. E., & Sefaverdiana, P. V. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 211–216. <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1538>
- Dwi, D. F., & Audina, R. (2021). *Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Dara Fitrah Dwi 1*, Rika Audina 2 Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. 2(2014), 94–106.
- Fauzy, A., & Nurfauziah, P. (2021). Kesulitan Pembelajaran Daring Matematika Pada Masa Pandemi COVID-19 di SMP Muslimin Cililin. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 551–561. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.514>
- Firdaus, Sari, D. I., & Aini, N. (2023). *Pengembangan Modul Berbasis Pesantren pada Materi Himpunan di MA Raudlatul Mutaqin*. 07(52), 3177–3190.
- Galura, I. A., Mujasam, & Widyaningsih, S. W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA di SMA Yapis Manokwari. *Pancaran*, 17(2), 103–118.
- GUMILANG, J. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Gondang. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 1(2). <https://doi.org/10.29100/eduproxima.v1i2.1112>
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>
- Lestari, A. T. (2022). *Model Pembelajaran Tipe Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika*. Penerbit P4i. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=9hx9eaaaqbaj>
- Lutfianah, N. L. (2018). *Penerapan Pembelajaran Tgt Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Kelas 3 Sd*. 1–5.
- Minuchin. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yangmaha Esa Presiden Republik Indonesia* (Vol. 4, Issue 1).
- Pramesti, S. L. D., & Rini, J. (2020). *Pembelajaran Matematika Sekolah*. Penerbit Nem. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=0ofveaaaqbaj>
- Prastika, Y. D. (2021). Hubungan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1). <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.772>

- Purwanto, E. (2023). *Model Pembelajaran Matematika di Era Milenium Ketiga*. Garudhawaca.
<https://books.google.co.id/books?id=wGreEAAAQBAJ>
- Ramadhan, Ilham. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Ips Di Smp." 2023.
- Rimawati, I., Ritiau, S. P., & Johannes, N. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas V Sd Negeri 19 Ambon. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 11(2), 287–296.
<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue2page287-296>
- Safarina, E. I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tgt Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Kemampuan Kerjasama. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 32.
<https://doi.org/10.30738/natural.v5i1.2558>
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan, A. (2020). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78.
<https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158.
<https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Uliyandari, M., & Lubis, E. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dan Media Alat Peraga (Gunung Berapi) Pada Mata Pelajaran IPA SDN 013 Bengkulu Utara. *PENDIPA Journal of Science Education*, 4(2), 74–78. <https://doi.org/10.33369/pendipa.4.2.74-78>
- Umayah, R., & Harmanto. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis PAIKEM dalam Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di Kelas VII SMP Negeri 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 1023–1037.