

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP WARISAN
BUDAYA PADA IPAS**

(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten
Magelang Tahun Ajaran 2024/2025)

SKRIPSI



Oleh:

Laela Fitriiningrum Muninggar

21.0305.0042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran ialah aktivitas belajar mengajar yang dilakukan guru dengan siswa. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ariani et al., 2022). Tujuan kegiatan pembelajaran dapat dicapai apabila siswa melakukan usaha dengan aktif. Keaktifan siswa ini diharuskan dari aspek fisik dan kejiwaannya. Keduanya diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar”. Secara nasional, pembelajaran dapat dilihat sebagai proses interaksi dalam lingkup belajar dengan melibatkan komponen utama, yaitu siswa, guru, dan sumber ajar.

Contoh pembelajaran yang penting diajarkan pada pendidikan tingkat dasar ialah pemahaman konsep. Pemahaman konsep sendiri ialah suatu kemampuan menerima pengertian, misalnya dapat menjabarkan kembali materi yang sudah dijelaskan menggunakan penyederhanaan konsep agar lebih mudah dipahami, mampu memberi interpretasi, serta mampu menerapkannya (Bloom dalam Utami et al., 2020). Pemahaman konsep ialah faktor utama karena lewat memahami suatu konsep, sehingga akan lebih mudah untuk memahami materi selanjutnya pada

jenjang yang lebih tinggi (Safitri et al., 2021). Hal tersebut sependapat dengan pendapat Suherman (dalam Sanjaya, 2020), pemahaman konsep ialah kompetensi siswa dalam menguasai materi dan dapat memaparkan kembali dengan gambaran yang lebih dimengerti, memberikan penafsiran data serta mampu mengimplementasikan konsep sesuai susunan kognitif yang dimilikinya.

Berdasarkan penelitian terdahulu, didapatkan hasil bahwa pemahaman konsep siswa sekolah dasar masih dalam kategori rendah. Terdapat penelitian di SDN Mlajah 1 Bangkalan oleh Farika (2020). Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa persentase rata-rata pemahaman konsep siswa adalah 17,125%. Selain itu, terdapat juga penelitian yang dilakukan di SDN 89 Singkawang oleh Aprianto (2024). Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa rata-rata pemahaman konsep siswa adalah 39, di mana rata-rata tersebut masuk dalam kategori rendah. Dari 26 siswa, terdapat 1 siswa dengan nilai sangat tinggi, 3 siswa dengan nilai tinggi, 3 siswa dengan nilai cukup, 8 siswa dengan nilai rendah, dan 6 siswa dengan nilai sangat rendah. Kesulitan siswa dalam memahami soal tes menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil tes yang diperoleh. Hambatan yang dialami meliputi kurangnya ketelitian dalam membaca dan memahami soal, rendahnya rasa percaya diri saat menuliskan jawaban, serta keterbatasan waktu yang tersedia selama pelaksanaan tes kemampuan pemahaman konsep IPS.

Pemahaman konsep terbagi ke dalam beberapa indikator. Indikator pemahaman konsep tersebut, yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan

menjelaskan. Pemahaman konsep dapat tercapai apabila siswa mampu memenuhi seluruh indikator tersebut (Setiani et al., 2022).

Namun, berdasarkan keterangan guru kelas V SD Negeri Pucang yang diwawancarai, yaitu Ibu Nurul Hidayah, S.Pd. pada Kamis, 5 Desember 2024 diperoleh informasi, bahwa pemahaman konsep IPAS siswa belum maksimal karena tidak semua siswa mampu mencapai seluruh indikator pemahaman konsep. Sekitar 12 dari 26 siswa atau 46% masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dari materi, terutama pada indikator mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan membandingkan. Hal ini terjadi karena pada indikator tersebut siswa harus memahami konsep yang dipelajari sehingga mampu memberikan penyelesaian masalah pada suatu soal. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi tidak terstruktur, didapatkan hasil adanya kegiatan pembelajaran yang masih cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih banyak berfokus kepada guru (*teacher center*), yang menyebabkan beberapa siswa menjadi pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Beberapa upaya telah digunakan guru sebagai solusi atas permasalahan itu. Upaya tersebut dilakukan dengan melakukan penerapan model dan media pembelajaran. Namun, upaya tersebut masih belum maksimal karena guru masih kesulitan menerapkan model belajar yang cocok untuk materi dan karakteristik siswa. Selain itu, media belajar yang diterapkan banyak menggunakan media digital berupa *PowerPoint* dan video yang ditampilkan di layar oleh proyektor.

Upaya yang dilakukan guru tersebut, membuat komunikasi yang berlangsung selama pembelajaran antara guru dan siswa belum memberikan timbal balik yang sesuai. Hal ini menyebabkan sebagian siswa menjadi lebih aktif, namun sebagian siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan belum mampu untuk mengungkapkan pendapatnya mengenai pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pembelajaran yang memerlukan suatu interaksi dapat dijalankan dengan mengimplementasikan suatu model pembelajaran yang berkaitan dengan hubungan antara faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar mengajar. Model belajar ialah suatu rencana yang diatur secara konseptual untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Sesuai pendapat Joyce & Weil (dalam Simamora et al., 2024) model pembelajaran adalah rancangan yang digunakan untuk membuat rancangan, bahan, dan bimbingan belajar di kelas. Model pembelajaran bisa digunakan sesuai dengan kondisi pada setiap kelas dengan menyesuaikan materi pelajarannya. Selain model pembelajaran, terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Guru masih kesulitan dalam menentukan model belajar sesuai dengan suatu materi sehingga siswa merasa jenuh saat pembelajaran di kelas berlangsung (Sutikno, 2019).

Salah satu model yang bisa digunakan serta digunakan pada jenjang pendidikan dasar ialah *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* merupakan jenis model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok berbasis permainan (Simamora et al., 2024). Pendapat ini didukung oleh Setianingsih (2021), bahwa *Teams Games Tournament* ialah satu

dari bentuk pembelajaran kooperatif yang memiliki ciri khas adanya interaksi siswa dalam kelompok belajar yang terdiri dari beberapa siswa untuk menyelesaikan tugas secara kolektif. Penggunaan model pembelajaran ini memberikan dorongan untuk seluruh siswa agar terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, selain itu juga dapat menumbuhkan jiwa kompetitif dan kerja sama antar anggota kelompok. Penggunaan model ini juga dapat berpengaruh dalam menghidupkan suasana kelas menjadi lebih interaktif. Guru di awal akan memberikan pengarahan kepada siswa dan nantinya siswa akan saling berinteraksi menggunakan suatu permainan yang nantinya diakhir pembelajaran kelompok siswa yang menang akan mendapatkan hadiah. Namun, penggunaan model pembelajaran ini memiliki kelemahan, yaitu dalam pelaksanaannya memerlukan waktu yang cukup banyak.

Penerapan model *Teams Games Tournament* dapat merangsang siswa untuk mampu berperan aktif dalam pembelajaran dan menambah pemahaman konsep siswa. Dari kegiatan pembelajaran dengan model ini akan terjadi kegiatan turnamen antarkelompok siswa. Permainan dengan turnamen ini dapat dibantu dengan memanfaatkan media belajar yang bisa dimainkan sekelompok siswa. Adanya media pembelajaran ini lebih merangsang siswa untuk memahami pemahaman konsep karena siswa dapat menggunakan media ini secara langsung. Media pembelajaran yang ada mampu membuat siswa merasakan pengalaman belajar langsung dan konkret. Selain itu, media pembelajaran dapat memberikan bantuan siswa dalam pemahaman konsep mengenai informasi yang disampaikan (Hasan et al., 2021).

Media dimanfaatkan menjadi perantara. Menurut asal bahasanya, media bersumber dari bahasa Latin “*medium*” yang sama artinya dengan tengah, pengantar, atau perantara. Menurut Magdalena (2021), media ialah alat yang mempermudah guru dalam kegiatan mengajar untuk mencapai pembelajaran seefektif dan seefisien mungkin. Jadi, media pembelajaran ialah sarana kegiatan pendidikan yang dimanfaatkan dalam membantu kegiatan pembelajaran dan segala hal yang digunakan yang digunakan pada sekitar siswa untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Namun pada penerapannya, masih sedikit guru yang memanfaatkan penggunaan media, bahkan ceramah masih banyak umum digunakan di kalangan guru dalam proses pembelajaran (Sihombing et al., 2023). Keterbatasan media dapat disebabkan oleh kurangnya sarana di sekolah yang mendukung dalam media digital. Padahal terdapat media yang bisa dimanfaatkan sebagai alternatif yaitu media konkret.

Media pembelajaran konkret yang dapat digunakan adalah monopoli. Permainan monopoli adalah permainan papan yang berisi petak dan bidak sebagai perwakilan pemain yang dapat membeli tanah pada masing-masing kompleks sesuai dengan harga maupun kesepakatan permainan (Ramadhani et al., 2022). Monopoli yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat digunakan dengan melakukan penyesuaian terhadap materi yang akan dipelajari. Kelebihan dari media monopoli adalah dapat menyajikan gambar yang menarik minat siswa, dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran sesuai kebutuhan, dan membuat siswa lebih aktif. Selain itu, siswa juga mampu membentuk serta mengembangkan minat belajarnya. Media

monopoli yang dikerjakan bersama dalam kelompok dapat mengembangkan kerja sama kelompok, persaingan antar pemain, serta memunculkan jiwa sportivitas melalui permainan yang dilakukan (Sihotang, 2022). Berdasarkan penelitian terdahulu, pemakaian media monopoli dapat berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar siswa. Kedua penelitian tersebut dilakukan oleh Devi (2023) dan Kurniawati (2023) pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, pada penelitian ini juga digunakan media monopoli dengan penyesuaian materi yang diperlukan.

Penelitian ini akan mengkaji mengenai pemahaman konsep IPAS siswa pada Bab 7 Daerahku Kebanggaanku dengan CP siswa mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinnekaan. Topik yang dibahas adalah warisan budaya yang ada di sekitar. Menurut Ramadhan (2023), warisan budaya merupakan bagian dari jati diri yang dimiliki oleh suatu bangsa ataupun komunitas. Warisan budaya ini dapat mencakup tradisi, seni, nilai-nilai, adat istiadat, bahasa, serta pengetahuan yang diwariskan antar generasi. Sedangkan menurut Putra warisan budaya ialah peninggalan dari generasi lampau yang terdiri dari warisan budaya yang memiliki wujud maupun warisan budaya yang tidak memiliki wujud. Selanjutnya, Susilawati (2024) juga menyatakan, bahwa warisan budaya atau yang sering disebut *culture heritage* merupakan harta budaya, baik yang memiliki wujud maupun tidak dan berasal dari masa lampau yang hingga saat ini masih digunakan oleh masyarakat dan akan diwariskan kembali kepada generasi selanjutnya secara berkelanjutan. Jadi, yang dimaksud dengan warisan budaya adalah seluruh peninggalan yang terus diwariskan dari leluhur kepada generasi sekarang dan

generasi berikutnya selanjutnya yang memiliki dan tidak memiliki wujud. Warisan ini termasuk pada aspek budaya dan sejarah dari suatu kelompok maupun masyarakat tertentu.

Pada zaman sekarang, lebih tepatnya di era globalisasi, banyak generasi penerus yang kurang berminat dalam mempelajari atau mewarisi kebudayaannya sendiri (Saenal, 2020). (Saenal, 2020). Indonesia pada awalnya memiliki banyak kebudayaan yang beragam, namun budaya Indonesia saat ini sedikit menurun, sehingga masyarakat Indonesia kurang mengetahui apa itu budaya lokal. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti pemahaman siswa mengenai warisan budaya yang ada di daerah sekitar. Secara umum, banyak siswa sekolah dasar yang lebih tertarik dengan kebudayaan asing karena budaya tersebut sudah merambah di lingkungannya (D. Wulandari et al., 2023). Mereka menganggap kebudayaan asing merupakan kebudayaan yang baru dan terkesan keren dibandingkan budaya lokal yang berasal dari daerahnya. Hal ini membuktikan banyaknya generasi muda yang acuh tak acuh pada budaya daerah dan menganggapnya tidak penting (Insani, 2022).

Pembelajaran pada bidang pendidikan merupakan salah satu usaha pewarisan budaya dengan diintegrasikan pada materi pembelajaran yang disesuaikan dengan budaya masing-masing daerah. Penyampaian materi ini mampu dilaksanakan melalui model dan media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi kepada siswa. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat

mendorong siswa lebih aktif dan juga dapat memotivasi mereka pada pembelajaran yang akan mendatang (Kusuma Dewi et al., 2024).

Merujuk pada pemaparan sebelumnya, peneliti bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS kelas V di SD Negeri Pucang. Penerapan model *Teams Games Tournament* dan media monopoli diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman IPAS siswa. Alasan penggunaan model ini diharapkan mampu untuk membuat kegiatan pembelajaran seluruhnya menjadi berpusat kepada siswa (*student center*) dengan terjadinya kegiatan kerja sama berbasis permainan. Selain itu, model ini juga mampu untuk menumbuhkan jiwa kompetitif siswa untuk meraih hasil pemahaman pembelajaran terbaik dari kelompok lainnya. Penggunaan media monopoli juga diharapkan mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan media yang berbasis permainan yang tidak asing bagi para siswa. Siswa dapat bermain sambil belajar. Media ini juga memberikan contoh gambaran secara nyata mengenai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih sering terpusat pada guru, akibatnya siswa kurang memberikan interaksi timbal balik yang diinginkan.

2. Pemahaman konsep IPAS siswa pada beberapa indikator (mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, dan membandingkan) rendah, sehingga siswa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pada soal.
3. Kurangnya variasi pembelajaran karena guru kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai, akibatnya siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Terbatasnya media pembelajaran yang bisa diterapkan oleh siswa, sehingga siswa tidak merasakan penggunaan media secara konkret.
5. Pemahaman konsep IPAS siswa rendah, sehingga pembatasan masalah dibatasi pada materi warisan budaya.
6. Pemahaman warisan budaya para generasi muda rendah, sehingga generasi muda tidak mengetahui kebudayaan yang ada di daerahnya.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjabaran identifikasi masalah sebelumnya, maka penulis memfokuskan pada beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep IPAS siswa pada beberapa indikator (mengklasifikasikan, menyimpulkan, dan membandingkan), sehingga siswa kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pada soal.
2. Kurangnya variasi pembelajaran karena guru kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, sehingga siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Terbatasnya media pembelajaran yang mampu diterapkan oleh siswa, sehingga siswa tidak merasakan penggunaan media secara konkret.
4. Pemahaman konsep IPAS siswa rendah, sehingga pembatasan masalah dibatasi pada materi warisan budaya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini, yaitu “Apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran selanjutnya oleh guru dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya mengenai pemahaman konsep IPAS mengenai materi warisan budaya.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemahaman konsep IPAS pada materi warisan budaya.
- 2) Melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli, diharapkan seluruh siswa mampu berperan aktif selama pembelajaran berlangsung.

b. Guru

- 1) Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai saran dalam usaha menambah pemahaman konsep pada mata pelajar IPAS.
- 2) Memberikan saran bagi guru tentang pentingnya model pembelajaran yang sesuai untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung sekolah dalam memperbaiki pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah dan juga kualitas belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Konsep Warisan Budaya pada IPAS

1. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep terbagi menjadi dua kata, yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman menurut Bloom (dalam Riinawati, 2021) adalah level kemampuan berpikir satu tingkat lebih tinggi dari pengetahuan (*knowledge*) ataupun ingatan. Level pemahaman menyatakan bahwa siswa mampu untuk menjelaskan atau menyatakan kembali menggunakan bahasanya sendiri dengan ditambahkan unsur baru yang membuat kita memahami komunikasi. Menurut KBBI, pemahaman ialah “proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan”. Di sisi lain, menurut Sudjana (2019), pemahaman pada seseorang dapat ditunjukkan dengan kemampuan siswa menangkap definisi pada suatu konsep. Sehingga disimpulkan, bahwa pemahaman ialah kemampuan yang lebih tinggi dari berpikir yang terdiri mengerti, menangkap, dan menginternalisasi suatu konsep atau informasi.

Sedangkan konsep menurut KBBI adalah “gambaran mental dari objek, proses, atau apa pun yang ada di luar bahasa, yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain”. Konsep menurut Gülen (2020) ialah dasar dari pengetahuan yang berguna untuk mempelajari, memahami, dan menggunakan berbagai konsep. Selanjutnya, konsep menurut Effendy (2023), merupakan

kesepakatan untuk memberikan sebutan kepada objek dan sarana berpikir yang dapat membantu dalam proses pemikiran dan pemecahan masalah. Sehingga, konsep adalah gambaran mental yang membantu akal budi dalam memahami objek dan proses, menjadi dasar pengetahuan, serta berfungsi sebagai alat intelektual untuk berpikir dan menyelesaikan masalah.

Dari pengertian di atas, pemahaman konsep berarti kemampuan di atas berpikir yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan milik siswa dalam menjelaskan kembali materi yang telah didapatkan dengan ungkapan yang lebih mudah dipahami untuk dipahami dan dapat menerapkannya kembali (Syafa'atun & Nurlaela, 2022). Selanjutnya, menurut Bloom (dalam Utami et al., 2020) pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan menerima pengertian-pengertian, misalnya bisa menjabarkan kembali materi yang telah dijelaskan menggunakan bentuk yang lebih mudah dipahami, mampu memberi interpretasi, serta mampu menerapkannya. Selain itu, pemahaman konsep membuat siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan konsep yang telah dijelaskan pada kondisi yang berbeda dengan mengungkapkan kembali konsep yang sebelumnya telah dipelajari (Mutmainna et al., 2023).

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemahaman konsep ialah kemampuan siswa untuk menjelaskan, menginterpretasi, dan menerapkan materi yang telah dipelajari dalam situasi

berbeda, serta menyelesaikan masalah dengan merujuk pada konsep yang telah dipahami sebelumnya.

2. Faktor-Faktor Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat memberikan pengaruh pada pemahaman konsep materi yang diperoleh siswa selama pelajaran berlangsung. Menurut Adi (2024), terdapat sejumlah faktor yang berperan dalam memengaruhi pemahaman konsep siswa, diantaranya:

a. Faktor metode pengajaran

Metode pembelajaran yang kurang efektif dapat berpengaruh dalam pemahaman siswa menangkap konsep materi pembelajaran. Maka dari itu, guru memiliki peran penting dalam menetapkan metode pembelajaran yang sesuai untuk digunakan pada materi yang akan diajarkan.

b. Faktor buku pelajaran

Buku pelajaran dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa karena muatan dalam buku pelajaran berperan dalam menyajikan materi yang akan dipelajari. Apabila buku yang digunakan memiliki penyampaian secara jelas, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami konsep melalui teks.

c. Faktor pengalaman pribadi

Siswa yang telah memiliki pengalaman dalam konsep yang dijelaskan akan mempunyai pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan

siswa yang belum memiliki pengalaman tersebut. Cara yang dapat dilakukan akan siswa memiliki pengalaman pribadi adalah dengan melakukan pembelajaran di luar kelas.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep menurut Baina (2022), ialah:

- a. Faktor dari seorang individu itu sendiri, seperti kecerdasan secara emosional, motivasi, kematangan, dan faktor pribadi.
- b. Faktor sosial, diantaranya keluarga, teman, metode belajar yang digunakan, guru dan cara mengajarnya, motivasi sosial, serta lingkungan dan kesempatan yang ada.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep berasal dari dalam dan luar. Faktor dari dalam atau internal berasal dari diri individu yang mempelajari pemahaman konsep. Sedangkan faktor dari luar atau eksternal berasal dari lingkungan luar, seperti metode pengajaran, buku, dan berbagai faktor sosial lainnya.

3. Indikator Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep terbagi menjadi beberapa indikator. Menurut Bloom (dalam Manik et al., 2021), pemahaman konsep dibagi menjadi tiga indikator, yaitu *translasi* (penerjemahan), *interpretasi* (penafsiran), dan *extrapolation* (ekstrapolasi). Berikut ini merupakan ketiga indikator tersebut:

- a. *Translasi* ialah kemampuan menjelaskan siswa mengenai informasi dalam sebuah soal cerita menjadi ilustrasi berupa gambar.

- b. *Interpretasi* ialah kemampuan menetapkan suatu konsep yang digunakan dalam memecahkan permasalahan soal dengan tepat.
- c. *Extrapolation* ialah memutuskan langkah selanjutnya dari penemuan yang berkaitan dengan konsep dan mengimplementasikannya untuk digunakan dalam penyelesaian soal.

Selain itu, Anderson & Krathwol (2023) juga mengungkapkan bahwa proses kognitif dalam pemahaman terdiri dari:

- a. Menafsirkan
- b. Mencontohkan
- c. Mengklasifikasikan
- d. Merangkum
- e. Menyimpulkan
- f. Membandingkan
- g. Menjelaskan

Adapun indikator pemahaman konsep menurut Lestari & Yudhanegara (2017), antara lain:

- a. Mampu mengutarakan ulang suatu konsep.
- b. Mengelompokkan objek berdasarkan sifat tertentu (sesuai konsep).
- c. Menerapkan konsep dengan algoritma.
- d. Menampilkan non contoh dan juga contoh suatu konsep.
- e. Menghubungkan bermacam-macam konsep secara internal maupun eksternal.

Jadi, indikator pemahaman terbagi dalam beberapa indikator, meliputi: memahami suatu informasi, mengartikan informasi yang didapatkan, dan selanjutnya mengaplikasikan informasi yang telah diperoleh. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman dapat dimulai dari awal memperoleh informasi hingga penerapan informasi yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan mengenai indikator pemahaman konsep di atas, dapat dijelaskan bahwa indikator pemahaman konsep yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Indikator Pemahaman Konsep

No.	Aspek Pemahaman Konsep	Indikator Pemahaman Konsep
1.	Menafsirkan (<i>interpreting</i>)	mengutarakan ulang suatu konsep
2.	Mencontohkan (<i>exemplifying</i>)	menampilkan non contoh dan juga contoh suatu konsep
3.	Mengklasifikasikan (<i>classifying</i>)	mengelompokkan objek berdasarkan sifat tertentu
4.	Merangkum (<i>summarizing</i>)	menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk yang mewakilinya
5.	Inferring (<i>inferring</i>)	menyimpulkan suatu konsep
6.	Membandingkan (<i>comparing</i>)	membandingkan suatu konsep
7.	Menjelaskan (<i>explaining</i>)	mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah

4. Capaian Pembelajaran pada Pemahaman Konsep IPAS

Capaian pembelajaran atau CP menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022) adalah suatu kompetensi pada pembelajaran yang harus diraih oleh siswa untuk tiap-tiap fasenya. CP ini digunakan sebagai

kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai jam pelajaran dan alokasi waktu pada Kurikulum Merdeka. Pendidik merancang pembelajaran dan asesmen cukup dengan CP, karena CP disusun berdasar pada Standar Nasional Pendidikan, lebih tepatnya pada Standar Isi. Berikut ini merupakan CP dari pemahaman IPAS, pada Bab 7 Daerah Kebanggaanku Topik A “Seperti Apakah Budaya Daerahku?”, yaitu peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinnekaan.

Berdasarkan CP tersebut, pendidik dapat menentukan indikator pemahaman konsep pada pembelajaran yang ingin dicapai. Indikator pemahaman konsep tersebut berupa:

- a. Siswa mampu mengubah suatu bentuk informasi menggunakan bahasanya sendiri.
- b. Siswa mampu memberi suatu contoh mengenai konsep maupun prinsip umum.
- c. Siswa mampu mengelompokkan sesuatu berdasarkan kategorinya.
- d. Siswa mampu menyajikan konsep dengan merepresentasikan informasi yang telah diterima.
- e. Siswa mampu menyimpulkan suatu konsep berdasarkan informasi yang telah diperoleh.
- f. Siswa mampu mengemukakan persamaan atau perbedaan dari dua atau lebih suatu hal.

- g. Siswa mampu menjelaskan suatu konsep untuk digunakan dalam memecahkan suatu masalah.

Oleh karena itu, CP mendefinisikan kompetensi yang harus dicapai siswa sesuai Kurikulum Merdeka. Adanya CP ini membantu guru dalam merumuskan strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Berdasarkan CP tersebut, guru mampu menentukan pemahaman konsep yang ingin dicapai pada pembelajaran mengenai warisan budaya.

5. Warisan Budaya

Warisan budaya merupakan peninggalan dari zaman dahulu yang diwariskan dari generasi ke generasi. Warisan budaya atau yang juga dapat disebut juga *culture heritage* merupakan harta pusaka budaya yang berwujud maupun tak berwujud dan berasal dari masa lampau yang oleh masyarakat digunakan pada masa kini dan akan diwariskan pada masa yang akan datang secara berkelanjutan (Susilawati et al., 2024). *Heritage* sendiri merupakan suatu sejarah, tradisi, dan nilai suatu bangsa yang dimiliki selama bertahun-tahun serta dianggap sebagai karakter bangsa.

UNESCO mendefinisikan dari *heritage* sebagai warisan (budaya) masa lampau, warisan yang sekarang kita gunakan, dan akan diwariskan kepada generasi yang akan datang. Menurut UNESCO (2009), yang termasuk ke dalam warisan budaya, yaitu artefak, monumen, situs dan sekelompok bangunan, museum yang terdapat keragaman nilai termasuk signifikansi simbolis, sejarah, artistik, estetika, etnologis atau antropologis, ilmiah, dan sosial.

Warisan budaya mempunyai cakupan yang luas, namun jika dikelompokkan berdasarkan bentuknya terdapat dua jenis. Warisan budaya tersebut diklasifikasikan sebagai warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda (Brata et al., 2020). Kedua jenis warisan budaya tersebut memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Menurut Putra (2024) bentuk dari warisan tersebut berupa:

a. Warisan budaya benda atau material benda (*tangible culture heritage*).

Warisan budaya benda merupakan warisan budaya yang dapat dilihat, diraba, serta dapat ditelusuri manusia untuk mempelajari sejarah kebudayaan. Bentuk dari warisan budaya benda yang dimaksud ialah:

- 1) Bangunan Bersejarah. Bangunan bersejarah terdiri dari bangunan fisik dan tempat tinggal bersejarah.
- 2) Situs Arkeologi. Situs arkeologi berupa situs yang meliputi pemakaman, kota, reruntuhan, dan tempat kuno mengenai peradaban masa lampau.
- 3) Benda Koleksi Museum. Museum ialah penyimpanan artefak budaya, seperti lukisan, arca, perhiasan, senjata, dan kerajinan tangan sejarah.
- 4) Seni Rupa. Seni rupa dapat berupa ukiran, lukisan, pahatan, dan seni visual lainnya yang mampu memberikan gambaran budaya dan keindahan.
- 5) Arsitektur Vernakular. Arsitektur vernakular adalah bangunan yang dibuat dengan bahan lokal dan menggambarkan gaya hidup tradisional

suatu kelompok masyarakat tertentu. Contohnya rumah tradisional suku Daya di Kalimantan yang disebut rumah panggung.

- 6) Peninggalan Teknologi. Peninggalan teknologi yang dimaksud berupa alat pertanian tradisional, mesin bersejarah, dan kapal kuno.
 - 7) Koleksi Literatur Kuno. Koleksi literatur kuno mencakup manuskrip kuno, karya sastra bersejarah, dan buku-buku berharga yang mencerminkan evolusi dan kecerdasan sejarah masyarakat.
- b. Warisan budaya tak benda atau immaterial benda (*intangible culture heritage*).

Warisan budaya tak benda merupakan warisan budaya yang tidak bisa diraba, namun masih bisa dilihat di lingkungan sekitar. Warisan budaya ini dapat menggambarkan identitas budaya, cara pandang, dan nilai-nilai di masyarakat. Bentuk dari warisan budaya tak benda, yaitu:

- 1) Tradisi Lisan. Pandangan dunia, perspektif historis, dan prinsip budaya biasanya terungkap dalam tradisi lisan. dan cerita yang diceritakan secara lisan dari generasi ke generasi.
- 2) Musik dan Tarian Tradisional. Musik dan tarian tradisional adalah ekspresi artistik penting dalam budaya masyarakat. Keduanya menunjukkan siklus kehidupan, perayaan, ritual, dan perasaan.
- 3) Praktik dan Ritual Keagamaan. Ritual keagamaan, seperti upacara pernikahan dan pemujaan, merupakan bagian penting dari warisan

budaya tak benda. Nilai-nilai spiritual dan religius suatu komunitas atau masyarakat tercermin dalam ritual ini.

- 4) Teknik Pertanian Tradisional. Warisan budaya tak benda pertanian, seperti pemanfaatan tanaman obat tradisional atau teknik menanam padi di Asia Tenggara, diteruskan dari generasi ke generasi.
- 5) Seni Pertunjukan dan Teater Tradisional. Seni pertunjukan adalah warisan budaya tak benda yang menggabungkan teater, musik, dan cerita. Contohnya adalah wayang kulit di Indonesia, Kabuki di Jepang, dan Opera Peking di Tiongkok.
- 6) Bahasa Tradisional. Bahasa tradisional, yang semakin jarang digunakan, merupakan bagian penting dari warisan budaya tak benda. Bahasa tradisional menunjukkan cara komunitas berkomunikasi dan memahami dunia.
- 7) Keahlian Kerajinan Tradisional. Keahlian seperti menenun, anyaman, memahat kayu, atau kerajinan tangan.

6. Warisan Budaya di Magelang

Magelang memiliki berbagai macam warisan budaya, baik dari kabupaten maupun kota. Warisan budaya tersebut terdiri dari dua jenis, yaitu warisan budaya benda dan tak benda. Berikut ini merupakan beberapa contoh warisan budaya yang ada di Magelang.

a. Warisan Budaya Benda

Tabel 2
Contoh Warisan Budaya Benda di Magelang

No.	Kategori	Contoh
1.	Bangunan	Rumah Joglo, Candi Borobudur, Candi Lumbung, Candi Umbul, Candi Selogriyo, Candi Pawon, Candi Retno, Yoni (Secang), Candi Losari, Candi Pendem, dan Candi Ngawen
2.	Alat Musik	Trunthung

b. Warisan Budaya Tak Benda

Tabel 3
Contoh Warisan Budaya Tak Benda di Magelang

No.	Kategori	Contoh
1.	Kesenian	Tari Soreng, Topeng Ireng, Kuda Lumping, Kubro Siswo, dan Wayang Kulit
2.	Tradisi	Saparan dan Sadranan
3.	Musik	Trunthung
4.	Bahasa	bahasa Jawa
5.	Senjata	Keris
6.	Pakaian	Kebaya dan Batik

Berdasarkan contoh di atas, terdapat warisan budaya yang diamati secara fisik merupakan warisan budaya benda namun masuk dalam kategori warisan budaya tak benda. Alasan beberapa warisan budaya, seperti keris, kebaya, dan batik masuk ke dalam kategori warisan budaya tak benda karena telah diakui oleh UNESCO. UNESCO telah mengakui warisan budaya tersebut bukan hanya dari bentuk fisiknya, namun juga dilihat dari sejarahnya.

7. Tujuan Pembelajaran Konsep Warisan Budaya

Pembelajaran konsep warisan budaya memiliki tujuan. Penjelasan mengenai pelestarian budaya telah tertuang pada UUD 1945 pasal 32 ayat 1

bahwa “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah peradaban dunia dengan menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya”. Salah satu pelestarian yang dapat dilakukan adalah dengan memahami kebudayaan yang terdapat di daerah masing-masing.

Menurut Brata (2020) dan Emilia (2023) tujuan dari pemahaman dan pelestarian warisan budaya diantaranya untuk:

- a. Memperkokoh identitas dan juga jati diri bangsa,
- b. Meningkatkan kesejahteraan rakyat,
- c. Meningkatkan harkat dan martabat bangsa, serta
- d. Sebagai ajang promosi warisan budaya bangsa kepada kancah internasional.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka tujuan dari pembelajaran konsep warisan budaya adalah untuk memajukan kebudayaan yang ada agar mampu memperkokoh identitas bangsa. Bentuk pelestarian budaya dapat dilakukan dengan mengetahui berbagai macam kebudayaan yang ada di daerah, yang selanjutnya pemahaman tersebut dapat disalurkan pada orang lain atau generasi yang akan datang.

8. Pengertian IPAS

IPAS ialah penggabungan dari dua pelajaran, yaitu IPA dan IPS. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ialah ilmu yang mempelajari mengenai makhluk, baik hidup maupun mati yang ada di alam serta interaksinya, serta mempelajari pula kehidupan sosial manusia sebagai seorang individu dan juga

mahluk sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungannya. Penggabungan kedua pelajaran antara IPA dan IPS ini diharapkan mampu mengembangkan pemahaman serta memperkuat pendidikan multikultural agar menjadi lebih baik mengenai berbagai sejarah, budaya, serta kondisi sosial, baik di Indonesia maupun dunia. Pernyataan ini sesuai dengan visi dan misi dari Kurikulum Merdeka Belajar yang ditujukan untuk mengembangkan pendidikan secara inklusif (Suhelayanti et al., 2023).

Pembelajaran IPAS dibagi ke dalam dua semester. Pada penerapannya diserahkan kepada guru kelas ingin dipisah atau digabung pada setiap semesternya asal materi yang disampaikan kepada siswa sesuai (Sugih et al., 2023). IPS sendiri menurut Nashrullah (2022) adalah beberapa ilmu cabang sosial gabungan yang disederhanakan dan dikaitkan terhadap suatu fenomena ataupun masalah sosial guna mengkaji mengenai kehidupan manusia dan lingkungan untuk memahami, mempelajari, serta memikirkan suatu jalan keluar dari masalah yang ada di sekitar masyarakat. Sedangkan menurut Musyarofah (2021), IPS adalah perpaduan dari bermacam-macam ilmu sosial dan humaniora yang tersusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun, IPS berbeda dengan ilmu-ilmu sosial, tetapi IPS berkaitan dengan ilmu-ilmu sosial. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa IPS ialah gabungan ilmu sosial yang disusun secara sistematis untuk memahami fenomena sosial dan mencari solusi atas permasalahan dalam masyarakat, serta berkaitan dengan berbagai ilmu sosial dan humaniora.

Jadi, pemahaman IPAS pada bidang sosial memungkinkan seorang individu atau siswa untuk mampu memahami dinamika di dalam masyarakat, hubungan antar individu, serta dampak sosial dari berbagai fenomena, sehingga dapat berkontribusi secara lebih efektif dalam memecahkan masalah sosial. Selain itu, pemahaman IPAS juga mampu untuk mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai disiplin ilmu, memungkinkan individu menganalisis, menginterpretasikan, dan menerapkan informasi secara kritis dalam konteks kehidupan sehari-hari.

9. Tujuan Pembelajaran IPAS

Terdapat beberapa tujuan pembelajaran IPAS yang ingin dicapai, terutama dengan adanya pembaruan kurikulum, berupa Kurikulum Merdeka. Tujuan ini disesuaikan dengan penggabungan kedua mata pelajaran, sehingga memuat tujuan kedua pembelajaran tersebut. Pembelajaran IPA berfokus pada ilmu yang berkaitan dengan alam, sedangkan IPS lebih berfokus kepada ilmu sosial.

Berikut ini merupakan tujuan pembelajaran IPAS menurut Agustina (2022) berdasarkan pada penerapan Kurikulum Merdeka:

- a. Menumbuhkan ketertarikan dan rasa ingin tahu.
- b. Bertindak secara aktif.
- c. Mengembangkan kecakapan inkuiri.
- d. Memahami dirinya sendiri beserta lingkungannya.
- e. Mengembangkan pemahaman dan konsep IPAS.

Sedangkan menurut profil Pelajar Pancasila, siswa perlu mengembangkan dirinya sehingga dapat:

- a. Menarik rasa keingintahuan sehingga siswa mampu belajar dari peristiwa yang ada di sekitar, paham mengenai alam semesta beserta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Aktif berpartisipasi dalam merawat, menjaga, melestarikan lingkungan alam semesta, mengelola sumber daya dan lingkungan dengan baik.
- c. Mengembangkan kecakapan inkuiri agar dapat melakukan identifikasi, merumuskan sampai menyelesaikan suatu permasalahan melalui aksi nyata.
- d. Mengembangkan ilmu serta pemahaman mengenai konsep IPAS dan mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan paparan di atas, maka tujuan pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka mencakup menumbuhkan ketertarikan, bertindak aktif, mengembangkan inkuiri, memahami diri dan lingkungan, serta menguasai konsep IPAS, sejalan dengan pengembangan siswa sebagai Pelajar Pancasila. Tujuan tersebut saling berkaitan antara profil Pelajar Pancasila dengan Kurikulum Merdeka karena keduanya saling berkaitan untuk menumbuhkan karakter siswa menjadi lebih baik.

B. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* didukung oleh teori belajar kooperatif.

Model ini ialah satu dari berbagai jenis model pembelajaran kooperatif yang dilakukan secara berkelompok berbasis permainan yang awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995 (Simamora et al., 2024). Model pembelajaran ini diprakarsai oleh Robert Slavin, yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* bukan tentang belajar dalam kelompok saja, namun juga sebagai turnamen antar kelompok yang seluruh siswa diharuskan memiliki peran secara aktif pada tiap pembelajaran yang dilangsungkan (Fadly, 2022). Model *Teams Games Tournament* ialah jenis pembelajaran kooperatif yang digunakan dengan melakukan turnamen akademik, menggunakan pertanyaan berupa kuis dengan skor kemajuan secara individu, di mana para siswa berkompetisi sebagai perwakilan kelompok bersama anggota kelompok lain yang setara secara akademik (Sumantri, 2015).

Model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran berdasar pada permainan kelompok. Menurut Simamora & Silaban (2024) model *Teams Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang penerapannya mudah, membuat seluruh siswa beraktivitas tanpa memandang perbedaan status, siswa terlibat sebagai tutor teman sebaya, serta terdapat unsur permainan dan penguatan atau *reinforcement*. Selanjutnya Sensualita (2021) juga berpendapat bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan satu dari beberapa model pembelajaran yang mudah diterapkan dan juga membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran tanpa

memandang status. Sedangkan Rusman (2016) berpendapat bahwa, model *Teams Games Tournament* ialah pembelajaran kooperatif yang terdiri dari sekelompok siswa berjumlah lima hingga enam orang dengan jenis kelamin, kemampuan, dan suku atau ras yang beragam. Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* melibatkan siswa dalam kelompok belajar dengan kemampuan yang berbeda.

2. Karakteristik Model Teams Games Tournament

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Menurut Fadly (2022), karakteristik pembelajaran yang menerapkan model *Teams Games Tournament* terdiri dari:

- a. Siswa dibagi menjadi sejumlah kelompok kecil agar dapat bertanding dengan tujuan memperoleh penghargaan pada akhir kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat pemahaman siswa.
- b. Hasil belajar ialah dicapainya tujuan pembelajaran dari penerapan model *Teams Games Tournament* berupa kemajuan belajar siswa berupa bentuk penilaian dari evaluasi hasil belajar.

Adapun, Slavin juga memiliki pendapat mengenai karakteristik dari model *Teams Games Tournament*. Berikut ini karakteristik model pembelajaran

tersebut menurut Slavin:

- a. Siswa belajar dalam kelompok kecil dengan menggunakan prinsip heterogenitas agar siswa dapat saling membantu kekurangan anggota lainnya.
- b. *Games tournament* dilakukan dengan melakukan permainan dalam waktu tertentu sesuai dengan peraturan dan urutan bermain dalam waktu yang telah ditentukan oleh guru. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama dalam melakukan turnamen ini.
- c. Penghargaan kelompok dilakukan setelah pertandingan berakhir dengan menghitung skor tertinggi untuk menentukan kelompok yang akan diberikan penghargaan.

Sedangkan menurut Simamora (2024), karakteristik model *Teams Games Tournament* ialah berupa sintaks. Berikut ini karakteristik tersebut:

- a. Penyajian kelas (*class presentation*)
- b. Belajar dalam kelompok (*teams*)
- c. Permainan (*games*)
- d. Pertandingan atau lomba (*tournament*)
- e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Berdasarkan penjabaran tersebut, maka karakteristik dari model *Teams Games Tournament* kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan cara membagi siswa di kelas menjadi kelompok kecil, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melakukan pertandingan dalam bentuk permainan, dan model

pembelajaran ini terdiri dari lima sintaks. Sintaks tersebut terdiri dari penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Di akhir pertandingan, kelompok yang memperoleh penghargaan ialah kelompok dengan skor terbanyak selama pertandingan berlangsung.

3. Tujuan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Pada penerapannya, *Teams Games Tournament* menumbuhkan rasa solidaritas di antara siswa melalui kemampuan untuk berkomunikasi, bernegosiasi, dan bekerja sama. Kebersamaan dan kerja sama pada kegiatan belajar adalah kerja sama siswa agar mampu mencapai suatu tujuan belajar bersama (Sari et al., 2022). Selain mencapai tujuan bersama, tujuan pembelajaran ini juga ditujukan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa satu sama lain.

Saat pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, guru lebih suka memberikan tugas kepada kelompok daripada individu. Prinsip kelompok bahkan digunakan untuk menentukan hasil akhir evaluasi. Artinya, hasil dari seorang individu siswa tidak hanya berdasarkan pada kemampuan individu mereka, tetapi juga pada hasil prestasi kelompok. Jadi, siswa yang pintar akan membantu siswa yang kurang pintar untuk mencapai prestasi kelompok. Masing-masing siswa memiliki tanggung jawab pada kemajuan dan keberhasilan kelompoknya serta kemampuan dan keberhasilan individunya (Cartono, 2020).

Sehingga, penerapan model *Teams Games Tournament* efektif menumbuhkan solidaritas dan kemampuan kerja sama di antara siswa, di mana hasil evaluasi tidak hanya mengandalkan kemampuan individu, melainkan juga prestasi kelompok, serta mendorong siswa untuk saling membantu mencapai tujuan bersama. Dari penerapan model ini, siswa akan belajar mengenai cara mencapai tujuan dengan kemampuan yang dimiliki oleh seluruh anggota kelompoknya. Adanya kelompok lain juga menjadi penyemangat dalam memantik siswa dalam meraih tujuan belajar bersama-sama.

4. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* umumnya memiliki lima sintaks. Slavin (dalam Merti, 2020) menjelaskan terdapat beberapa komponen atau sintaks dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Komponen tersebut terdiri atas presentasi kelas, tim, pertandingan, turnamen, dan pengakuan kelompok. Pendapat tersebut sejalan dengan Simamora (2024) yang berpendapat bahwa langkah-langkah dalam penggunaan model *Teams Games Tournament*, yaitu:

a. Presentasi Kelas (*Class Presentation*)

Menyampaikan materi secara klasikal. Guru mengkomunikasikan tujuan, kegiatan, dan materi pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Belajar dalam Kelompok (*Team*)

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Pembelajaran yang dilakukan secara bersama, membandingkan pendapat atau jawaban

dari anggota, serta merevisi jika terdapat perbedaan hasil.

c. Permainan (*Game*)

Siswa menjawab pertanyaan yang dirancang untuk menguji pemahaman konsep siswa. Apabila siswa dalam kelompok berhasil menjawab, maka kelompok akan mendapatkan poin.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Kegiatan selama berlangsungnya kegiatan *game* untuk mengumpulkan poin terbanyak bagi masing-masing kelompok.

e. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Kelompok dengan poin tertinggi akan memperoleh suatu penghargaan. Penghargaan tersebut diberikan sebagai bentuk apresiasi dan semangat kepada siswa.

Dari kedua pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Teams Games Tournament* terdiri dari lima sintaks. Sintaks tersebut terdiri dari penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Berikut ini merupakan pendapat Fadly (2022) mengenai langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*.

Tabel 4
Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Langkah-langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Penyajian Kelas (<i>Class Presentation</i>)	Menyampaikan materi yang terdiri dari tujuan pembelajaran, inti materi, dan menjelaskan dengan singkat mengenai LKS yang akan dikerjakan oleh kelompok.	Menyimak dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
Belajar dalam Kelompok (<i>Teams</i>)	Mengelompokkan siswa dalam kelas ke dalam beberapa tim kecil	Siswa bergabung bersama kelompok sesuai dengan instruksi guru.
Permainan (<i>Games</i>)	Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan selama permainan berlangsung.	Siswa mengerjakan LKPD dengan melakukan permainan kelompok.
Pertandingan (<i>Tournament</i>)	Guru mengawasi jalannya permainan.	Siswa mengerjakan LKPD dengan melakukan permainan kelompok dengan durasi waktu yang telah ditentukan.
Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognition</i>)	Menghitung total poin seluruh kelompok dan memilih pemenang berdasarkan poin tertinggi yang diperoleh.	Menyimak perolehan poin yang diperoleh. Kelompok dengan poin tertinggi berhak mendapatkan penghargaan, dapat berupa gelar maupun poin tambahan untuk nilai pada materi yang dipelajari.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Sebuah model pembelajaran dalam penerapannya terdapat kelebihan dan kekurangan. Berikut ini ialah kelebihan dan kekurangan model *Teams Games*

Tournament:

a. Kelebihan

Menurut Vioreza (2020) kelebihan dari model *Teams Games Tournament*, yaitu:

- 1) Menumbuhkan sikap sosial dengan kegiatan kerja sama di dalam kelompok.
- 2) Bebas berpendapat dan berinteraksi secara dua arah.
- 3) Mengembangkan kebiasaan berani supaya mampu bersaing dan berkompetisi dengan kelompok lainnya.

Selanjutnya menurut Simamora (2024) kelebihan model *Teams Games Tournament* diantaranya:

- 1) Membuat siswa berkemampuan tinggi dan rendah sama-sama aktif serta memiliki peran penting sesuai dengan masing-masing porsinya.
- 2) Memupuk semangat kebersamaan dan sikap saling menghormati antaranggota kelompok.
- 3) Siswa lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran karena terdapat penghargaan bagi kelompok terbaik.
- 4) Siswa menjadi senang dalam kegiatan pembelajaran karena dilakukan dengan cara bermain.

Adapun menurut Prihatmojo (2020), kelebihan model *Teams Games Tournament*, ialah:

- 1) Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- 2) Siswa belajar mengenai cara bersikap sosial.
- 3) Fokus dalam pemberian tugas dimana siswa wajib menyelesaikannya.
- 4) Mengutamakan perbedaan.
- 5) Belajar mengenai arti toleransi, kepedulian, dan kerja sama.
- 6) Mampu menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa.
- 7) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Kekurangan

Menurut Simamora (2024) kekurangan model *Teams Games Tournament* diantaranya:

- 1) Waktu yang digunakan dalam menerapkan model pembelajaran relatif lama.
- 2) Guru perlu menentukan materi yang tepat dalam menerapkan model pembelajaran ini.
- 3) Guru perlu perencanaan yang baik apabila model pembelajaran ini akan digunakan.

Selanjutnya menurut Manasikana (2022) kekurangan model *Teams Games Tournament*, yaitu:

- 1) Sulit mengelompokkan siswa didasarkan pada kemampuan beragam dalam hal kemampuan akademik.
- 2) Memerlukan waktu yang lama untuk kegiatan diskusi siswa.
- 3) Siswa yang memiliki tinggi secara akademis tidak terlalu terbiasa dan masih kesulitan dalam menjelaskan kepada anggota kelompoknya.

Selanjutnya menurut Prihatmojo (2020) kekurangan model *Teams Games Tournament*, yaitu:

- 1) Sulit dalam membuat pembagian kelompok berdasarkan akademik siswa, mulai dari yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, ataupun rendah.
- 2) Diperlukan pengawasan yang baik oleh guru agar pembahasan diskusi dapat berjalan dengan semestinya.

C. Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*

1. Pengertian Model *Student Teams Achievement Divisions*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya di Universitas Johns Hopkins. STAD termasuk model kooperatif yang paling sederhana, di mana proses belajar difokuskan pada kegiatan dan interaksi antarsiswa, agar mereka saling memberikan dorongan serta bantuan dalam memahami materi. Model ini cocok diterapkan di kelas dengan latar belakang kemampuan siswa yang beragam atau heterogen (Simamora et al., 2024).

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* yang dikembangkan oleh Slavin merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif dan interaksi antarsiswa. Melalui model ini, siswa saling mendorong dan membantu satu

sama lain dalam memahami materi pelajaran untuk meraih hasil belajar yang optimal (Ariani et al., 2022). Menurut Wulandari (2022), model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan suatu pendekatan di mana siswa belajar secara berkelompok dengan menggunakan lembar kerja sebagai panduan diskusi untuk memahami konsep dan memperoleh jawaban yang tepat. Sedangkan Octavia (2020) menyatakan bahwa model *Student Teams Achievement Division* ialah pendekatan pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil beranggotakan 4 hingga 5 siswa dengan komposisi yang heterogen. Berdasarkan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa model *Student Teams Achievement Division* menekankan aktivitas dan interaksi antarsiswa dalam kelompok kecil yang heterogen, terdiri dari 4–5 anggota. Siswa belajar bersama dengan bantuan lembar kerja sebagai panduan untuk memahami konsep dan mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Karakteristik Model *Student Teams Achievement Divisions*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016), karakteristik pembelajaran yang menerapkan model *Student Teams Achievement Divisions* terdiri dari:

- a. Dilihat dari aspek tujuan kognitif, pembelajaran difokuskan pada penguasaan informasi akademik yang bersifat dasar.
- b. Dari segi tujuan sosial, model ini menekankan pentingnya kerja kelompok dan kolaborasi antarsiswa.

- c. Struktur tim disusun secara heterogen, terdiri atas 4–5 siswa dalam satu kelompok belajar.
- d. Pemilihan materi pembelajaran umumnya ditentukan oleh guru, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- e. Dalam pelaksanaan tugas utama, siswa menggunakan lembar kegiatan sebagai panduan dan saling membantu untuk memahami materi secara bersama.
- f. Penilaian dilakukan secara berkala, biasanya melalui tes mingguan untuk mengukur pemahaman individu.
- g. Pengakuan atau apresiasi diberikan melalui sertifikat pengetahuan atau bentuk publikasi lainnya yang diumumkan secara terbuka.

Adapun, Wirta (2021) juga memiliki pendapat mengenai karakteristik dari model *Student Teams Achievement Divisions*. Berikut ini karakteristik model pembelajaran tersebut menurut Wirta:

- a. Skor awal siswa dicatat sebagai acuan untuk mengukur perkembangan hasil belajar.
- b. Pelaksanaan kuis atau tes individu dilakukan setelah kegiatan kelompok.
- c. Peningkatan skor individu dicatat untuk menilai kemajuan masing-masing siswa.
- d. Kelompok diberi penghargaan berdasarkan akumulasi peningkatan nilai anggotanya.

- e. Tujuan utama model ini adalah meningkatkan prestasi akademik, mempererat hubungan sosial dalam kelompok, dan melatih kerja sama antar siswa di kelas.

3. Tujuan Penerapan Model *Student Teams Achievement Divisions*

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa adalah model *Student Teams Achievement Division*. Gross dalam (dalam Budiman, 2020) menjelaskan bahwa STAD ialah teknik pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, antusiasme, serta tanggung jawab siswa dalam kelompok belajar. Sebagai bagian dari model pembelajaran kooperatif, STAD mendorong siswa untuk saling bertukar informasi, memberikan masukan, memperkuat pemahaman satu sama lain, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok (Yusuf dalam Budiman, 2020). Tiantong dan Temungesai (dalam Budiman, 2020) menyebutkan bahwa STAD termasuk metode *active learning* yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Selaras dengan itu, Ural (dalam Budiman, 2020) menemukan bahwa penerapan STAD dapat meningkatkan pencapaian akademik dan efikasi diri siswa.

4. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Model *Student Teams Achievement Divisions*

Model *Student Teams Achievement Divisions* umumnya memiliki lima sintaks. Slavin (dalam Isha et al., 2024) menjelaskan terdapat beberapa

komponen atau sintaks dalam model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions*. Komponen tersebut terdiri atas presentasi kelas, belajar dalam kelompok, kuis, skor kemajuan individu, dan pengakuan kelompok. Pendapat tersebut sejalan dengan Nurdyansyah & Fahyuni (2016) yang berpendapat bahwa langkah-langkah dalam penggunaan model *Student Teams Achievement Divisions*, yaitu:

- a. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
- b. Menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan.
- c. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok.
- d. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- e. memberikan kuis secara individual dan tidak memperbolehkan siswa untuk bekerja sama.
- f. Memberikan penghargaan untuk menghargai usaha siswa.

Dari kedua pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Student Teams Achievement Division* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis, dimulai dari penyampaian tujuan, penyajian materi, pembentukan kelompok, kerja sama dalam tim, pelaksanaan kuis individu, hingga pemberian penghargaan berdasarkan pencapaian siswa secara individu maupun kelompok. Selanjutnya berikut ini ialah langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan

siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model *Student Teams Achievement Division*.

Tabel 5
Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division*

Langkah-langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Penyampaian Tujuan	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan pentingnya materi.	Mendengarkan dan memahami tujuan pembelajaran.
Penyampaian Materi	Menyampaikan materi secara klasikal melalui ceramah, demonstrasi, atau media.	Mencatat, memperhatikan, dan bertanya jika belum paham.
Pembentukan Kelompok	Membentuk kelompok belajar heterogen (4–5 siswa).	Bergabung dalam kelompok dan mengenali peran masing-masing.
Kerja Sama dalam Tim	Memberikan tugas, memantau diskusi, dan membantu jika ada kesulitan.	Berdiskusi, saling mengajari, dan menyelesaikan tugas bersama.
Pelaksanaan Individu	Memberikan kuis atau tes individu.	Mengerjakan soal secara mandiri.
Memberikan Penghargaan	Menghitung skor perkembangan individu. Dilanjutkan memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan skor.	Mengetahui skor pribadi dan kontribusi terhadap kelompok. Dilanjutkan dengan penerimaan penghargaan dan refleksi atas kerja sama kelompok.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Student Teams Achievement Divisions*

Sebuah model pembelajaran dalam penerapannya terdapat kelebihan dan kekurangan. Berikut ini ialah kelebihan dan kekurangan model *Student Teams*

Achievement Divisions:

a. Kelebihan

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni (2016) kelebihan dari model *Student Teams Achievement Divisions*, yaitu:

- 1) Dukungan dari anggota kelompok dapat membantu siswa terhindar dari nilai rendah, terutama saat evaluasi lisan, karena mereka mendapat bantuan selama proses diskusi.
- 2) Siswa dilatih untuk berargumen, menghargai pendapat orang lain, dan mencatat informasi penting demi kepentingan bersama.
- 3) Prestasi belajar yang meningkat turut membangun rasa percaya diri siswa dan mempererat hubungan sosial dengan teman sebaya.
- 4) Penghargaan yang diberikan mampu meningkatkan semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
- 5) Siswa yang kesulitan memahami pelajaran dapat terbantu oleh kelompok, dan pengelompokan kecil memudahkan guru dalam memantau kerja sama antar siswa.

Selanjutnya menurut Kurniasih & Sari (dalam Murthada, 2023) kelebihan dari model *Student Teams Achievement Divisions*, diantaranya:

- 1) Menumbuhkan rasa percaya diri dan kemampuan individu siswa.
- 2) Mendorong terbentuknya interaksi sosial dalam kelompok, di mana siswa dapat belajar secara alami melalui komunikasi dengan teman sekelompoknya.

- 3) Melatih siswa membangun tanggung jawab bersama dalam mengembangkan kemampuan tim.
- 4) Membiasakan siswa untuk saling menghargai dan membangun kepercayaan antaranggota kelompok.
- 5) Mendorong peran aktif sebagai tutor sebaya guna meningkatkan keberhasilan belajar kelompok.

Adapun menurut Roestiyah (dalam Suardarsana, 2021), kelebihan model *Student Teams Achievement Divisions*, ialah:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan bertanya dan mendiskusikan masalah.
- 2) Mendorong siswa untuk lebih mendalam dalam menyelidiki suatu topik atau permasalahan.
- 3) Membantu mengembangkan kemampuan memimpin dan keterampilan berdiskusi.
- 4) Memungkinkan guru untuk lebih fokus pada kebutuhan belajar individu siswa.
- 5) Membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan diskusi.
- 6) Mendorong siswa untuk menghargai orang lain, baik secara pribadi maupun dalam menghormati pendapat temannya.

b. Kekurangan

Menurut Soewarso (dalam Nurdyansyah & Fahyuni, 2016)

kekurangan dari model *Student Teams Achievement Divisions*, yaitu:

- 1) Model STAD tidak selalu menjadi solusi utama untuk semua permasalahan yang muncul dalam kerja kelompok kecil.
- 2) Ketergantungan antaranggota dapat menghambat siswa yang lambat berpikir untuk belajar secara mandiri.
- 3) Membutuhkan waktu lebih lama, sehingga bisa menghambat pencapaian target kurikulum.
- 4) Penyampaian materi menjadi kurang efisien, terutama jika dibutuhkan waktu cepat.
- 5) Proses penilaian individu dan kelompok serta pemberian penghargaan seringkali menjadi tantangan bagi guru.
- 6) Kerja kelompok cenderung didominasi siswa yang lebih aktif, sementara siswa lain kurang berpartisipasi dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang berbeda.

Selanjutnya menurut Kurniasih & Sari (dalam Murthada, 2023) kekurangan dari model *Student Teams Achievement Divisions*, diantaranya:

- 1) Pengaturan tempat duduk kelompok memerlukan waktu lama, karena keterbatasan sarana ruang kelas yang belum mendukung pembelajaran kooperatif secara optimal.
- 2) Jumlah siswa yang terlalu banyak (kelas gemuk) membuat guru kesulitan dalam memantau aktivitas belajar baik secara individu maupun kelompok.

- 3) Guru dituntut bekerja cepat dan multitugas, mulai dari mengoreksi pekerjaan siswa, menghitung skor perkembangan, hingga menentukan rata-rata nilai kelompok setiap pertemuan.
- 4) Persiapan pembelajaran dalam model STAD cukup menyita waktu, terutama dalam menyusun perangkat dan menyesuaikan strategi dengan kondisi kelas.

Adapun menurut Yurisa (dalam Suardarsana, 2021), kekurangan model *Student Teams Achievement Divisions*, ialah:

- 1) Siswa belum terbiasa menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam kegiatan belajar.
- 2) Waktu yang tersedia sering kali tidak cukup untuk melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran STAD.
- 3) Guru mengalami kendala dalam membangun suasana belajar yang mendukung kerja sama antar siswa.
- 4) Siswa kurang mampu bekerja sama secara efektif dengan teman yang tidak dikenal atau kurang akrab.
- 5) Terdapat kecenderungan dominasi dari siswa yang lebih pintar, sehingga partisipasi anggota lain menjadi kurang merata.

D. Media Pembelajaran Monopoli

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media memiliki makna tengah, pengantar, atau perantara dalam bahasa

Latin dari asal kata *medius*. Sedangkan pada bahasa Arab, media memiliki arti pengantar pesan atau perantara dalam mengirim pesan kepada penerima. Media menurut Yu (2022), merupakan segala perantara yang dapat menyalurkan informasi.

Media pembelajaran berkonsep pada dua unsur, yaitu *software* dan *hardware*. Pada media pembelajaran, *software* merupakan pesan atau informasi yang ada pada media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* merupakan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Alat peraga dan juga alat bantu merupakan contoh dari komponen *hardware* pada media pembelajaran (Pagarra et al., 2022).

Maka, media pembelajaran berupa peralatan yang mampu menyalurkan informasi. Media pembelajaran ialah segala hal yang dijadikan penghubung antara orang yang menyampaikan pesan dan yang menerima pesan dengan tujuan agar siswa merasakan motivasi dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik (Hananiyah, 2024; Hasan et al., 2021). Pendapat tersebut sejalan dengan Maemunah (2022) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan dalam menyampaikan pesan serta Membangkitkan daya pikir, emosi, konsentrasi, dan motivasi siswa sehingga mampu meningkatkan proses belajar agar mampu mencapai tujuan secara maksimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka media pembelajaran ialah segala sesuatu berguna sebagai perantara antara informan dan penerimanya. Tujuan dari media ini ialah untuk menumbuhkan dorongan motivasi pada diri siswa

dan membantu dalam mengikuti kegiatan belajar secara keseluruhan dan bermakna. Yang artinya, media pembelajaran mencakup lima unsur utama. Pertama, berperan sebagai penghubung antara materi atau pesan dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kedua, berfungsi sebagai sumber belajar. Ketiga, menjadi alat bantu yang efektif dalam membangkitkan minat siswa untuk belajar. Keempat, digunakan sebagai sarana untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan bermakna. Kelima, berperan sebagai alat untuk memperoleh serta mengembangkan keterampilan. Apabila kelima unsur ini berjalan secara sinergis, maka tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan lebih mudah tercapai.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran berperan penting karena memungkinkan penyampaian materi oleh guru kepada siswa menjadi lebih berarti. Guru tidak hanya dapat menyampaikan materi dalam bentuk kata-kata dalam ceramah mereka, tetapi mereka juga dapat membawa siswa untuk memahami konsep secara langsung. Menurut Munadi (2019) media pembelajaran memiliki fungsi yang kompleks, yaitu:

a. Fungsi sebagai Sumber Belajar

Fungsi media pembelajaran menjadi sumber belajar berarti dapat membuat pembelajaran tidak berpusat kepada guru atau *teacher center*. Misalnya, pada pembelajaran guru dapat menggunakan media video dalam menyampaikan materi pembelajaran menggantikan metode ceramah yang

biasanya guru gunakan.

b. Fungsi Semantik

Peran media pembelajaran dalam menambah ragam makna atau pemahaman selama kegiatan belajar mengajar disebut sebagai fungsi semantik. Semantik ialah studi mengenai simbol kebahasaan tidak hanya merujuk pada dirinya sendiri, tetapi juga mengaitkan makna dengan objek eksternal berdasarkan maksud dan referensinya. Misalnya gambar hewan yang dapat melambangkan keberanian seperti harimau. Penggunaan media ini mampu mempermudah siswa dalam memahami suatu makna simbol.

c. Fungsi Manipulatif

Media pembelajaran yang mampu merekonstruksi, merekam, melestarikan, menyimpan, dan memindahkan suatu objek atau peristiwa. Fungsi manipulatif ini pada dasarnya mampu mengatasi keterbatasan indra (seperti melihat sel), ruang, dan waktu. Siswa mampu melihat suatu objek atau benda yang sulit diamati secara langsung dengan bantuan media pembelajaran. Misalnya melihat suatu objek bersejarah, namun siswa belum mampu untuk mengunjungi lokasi objek tersebut. Maka, sebagai alternatif guru dapat menyediakan gambar atau video penjelasan mengenai objek bersejarah tersebut.

d. Fungsi Psikologis

Media pembelajaran memiliki peran psikologis karena mampu memberi pengaruh terhadap cara berpikir, kondisi mental, dan perilaku

siswa. Jika media yang digunakan relevan dan bermanfaat, siswa cenderung lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih terdorong untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat mempengaruhi perasaan siswa saat menerima atau menolak sesuatu dalam pelajaran dan membantu mereka melakukan pengamatan objek. Adanya daya stimulusnya yang kuat, media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan keterampilan mereka.

e. Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi sosiokultural media pembelajaran merujuk pada kemampuannya mengatasi hambatan komunikasi yang muncul akibat perbedaan sosial budaya siswa dalam proses belajar. Sosiokultural mencakup seluruh unsur sosial dan budaya masyarakat. Indonesia memiliki keragaman sosiokultural yang besar karena wilayahnya luas dan penduduknya berasal dari berbagai suku. Oleh karena itu, media pembelajaran mampu membantu mengatasi masalah ini.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Kristanto (2016), yaitu:

a. Fungsi Edukatif

- 1) Berpengaruh pada nilai pendidikan.
- 2) Mendidik untuk berpikir secara kritis.
- 3) Memberikan sebuah pengalaman bermakna.
- 4) Mengembangkan serta memperluas cakrawala.

- 5) Memberi fungsi nyata kepada berbagai aspek kehidupan dan ide yang sama.
- b. Fungsi Ekonomis
 - 1) Mencapai tujuan pembelajaran dapat diraih dengan efisien.
 - 2) Mencapai materi dapat menghemat biaya dan waktu.
 - c. Fungsi Sosial
 - 1) Pergaulan siswa dapat meluas.
 - 2) Mengembangkan pemahaman materi.
 - 3) Meningkatkan pengalaman serta kecerdasan intrapersonal pada siswa.
 - d. Fungsi Budaya
 - 1) Berdampak pada segi kehidupan manusia.
 - 2) Mampu mewariskan dan meneruskan unsur budaya di masyarakat.

Selain itu, Levie & Lentsz (dalam Nurfadhillah et al., 2021) juga mengemukakan fungsi media pembelajaran. Fungsi tersebut meliputi:

- a. Fungsi Atensi

Atensi media visual memiliki peran penting dalam memfokuskan perhatian siswa serta mengarahkan mereka pada isi pelajaran yang sesuai dengan makna gambar atau visual yang ditampilkan, baik secara mandiri maupun bersamaan dengan teks. Tidak jarang, siswa kurang tertarik pada materi pelajaran saat awal pembelajaran berlangsung, sehingga perhatian mereka pun teralihkan. Penggunaan media visual yang ditayangkan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih tenang dan

mengarahkan fokus siswa pada materi yang esensial. Dengan demikian, potensi siswa untuk memahami dan mengingat isi pembelajaran pun meningkat.

b. Fungsi Afektif

Salah satu contoh fungsi afektif media visual adalah tingkat pemahaman dan dorongan belajar siswa untuk belajar atau membaca teks dengan gambar. Gambar atau lambang visual juga dapat menggugah emosi dan sikap siswa, seperti informasi tentang masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual, seperti yang ditunjukkan oleh gambar atau lambang visual, membantu orang memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Media visual mampu memberikan uraian agar dapat memahami teks dan membantu siswa untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali teks tersebut. Fungsi kompensatoris mampu menyediakan siswa yang lambat dalam memahami materi pembelajaran berupa teks.

3. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang dapat membantu guru selama proses pembelajaran berlangsung. Jenis media pembelajaran yang digunakan dapat guru sesuaikan dengan kebutuhan belajar

siswa. Menurut Asyhar (2021) media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa, diantaranya:

a. Media Visual

Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan penglihatan siswa. Media ini terdiri dari beberapa unsur berupa garis, bentuk, tekstur, dan warna. Media pembelajaran visual perlu menonjolkan tampilannya agar menarik minat siswa. Media visual terbagi menjadi dua jenis, yaitu media visual proyeksi dan non-proyeksi.

b. Media Audio

Media audio ialah media yang hanya mengandalkan pendengaran selama penyampaian materi berlangsung. Materi yang dipelajari dalam penggunaan media audio umumnya berkaitan dengan lisan, seperti pengucapan dan sering pula digunakan pada ilmu bahasa, namun juga dapat digunakan pada pembelajaran lainnya.

c. Media Audio-Visual

Berbeda dengan kedua media sebelumnya, media audio-visual merupakan gabungan unsur suara dan visual dalam menyampaikan pembelajaran pada siswa. Media audio-visual dibagi menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Media audio-visual murni, yakni unsur keduanya berasal dari satu sumber, misalnya televisi.

- 2) Media audio-visual tak murni, yakni kedua unsur tidak berasal dari sumber yang sama, misalnya suara dari *tape* digabungkan dengan gambar dari OHP.

d. Multimedia

Multimedia merupakan penggunaan berbagai jenis media yang beragam dalam menyampaikan informasi. Misalnya, *game*, internet, dan CAI (*Computer Assisted Instruction*).

Sedangkan Sudjana dan Rivai (2019) juga mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Berdasarkan sifatnya

- 1) Media auditif, hanya bisa didengar.
- 2) Media visual, bisa dilihat saja.
- 3) Media audio-visual, bisa dilihat dan juga didengar karena terdapat gambar dan suara.

b. Berdasarkan kemampuan jangkauannya

- 1) Media dengan daya liput serentak dan luas, seperti radio dan televisi.
- 2) Media dengan daya liput terbatas ruang dan waktu, misalnya video, film, dan film *slide*.

c. Berdasarkan teknik atau cara pemakaiannya

- 1) Media yang dapat diproyeksikan, misalnya film, film *strip*, *slide*, dan transparansi.

- 2) Media yang tidak dapat diproyeksikan, misalnya lukisan, gambar, radio, dan foto.

Setyosari & Sihkabudden (dalam Kristanto, 2016) juga mengemukakan pendapatnya mengenai jenis media berdasarkan ciri fisiknya. Berikut ini merupakan penjabaran jenis media tersebut, meliputi:

- a. Media pembelajaran 2D, ialah media yang hanya bisa dilihat dari satu sudut pandang saja berupa panjang dan lebarnya, contohnya papan tulis, peta, dan gambar.
- b. Media pembelajaran 3D, ialah media yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan terdapat dimensi panjang, lebar, dan tinggi.
- c. Media pandang diam (*still picture*), ialah media yang menampilkan gambar diam dari proyeksi.
- d. Media pandang gerak (*motion picture*), ialah media yang menampilkan gambar bergerak melalui proyeksi, contohnya video.

4. Pengertian Media Monopoli Tentang Warisan Budaya Magelang

Monopoli merupakan suatu permainan papan dengan tujuan untuk menguasai setiap petak pada komplek yang ada melalui sistem ekonomi secara sederhana (A. I. Kurniawati et al., 2023). Berdasarkan jenisnya, media monopoli ialah satu dari sekian contoh media visual. Media pembelajaran berbentuk monopoli ini bisa digunakan pada berbagai materi pembelajaran dengan melakukan penyesuaian pada masing-masing komponen. Media pembelajaran monopoli ini ialah contoh media pembelajaran yang dimodifikasi

dari permainan monopoli untuk salah satu materi pada pembelajaran IPAS. Penggunaan media ini dapat mengikutsertakan semua siswa agar dapat aktif pada kegiatan belajar karena media berbasis pada permainan yang menghibur dan menyenangkan (Sujitno, 2023).

Media Monopoli Warisan Budaya Magelang terinspirasi dari permainan monopoli di mana siswa dapat berpartisipasi dalam menggunakan media. Media ini digunakan dalam pembelajaran berbasis pertandingan untuk menguji tingkat pemahaman siswa mengenai warisan budaya yang dijelaskan oleh guru. Pada pembelajaran IPAS, siswa akan diminta untuk menjelaskan gambar yang diperoleh pada kartu atau petak selama permainan berlangsung. Permainan ini dilakukan secara berkelompok dengan jumlah 6-7 siswa pada setiap kelompok. Pemilihan media ini dipilih disesuaikan pada materi yang dipelajari. Sehingga, diharapkan siswa mampu memahami materi dengan baik dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena dilakukan dengan cara bermain.

Tabel 6
Komponen Media Monopoli

Komponen Media Monopoli	Keterangan Media Monopoli	Gambar Komponen Media Monopoli
Papan monopoli	Papan monopoli pada media pembelajaran merupakan bidang datar yang berisi berbagai macam kebudayaan yang ada di Magelang. Isi dari papan disesuaikan dengan materi yang dipelajari, yaitu mengenai warisan budaya. Papan terbuat dari kayu,	

Gambar 1
Papan Monopoli

Komponen Media Monopoli	Keterangan Media Monopoli	Gambar Komponen Media Monopoli
Bidak monopoli	<p>sehingga ringan dan tidak mudah rusak.</p> <p>Bidak monopoli merupakan lambang perwakilan dari masing-masing kelompok. Bidak yang digunakan memiliki gambar kendaraan tradisional.</p>	
Dadu	<p>Dadu digunakan untuk menghasilkan angka acak yang nantinya akan digunakan untuk bidak melangkah sesuai dengan hasil dadu yang dilemparkan. Dadu yang digunakan menggunakan bahan plastik dengan ukuran ±2,5 cm.</p>	
Tanda kepemilikan komplek	<p>Tanda kepemilikan merupakan tanda suatu kelompok telah mendarat dan menjawab dengan benar pada komplek yang ditempati. Apabila kelompok lain menempati komplek yang telah terdapat tanda, maka kelompok tersebut akan mendapat setengah poin apabila menjawab dengan benar, sedangkan jika menjawab salah akan dikurangi 1 poin.</p>	

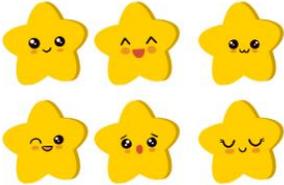
Gambar 2
Bidak Monopoli

Gambar 3
Dadu

Gambar 4
Tanda Kepemilikan Komplek

Komponen Media Monopoli	Keterangan Media Monopoli	Gambar Komponen Media Monopoli
Kartu pengetahuan	Kartu pengetahuan merupakan pengganti kartu dana umum pada permainan monopoli. Apabila salah satu kelompok mendarat pada kotak dana umum, maka mereka akan memperoleh jawaban dari salah satu kotak kompleks. Mereka yang memperoleh kartu ini dapat menyimpannya untuk dapat menjawab pertanyaan pada kartu kesempatan atau salah satu petak kompleks dengan kartu dana umum jika beruntung.	
Kartu soal	Kartu soal merupakan pengganti dari kartu kesempatan pada monopoli umumnya. Jika salah satu kelompok mendarat pada kotak kesempatan, maka mereka memiliki kesempatan untuk menjawab soal. Jika menjawab benar akan mendapatkan poin, namun jika menjawab salah tidak akan mendapatkan poin.	
Papan skor	Papan skor merupakan papan tulis yang digunakan untuk menulis perolehan poin masing-masing kelompok.	

Gambar 7
Papan Skor

Komponen Media Monopoli	Keterangan Media Monopoli	Gambar Komponen Media Monopoli
Pin penghargaan	Pin penghargaan merupakan pin yang didapatkan oleh kelompok yang memenangkan pertandingan. Seluruh anggota yang menang akan mendapatkan pin masing-masing.	 <p data-bbox="1097 625 1313 695">Gambar 8 Pin Penghargaan</p>
Buku panduan penggunaan media monopoli	Buku panduan merupakan berisi mengenai tata cara permainan dan juga aturan dalam permainan. Buku ini dibacakan oleh guru sebelum turnamen dimulai agar siswa dapat mengajukan pertanyaan jika belum memahami peraturan dalam permainan.	 <p data-bbox="1044 905 1365 974">Gambar 9 Buku Panduan Monopoli</p>

5. Fungsi Penggunaan Media Monopoli

Media monopoli merupakan salah satu jenis media berupa visual diam. Media ini memanfaatkan desain dan gambar yang menarik agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tentu, terdapat beberapa fungsi dari media monopoli yang dinilai dari visualnya. Berikut ini fungsi media monopoli, yaitu:

Tabel 7
Fungsi Media Monopoli

Fungsi Media Monopoli	Keterangan Fungsi Media Monopoli
Fungsi Atensi	Fungsi atensi dari media monopoli terletak pada desain yang terdiri dari unsur garis, warna, dan gambar. Media monopoli meningkatkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran

Fungsi Media Monopoli	Keterangan Fungsi Media Monopoli
	karena media yang digunakan dapat menarik minat dan perhatian siswa pada materi yang dipelajari.
Fungsi Afektif	Fungsi afektif pada media monopoli terdapat pada gambar yang beragam serta menyajikan informasi kepada siswa. Gambar yang tersaji dalam media dapat membangkitkan emosional dan sikap siswa.
Fungsi Kognitif	Fungsi kognitif yang terdapat pada media monopoli yaitu terdapat pada gambar yang disertai informasi gambar pada papan dan juga kartu monopoli. Adanya gambar dan informasi ini dapat membuat siswa lebih mudah paham dan ingat informasi materi.
Fungsi Kompensatoris	Fungsi kompensatoris pada media monopoli terdapat pada visualisasi media. Adanya visualisasi pada media ini mampu membantu siswa yang lemah dalam memahami suatu informasi hanya dari suatu teks.

6. Petunjuk Penggunaan Media Monopoli

Media monopoli memiliki kemiripan dengan cara bermain permainan monopoli. Namun, walaupun terinspirasi dari permainan monopoli, terdapat beberapa aturan dan cara bermain yang telah disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Berikut ini merupakan petunjuk penggunaan media monopoli:

- a. Guru menyampaikan materi yang terdiri dari tujuan pembelajaran, inti materi, dan menjelaskan dengan singkat mengenai LKPD yang akan dikerjakan oleh kelompok.
- b. Selanjutnya, guru membagi siswa dalam kelompok kecil (6-7 siswa).
- c. Guru memperlihatkan media monopoli kepada siswa.

- d. Guru menjelaskan petunjuk penggunaan media monopoli kepada seluruh siswa.
- e. Guru meminta siswa untuk bergabung ke kelompoknya.
- f. Guru memberikan undian pada masing-masing kelompok untuk melakukan permainan monopoli.
- g. Siswa yang mendapat giliran pertama pada setiap kelompok maju.
- h. Guru menggulirkan dadu dan menjalankan bidak.
- i. Pada saat bidak berhenti, siswa yang mengangkat tangan Langsung dapat merespons pertanyaan yang disediakan.
- j. Jika menjawab benar, jawaban tersebut dapat ditulis di LKPD. Dan jika salah, akan dilempar pada siswa lainnya.
- k. Kegiatan ini dilakukan kepada seluruh siswa sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
- l. Pada akhir pembelajaran, skor akan diakumulasikan oleh siswa bersama dengan guru berdasarkan hasil LKPD yang telah dikerjakan.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Monopoli

Masing-masing media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya. Tentunya, media monopoli juga terdapat kelebihan dan kekurangan tersebut. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran monopoli mengenai warisan budaya.

a. Kelebihan

- 1) Media ini memiliki visual yang menarik.
- 2) Media monopoli kokoh dan lumayan tahan terhadap air.
- 3) Mudah dibawa dan dipindahkan.
- 4) Siswa tidak asing dengan permainan monopoli, sehingga lebih mudah dalam menjelaskan aturan permainannya.
- 5) Media mudah untuk disimpan dan tidak memerlukan perawatan khusus.

b. Kekurangan

- 1) Memerlukan waktu yang relatif lama dalam penggunaan media.
- 2) Memerlukan tempat yang rata untuk memainkannya.
- 3) Tidak bisa dimainkan secara individu.

E. Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Warisan Budaya pada IPAS

Model *Teams Games Tournament* ialah jenis model pembelajaran kooperatif. Model *Teams Games Tournament* menurut Setianingsih (2021), ialah model pembelajaran kooperatif yang memiliki ciri khas adanya komunikasi siswa dalam kelompok untuk melakukan kerja sama dalam penyelesaian tugas yang diberikan. Proses pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan menyajikan materi oleh guru. Selanjutnya, siswa bekerja sama dan membantu satu sama lain dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru dengan melakukan permainan

yang telah dirancang. Pada akhirnya, diadakan turnamen berbentuk permainan untuk menunjukkan kemampuan setiap siswa. Penerapan model ini dapat menumbuhkan motivasi dan partisipasi siswa karena menggabungkan dua unsur, yaitu kompetisi dan permainan (Nopiyanti et al., 2023).

Penggunaan media monopoli dapat menjadi variasi media pembelajaran berbasis permainan dalam mengatasi kejenuhan proses pembelajaran yang monoton. Media pembelajaran ini digunakan sebagai sarana menyalurkan materi dalam pembelajaran, merangsang pikiran, minat, perhatian, dan perasaan siswa sehingga terdapat komunikasi dengan guru (Mashuri dalam Alti et al., 2022). Monopoli merupakan bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan beberapa modifikasi sesuai dengan materi. Model *Teams Games Tournament* dan media monopoli ini mampu dijadikan sebagai variasi kegiatan pembelajaran. Berikut ini merupakan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli.

Tabel 8

Implementasi Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monopoli

Sintaks Model <i>Teams Games Tournament</i>	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> Berbantuan Media Monopoli
<i>Class Presentation</i>	Guru menyampaikan materi warisan budaya pada IPAS yang mencakup tujuan pembelajaran, inti materi, dan menjelaskan secara singkat LKPD yang akan dikerjakan oleh kelompok.	Guru menyampaikan materi warisan budaya pada IPAS yang mencakup tujuan pembelajaran, inti materi, dan menjelaskan secara singkat LKS yang akan dikerjakan oleh kelompok.
<i>Teams</i>	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan jumlah 6-7 siswa.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan jumlah 6-7 siswa. Setiap kelompok menentukan masing-masing perwakilan dan urutan bermain. Dan guru menjelaskan cara penggunaan media monopoli.
<i>Games</i>	Guru memberikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan selama permainan berlangsung.	Guru meminta masing-masing kelompok untuk menjawab LKPD dengan memainkan media monopoli.
<i>Tournament</i>	Guru mengawasi siswa dalam mengerjakan LKPD menggunakan media.	Guru mengawasi siswa dalam mengerjakan LKPD dengan bantuan media monopoli sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
<i>Team Recognition</i>	Guru menghitung perolehan skor seluruh kelompok dan memberikan penghargaan bagi kelompok dengan skor terbanyak.	Guru menghitung perolehan skor seluruh kelompok dan memberikan penghargaan bagi kelompok dengan skor terbanyak.

F. Penelitian Relevan

Berdasarkan telaah terhadap kajian-kajian terdahulu, belum ditemukan adanya penelitian yang secara khusus meneliti topik sebagaimana tercantum dalam judul penelitian ini, yaitu “Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS”. Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan dan umumnya terdapat keterkaitan terhadap judul penelitian di atas.

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Zalza Luthfiatun Nisa, dkk, dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk” pada tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan Model *Team Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman IPAS di kelas IV SD Negeri Buluk. Hasil ini terlihat dalam nilai yang diperoleh siswa pada tes. Selain itu, model ini juga meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Meningkatnya keaktifan siswa ini membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial mereka. Persamaan dari penelitian ini ialah penerapan model pembelajaran yang sama, yaitu model TGT; pemahaman mata pelajaran sama, yaitu pada IPAS; dan tingkat pendidikan sampel yang diuji sama, yaitu tingkat sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya ialah jenis penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, penelitian tidak menggunakan media khusus untuk membantu penerapan model pembelajaran, dan kelas sampel yang digunakan berbeda.

2. Penelitian kedua dilakukan oleh Cyta Rahma Devi, dkk, dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi” pada tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan monopoli terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Luqman Al Hakim memberikan dampak yang positif. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *paired sample t-test*. Nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata *pretest* adalah 71, sedangkan nilai *posttest* adalah 89. Persamaan dari penelitian ini ialah penerapan media pembelajaran yang sama, yaitu permainan monopoli yang telah dimodifikasi; pendekatan penelitian yang digunakan sama, yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen; mata pelajaran yang diujikan sama, yaitu IPAS, lebih tepatnya pada pembelajaran IPS; dan tingkat pendidikan sampel yang diuji sama, yaitu tingkat sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya ialah tidak menerapkan model pembelajaran yang sama dan kelas sampel yang digunakan berbeda.
3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Puputri Alda, dkk, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* berbantuan media monopoli hidrosfer memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Kelas eksperimen mendapatkan kenaikan rata-rata nilai dari *pretest* ke nilai

posttest. Nilai tersebut mengalami kenaikan dari 35,3 menjadi 79,92. Kelas kontrol juga mengalami kenaikan, namun tidak sebanyak kelas eksperimen. Nilai tersebut mengalami kenaikan dari 36,42 menjadi 72,75. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan monopoli lebih berpengaruh pada hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan pembelajaran yang biasa (konvensional). Persamaan dari penelitian ini ialah pendekatan penelitian yang digunakan sama, yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen; tingkat pendidikan dan kelas sampel yang digunakan sama, yaitu siswa kelas V sekolah dasar; dan model dan bentuk media yang digunakan sama, yaitu model pembelajaran TGT berbantuan monopoli. Sedangkan perbedaannya ialah mata pembelajaran yang diteliti sama, yaitu IPAS. Namun, fokus pembelajaran dan materi yang diteliti berbeda.

4. Penelitian keempat dilakukan oleh Syifa Siti Nurhasanah, dkk, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS” pada tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Game Tournament* berbantuan media mentimeter berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV sekolah dasar. Kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar. Namun, penggunaan model TGT dan media mentimeter memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran secara konvensional, karena hasil *N-gain* menunjukkan kategori

tinggi. *N-gain* pada kelas eksperimen adalah 0,72 sedangkan kelas kontrol adalah 0,49. Persamaan dari penelitian ini ialah penerapan model pembelajaran yang sama, yaitu model TGT; pendekatan penelitian yang digunakan sama, yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen; mata pelajaran yang diujikan sama, yaitu IPAS, lebih tepatnya pada pembelajaran IPS; dan tingkat pendidikan sampel yang diuji sama, yaitu tingkat sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya ialah kelas sampel yang digunakan berbeda dan menggunakan jenis media yang berbeda, yaitu digital.

5. Penelitian kelima dilakukan oleh Afrina Indah Kurniawan, dkk, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV” pada tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media Mobukal terhadap peningkatan pemahaman konsep budaya pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kedungdowo. Hasil ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* 67,84 sedangkan nilai *posttest* 86,38. Persamaan penelitian ini ialah pendekatan penelitian yang digunakan sama, yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen; tingkat pendidikan sampel yang diuji sama, yaitu tingkat sekolah dasar; mata pelajaran yang diujikan sama, yaitu IPAS, lebih tepatnya pada pembelajaran IPS; dan jenis media yang digunakan sama, yaitu monopoli. Sedangkan perbedaannya ialah kelas sampel yang digunakan berbeda dan tidak menerapkan model pembelajaran yang sama.

6. Penelitian keenam dilakukan oleh Siti Naik Tantri Nur Janah, dkk, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (Mosida) Berbasis Kearifan Lokal Jember” pada tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Monopoli Sosial Budaya (Mosida) yang berbasis kearifan lokal Jember pada siswa kelas V menunjukkan bahwa hasilnya valid, efektif, dan praktis. Hasil validasi produk menerima skor 89,8%, yang menempatkannya dalam kategori sangat layak. Siswa di kelas eksperimen mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest* rata-rata 16,81%, sedangkan siswa di kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 8,77%. Persamaan penelitian ini ialah mata pembelajaran dan materi yang diambil sama, yaitu IPS dengan materi kearifan lokal dan jenis media yang digunakan sama, yaitu monopoli. Sedangkan perbedaannya ialah penelitian menggunakan desain R&D model Borg and Gall dan tingkat pendidikan dan kelas sampel yang digunakan sama, yaitu siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dari masing-masing penelitian. Kesamaan tersebut mencakup model, media, dan mata pelajaran yang diteliti. Namun, disamping kesamaan tersebut, belum ada yang memiliki kesamaan secara menyeluruh. Penelitian yang akan dilakukan mengkaji mengenai pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dengan bantuan media monopoli, dan konsep warisan budaya pada pelajaran IPAS. Subjek yang digunakan merupakan siswa kelas V sekolah dasar. Sehingga, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games*

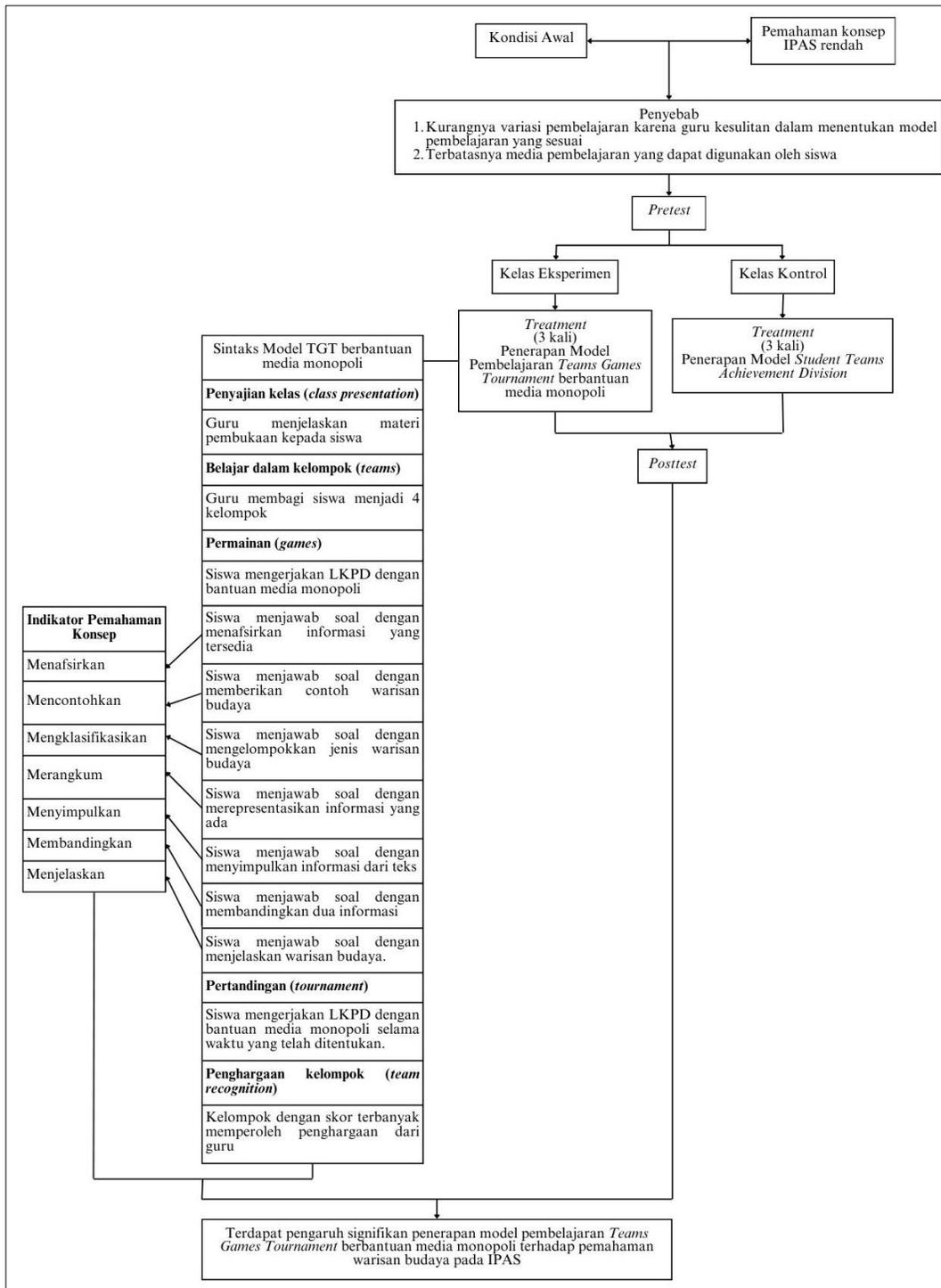
Tournament berbantuan media monopoli terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS.

G. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang di atas, pemahaman konsep pada IPAS siswa kelas V SD Negeri Pucang masih kurang maksimal dan belum mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu materi yang kurang dikuasai siswa adalah pemahaman konsep pada IPAS. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya belum diterapkannya model dan media pembelajaran yang sesuai pada pembelajaran IPAS, sehingga siswa menjadi cepat merasa bosan dan kurang tertarik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selaras dengan hal tersebut, peneliti akan mengimplementasikan model pembelajaran dengan bantuan media agar mampu menarik minat belajar siswa. Satu diantara model yang sesuai adalah model *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran ini termasuk model pembelajaran kooperatif, sehingga dalam penerapannya siswa akan melakukan diskusi. Diskusi ini dilakukan dengan membentuk kelompok atau tim untuk melakukan kegiatan turnamen yang berupa permainan. Permainan yang dilakukan dibantu dengan adanya media pembelajaran berupa monopoli. Setelah siswa membentuk tim, maka dilakukan kegiatan turnamen secara bergiliran oleh masing-masing anggota kelompok dengan memainkan monopoli sesuai urutannya.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS, sehingga diharapkan mampu mencapai kondisi akhir yang sesuai, yaitu terhadap pengaruh signifikan pada penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS siswa kelas V SD Negeri Pucang. Berdasarkan latar belakang dan kajian teoritis, kerangka pemikiran dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 10
Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono (2024) ialah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, sehingga rumusan masalah dalam penelitian umumnya berbentuk kalimat tanya. Disebut sebagai jawaban sementara karena jawaban yang ada baru didasarkan pada teori yang sesuai atau relevan, tidak dari fakta empiris yang didapatkan dari pengumpulan data. Sehingga, hipotesis disebut juga sebagai jawaban teoritis dari rumusan masalah, belum jawaban secara empiris. Merujuk pada kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah dijabarkan, maka hipotesis yang diajukan pada penelitian ini, yaitu:

H_a = Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman warisan budaya pada IPAS.

H_0 = Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli tidak berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman warisan budaya pada IPAS.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2024), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif untuk mengetahui cara variabel independen mempengaruhi variabel dependen pada kondisi yang telah dikendalikan. Penelitian ini dilakukan untuk menguji model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media monopoli terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS untuk siswa kelas V SD Negeri Pucang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Model *Nonequivalent Control Group Design* merupakan eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan dua kelompok yang sudah ada dengan menggunakan kelas pembanding. Sebelum dilakukan suatu perlakuan atau *treatment*, dilakukan kegiatan *pretest*. Sedangkan setelah *treatment*, dilakukan kegiatan *posttest*. Tes ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang akurat untuk membandingkan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Kedua kelompok menerapkan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen akan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* berbantuan media monopoli, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *STAD (Student Team Achievement Division)*. Kelas kontrol menggunakan model *Student Teams Achievement Division* karena akan

dibandingkan dengan model *Teams Games Tournament* yang juga merupakan model pembelajaran kooperatif.

Penggunaan kedua model pembelajaran, yaitu *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division*, dalam penelitian ini didasarkan pada sejumlah kesamaan mendasar di antara keduanya. Kedua model sama-sama bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi akademik yang bersifat dasar (tujuan kognitif), sekaligus menumbuhkan kemampuan bekerja sama melalui aktivitas kelompok (tujuan sosial). Struktur kelompok dalam kedua model ini disusun secara heterogen agar siswa dapat saling melengkapi dalam proses belajar. Selain itu, topik pembelajaran umumnya ditentukan oleh guru, serta terdapat sistem penghargaan yang diberikan kepada siswa atau kelompok, baik dalam bentuk lembar pengetahuan maupun media publikasi hasil belajar.

Desain penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9
Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

E = Kelas Eksperimen

K = Kelas Kontrol

O₁ = Tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen

- O₂ = Tes akhir (*posttest*) sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen
- O₃ = Tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan pada kelas kontrol
- O₄ = Tes akhir (*posttest*) sesudah diberikan perlakuan pada kelas kontrol
- X₁ = Perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli
- X₂ = Perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran *STAD* (*Student Team Achievement Division*)

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan melakukan pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*), kemudian membandingkan hasil akhirnya kedua kelompok. Di awal dilakukan kegiatan *pretest* berupa tes berupa soal uraian mengenai warisan budaya. Setelah dilakukan *pretest*, peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli sebanyak 3 kali *treatment* pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan perlakuan dengan materi yang sama menggunakan model pembelajaran *STAD*. Di akhir *treatment*, subjek peneliti diberikan *posttest* berupa tes berupa soal uraian dengan soal yang berbeda dari *pretest*, namun memiliki indikator soal yang sama.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek yang menjadi pusat pada penelitian. Menurut Sugiyono (2024), variabel penelitian ialah sifat atau atribut atau nilai dari

objek, orang, kegiatan atau organisasi yang memiliki variasi tertentu sesuai dengan ketetapan peneliti untuk dapat dipelajari dan selanjutnya disimpulkan. Berdasarkan judul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monopoli Terhadap Pemahaman Konsep Warisan Budaya pada IPAS”, penelitian ini menggunakan dua macam variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi oleh keberadaan variabel bebas. Variabel terikat dilambangkan sebagai huruf Y. Pada penelitian ini, variabel terikatnya ialah pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS.

2. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas ialah faktor yang memengaruhi perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas dilambangkan sebagai huruf X. Pada penelitian ini, variabel bebasnya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli. Model *Teams Games Tournament* dan media monopoli dijadikan satu variabel dan tidak dilakukan analisis secara terpisah.

C. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sanjaya (Pasaribu et al., 2022) definisi operasional dirumuskan oleh peneliti mengenai istilah yang terdapat pada masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar menyamakan persepsi atau pandangan antara peneliti dengan subjek terkait. Berikut ini variabel penelitian yang digunakan oleh peneliti:

1. Pemahaman Konsep Warisan Budaya pada IPAS

Pemahaman konsep warisan budaya terdiri dari beberapa indikator yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Seluruh indikator tersebut digunakan untuk mengutarakan ulang suatu konsep, menampilkan con contoh dan juga contoh suatu konsep, mengelompokkan objek berdasarkan sifat tertentu, menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk yang mewakilinya, menyimpulkan suatu konsep, membandingkan suatu konsep, dan mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah. Pada tingkat siswa sekolah dasar pemahaman konsep warisan budaya digunakan sebagai cara menyelesaikan permasalahan pada soal.

2. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Monopoli

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu teori belajar yang termasuk ke dalam model pembelajaran kooperatif. Model *Teams Games Tournament* adalah jenis pembelajaran kooperatif yang digunakan dengan melakukan pertandingan secara akademik, menggunakan pertanyaan berupa kuis dengan skor kemajuan secara individu, di mana para siswa berkompetisi sebagai perwakilan kelompok bersama anggota kelompok lain yang setara secara akademik. Model ini terdiri dari lima sintaks, yaitu: penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan kelompok. Selain itu, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini juga dipadukan sebuah media berupa monopoli.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari sebelum disimpulkan (Sugiyono, 2024). Populasi yang digunakan pada penelitian ini ialah seluruh siswa kelas V SD Negeri Pucang, dengan kelas VA berjumlah 26 dan kelas VB juga berjumlah 26 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Total populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 52 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2024). Sampel pada penelitian ini terdiri dari 26 siswa kelas V A SD Negeri Pucang sebagai kelas eksperimen dan 26 siswa kelas V B SD Negeri Pucang sebagai kelas kontrol pada tahun ajaran 2024/2025. Berikut ini merupakan tabel dari data pada sampel penelitian:

Tabel 10
Data Sampel Penelitian

Jenis Kelamin	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Laki-laki	13	13
Perempuan	13	13
Jumlah	26	26
Total	52 siswa	

3. Teknik Sampling

Teknik sampling ialah suatu teknik atau cara pengambilan sampel.

Teknik sampling yang diterapkan ialah sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan sampel yang jika jumlahnya bertambah, maka tidak akan bertambah pula keterwakilan sehingga tidak akan berpengaruh pada nilai informasi yang didapatkan (Sugiyono, 2024). Maka, seluruh populasi akan dijadikan sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini diperkirakan akan terlaksana pada semester gasal tahun ajaran 2024/2025. Berikut ini tabel waktu tahap pelaksanaan penelitian.

Tabel 11
Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu (Bulan)									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	
1.	Tahap persiapan penelitian										
	a. Penyusunan proposal	■	■	■							
	b. Pengajuan proposal				■						
	c. Penyusunan instrumen penelitian					■	■				
	d. Validasi instrumen							■			
	e. Perizinan penelitian								■		
2.	Tahap pelaksanaan										
	a. Pengumpulan data									■	■
	1) <i>Pretest</i>									■	■
	2) <i>Treatment 1</i>									■	■
	3) <i>Treatment 2</i>									■	■
	4) <i>Treatment 3</i>									■	■
	5) <i>Posttest</i>									■	■
	b. Analisis data									■	■
3.	Tahap penyusunan laporan									■	■

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah langkah yang paling strategis dalam melakukan penelitian, karena tujuan utama pada penelitian ialah untuk memperoleh data. Jika tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak mampu memperoleh data yang mampu memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2023). Berikut ini metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti, yaitu:

1. Tes

Tes merupakan metode pengumpulan data berupa kumpulan pertanyaan yang disajikan pada lembar kerja (Sahir, 2021). Metode pengumpulan tes ini dapat membantu dalam mengukur pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang ingin diteliti (Fauziyah et al., 2023). Masing-masing pertanyaan mewakili indikator yang ingin dicapai pada tujuan pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengukur pemahaman konsep siswa mengenai warisan budaya. Adapun terdapat dua macam tes yang dilakukan, yaitu *pretest* dan *posttest*. Bentuk tes yang digunakan berupa uraian agar siswa mampu memberikan jawaban terbaik sesuai pemahaman yang dimiliki.

2. Observasi

Sugiyono (2024) mengemukakan bahwa observasi merupakan cara untuk mengumpulkan data dengan ciri yang lebih spesifik, karena objek observasi tidak terbatas hanya pada manusia, namun juga berfokus pada objek alam yang lainnya. Dilihat dari segi pelaksanaannya, peneliti melakukan *non participant observation*, di mana penelitian melakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan independen dan tidak terlibat dalam kegiatan. Sedangkan dilihat dari instrumen yang digunakan, observasi yang dilakukan merupakan observasi secara terstruktur dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yang telah ditentukan oleh peneliti. Observasi ini dilakukan untuk mengamati guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan

model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli berlangsung.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengukur fenomena baik alam maupun sosial yang diteliti. Secara lebih khusus, seluruh fenomena ini disebut juga sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2024). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai instrumen untuk memperoleh data. Berikut ini instrumen yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

1. Instrumen Tes

Instrumen tes yang berisi 15 soal uraian mengenai indikator kecapaian pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS. Sebelum menyusun instrumen tes, peneliti perlu menyusun konsep berupa kisi-kisi pertanyaan yang sesuai dengan indikator. Kisi-kisi soal tes tersebut tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 12
Kisi-kisi Instrumen Tes

Indikator Pemahaman Konsep	Indikator Soal	No. Soal	Jumlah Soal
Menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan jenis warisan budaya.	1	1
Menafsirkan	Siswa mampu menafsirkan informasi yang tersedia untuk menjawab pertanyaan yang tersedia.	8	1
Mengklasifikasikan	Siswa mampu mengelompokkan warisan budaya berdasarkan jenisnya.	2, 6, 13	3

Indikator Pemahaman Konsep	Indikator Soal	No. Soal	Jumlah Soal
Merangkum	Siswa mampu menyajikan konsep dengan merepresentasikan informasi yang telah diterima.	3, 9	2
Menyimpulkan	Siswa mampu menyimpulkan informasi dari teks.	7, 10, 14	3
Membandingkan	Siswa mampu mengemukakan persamaan atau perbedaan dari dua atau lebih suatu hal.	4, 11, 15	3
Mencontohkan	Siswa mampu memberikan contoh mengenai warisan budaya berdasarkan jenis dan kategorinya.	5, 12	2
Total Soal			15

2. Instrumen Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan pada siswa dan guru menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan tersebut dibuat berdasarkan kisi-kisi lembar observasi guru dan siswa. Tujuan dilakukan observasi ini adalah untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa mengenai kesesuaian penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Kisi-kisi lembar observasi guru tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 13
Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

No.	Aspek yang diamati	Nomor	Jumlah
1.	Kegiatan Pembuka	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
2.	Kegiatan Inti		
	a. Penyajian kelas (<i>Class Presentation</i>)	9, 10, 11, 12	4
	b. Belajar kelompok (<i>Teams</i>)	13	1
	c. Pelaksanaan permainan (<i>Games</i>)	14, 15	2

No.	Aspek yang diamati	Nomor	Jumlah
	d. Pelaksanaan pertandingan (<i>Tournament</i>)	16, 17, 18, 19, 20	2
	e. Penghargaan kelompok (<i>Team Recognition</i>)	21, 22	5
3.	Kegiatan Penutup	23, 24, 25, 26	4
Total Pernyataan			26

Kemudian, berikut ini kisi-kisi lembar observasi siswa tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 14
Kisi-Kisi Lembar Observasi Siswa

No.	Aspek yang diamati	Nomor	Jumlah
1.	Kegiatan Pembuka	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2.	Kegiatan Inti		
	a. Penyajian kelas (<i>Class Presentation</i>)	7, 8, 9, 10	4
	b. Belajar kelompok (<i>Teams</i>)	11	1
	c. Pelaksanaan permainan (<i>Games</i>)	12, 13	2
	d. Pelaksanaan pertandingan (<i>Tournament</i>)	14, 15	2
	e. Penghargaan kelompok (<i>Team Recognition</i>)	16, 17, 18	3
3.	Kegiatan Penutup	19, 20, 21	3
Total Pernyataan			21

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan seberapa konsisten data yang diamati dari objek penelitian dan data yang dilaporkan peneliti. Uji validitas dilakukan untuk menguji suatu instrumen yang akan digunakan agar dapat mengukur konsep yang seharusnya. Pengujian instrumen tes menggunakan uji

validitas konstruk dan uji validitas isi. Berikut ini penjelasan dari masing-masing validitas yang dilakukan:

a. Validitas Konstruk (*Construct Validity*)

Validitas konstruk merupakan uji validitas dengan menggunakan pendapat dari para ahli (*expert judgment*). Instrumen yang telah dibuat dapat diminta pendapatnya kepada para ahli atau yang disebut juga validator. Validator dalam pengujian instrumen merupakan seorang dosen yang ahli pada bidangnya serta wali kelas VA SD Negeri Pucang. Validator menilai perangkat pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi alur tujuan pembelajaran, modul ajar, materi ajar, LKPD, media pembelajaran, soal *pretest posttest*, lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa.

Tabel 15
Hasil Validasi Ahli

No.	Instrumen	Skor Validasi Dosen	Keterangan	Skor Validasi Guru	Keterangan
1.	ATP	87,5	Valid (sedikit revisi)	96	Valid (tanpa revisi)
2.	Modul ajar	89	Valid (sedikit revisi)	96,4	Valid (tanpa revisi)
3.	Materi ajar	83,3	Valid (sedikit revisi)	91,6	Valid (tanpa revisi)
4.	LKPD	88	Valid (sedikit revisi)	91,6	Valid (tanpa revisi)
5.	Media pembelajaran	90	Valid (sedikit revisi)	95,5	Valid (tanpa revisi)
6.	<i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	82,5	Valid (sedikit revisi)	92,5	Valid (tanpa revisi)
7.	Lembar observasi guru	93	Valid (sedikit revisi)	96,4	Valid (tanpa revisi)
8.	Lembar observasi siswa	93	Valid (sedikit revisi)	96,4	Valid (tanpa revisi)

b. Validitas Isi (*Content Validity*)

Uji validasi isi merupakan uji validitas yang dilakukan dengan cara membandingkan isi instrumen dengan materi yang telah disampaikan. Uji validitas dilakukan kepada 20 butir soal uraian yang diujikan kepada siswa kelas V SD Negeri Setan. Uji validitas lebih baik dilakukan pada setiap butir pertanyaan yang validitasnya diuji. Apabila r_{hitung} jika dibandingkan

r_{tabel} dimana $df=n-2$ dengan sig 5% menghasilkan $r_{\text{tabel}} < r_{\text{hitung}}$, maka butir instrumen dinyatakan valid. Namun, jika menghasilkan sebaliknya, dimana $r_{\text{tabel}} > r_{\text{hitung}}$, maka butir instrumen dinyatakan tidak valid. Validitas isi dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 menggunakan rumus yang *Product Moment* oleh Karl Pearson.

Adapun hasil validitas *pretest* terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 16
Hasil Validitas *Pretest*

Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,580	0,514	Valid
2	0,442	0,514	Tidak Valid
3	0,547	0,514	Valid
4	0,632	0,514	Valid
5	0,479	0,514	Tidak Valid
6	0,528	0,514	Valid
7	0,534	0,514	Valid
8	0,656	0,514	Valid
9	0,800	0,514	Valid
10	0,242	0,514	Tidak Valid
11	0,211	0,514	Tidak Valid
12	0,638	0,514	Valid
13	0,434	0,514	Tidak Valid
14	0,853	0,514	Valid
15	0,657	0,514	Valid
16	0,706	0,514	Valid
17	0,749	0,514	Valid
18	0,590	0,514	Valid
19	0,594	0,514	Valid
20	0,634	0,514	Valid

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari 20 soal *pretest* yang diujicobakan pada 15 siswa terdapat 15 soal valid dan 5 soal

tidak valid.

Adapun hasil validitas *posttest* terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 17
Hasil Validitas *Posttest*

Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,578	0,514	Valid
2	0,579	0,514	Valid
3	0,491	0,514	Tidak Valid
4	0,774	0,514	Valid
5	0,629	0,514	Valid
6	0,719	0,514	Valid
7	0,812	0,514	Valid
8	0,649	0,514	Valid
9	0,583	0,514	Valid
10	0,828	0,514	Valid
11	0,199	0,514	Tidak Valid
12	0,073	0,514	Tidak Valid
13	0,586	0,514	Valid
14	0,659	0,514	Valid
15	0,373	0,514	Tidak Valid
16	0,138	0,514	Tidak Valid
17	0,457	0,514	Tidak Valid
18	0,289	0,514	Tidak Valid
19	0,229	0,514	Tidak Valid
20	0,255	0,514	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa dari 20 soal *posttest* yang diujicobakan pada 15 siswa terdapat 11 soal valid dan 9 soal tidak valid. Namun, untuk menjaga konsistensi dan kesetaraan instrumen, penelitian ini tetap menggunakan 15 soal pada *pretest* dan *posttest*. Empat soal tambahan dalam *posttest* disusun berdasarkan indikator yang sama dengan soal-soal *pretest* yang telah divalidasi, serta mengacu pada karakteristik soal *pretest* yang ekuivalen secara substansi dan tingkat

kesulitan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas atau keandalan adalah suatu ukuran tingkat kestabilan dan konsistensi. Instrumen dapat dinyatakan reliabel jika digunakan dalam melakukan beberapa penelitian menggunakan objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Instrumen yang reliabel dianggap cenderung valid, walaupun tidak valid. Maka, instrumen yang valid sebelumnya reliabel tetap perlu dilakukan uji reliabilitas. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan sig. 5%. Apabila nilai *Alpha* > 0,60 maka konstruk pertanyaan yang diujikan adalah reliabel.

Adapun hasil uji reliabilitas *pretest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 18
Hasil Uji Reliabilitas *Pretest*

<i>Cornbach Alpha</i>	N of Items	Keterangan
0,900	15	Reliabel

Berdasarkan pengujian reliabilitas soal *pretest*, diperoleh hasil reliabilitas sebesar 0,900. Instrumen ini memperoleh nilai *Cornbach Alpha* 0,900 > 0,60. Berdasarkan kriteria uji reliabilitas yang telah ditentukan, maka butir soal uraian tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

Adapun hasil uji reliabilitas *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah

ini:

Tabel 19
Hasil Uji Reliabilitas *Posttest*

<i>Cornbach Alpha</i>	N of Items	Keterangan
0,859	15	Reliabel

Berdasarkan pengujian reliabilitas soal *posttest*, diperoleh hasil reliabilitas sebesar 0,859. Instrumen ini memperoleh nilai *Cornbach Alpha* $0,859 > 0,60$. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, maka butir soal uraian tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

3. Daya Pembeda (DP)

Daya beda pada suatu soal merupakan kemampuan butir soal dalam membedakan antara siswa yang menjawab soal dengan tepat dan kurang tepat (Lestari & Yudhanegara, 2017). Daya beda soal ialah kemampuan soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dengan yang berkemampuan rendah (Arikunto, 2018). Semakin tinggi koefisien yang dimiliki oleh daya beda butir soal, maka semakin mampu butir soal tersebut membedakan siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah. Daya beda dihitung dengan melakukan analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 26. Penentuan indeks daya beda dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *Corrected Item-Total Correlation* pada tabel *statistic output* SPSS dengan interpretasi daya beda soal. Dasar yang digunakan dalam mengambil keputusan

pada uji daya beda terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 20
Kategori Interpretasi Daya Pembeda

Interpretasi Daya Beda	Keterangan
0,70 – 1,00	Sangat Baik
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Buruk

Adapun hasil uji daya pembeda *pretest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 21
Uji Daya Pembeda *Pretest*

Butir Soal	No. Soal	R Hitung	Kategori Soal
1	1	0,521	Baik
2	3	0,493	Baik
3	4	0,571	Baik
4	6	0,558	Baik
5	7	0,416	Baik
6	8	0,629	Baik
7	9	0,821	Sangat Baik
8	12	0,586	Baik
9	14	0,869	Sangat Baik
10	15	0,556	Baik
11	16	0,613	Baik
12	17	0,644	Baik
13	18	0,520	Baik
14	19	0,497	Baik
15	20	0,602	Baik

Berdasarkan uji daya beda *pretest* di atas, maka dari 15 soal terdiri dari dua kategori soal, yaitu sangat baik dan baik. Terdapat 2 soal masuk dalam kategori sangat baik, dan 13 soal masuk dalam kategori baik.

Adapun hasil uji daya pembeda *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah

ini:

Tabel 22
Uji Daya Pembeda *Posttest*

Butir Soal	No. Soal	R Hitung	Kategori Soal
1	1	0.462	Baik
2	13	0.523	Baik
3	4	0.819	Sangat Baik
4	6	0.612	Baik
5	7	0.728	Sangat Baik
6	8	0.469	Baik
7	9	0.526	Baik
8	2	0.532	Baik
9	14	0.652	Baik
10	5	0.568	Baik
11	16	0.036	Buruk
12	17	0.441	Baik
13	18	0.201	Cukup
14	19	0.157	Buruk
15	10	0.728	Sangat Baik

Berdasarkan uji daya beda *posttest* di atas, maka dari 15 soal terdiri dari empat kategori soal, yaitu sangat baik, baik, cukup, dan jelek. Terdapat 3 soal masuk dalam kategori sangat baik, 9 soal masuk dalam kategori baik, 1 soal dalam kategori cukup, dan 2 soal masuk kategori buruk.

4. Indeks Kesukaran (IK)

Indeks kesukaran atau juga disebut sebagai tingkat kesukaran ialah tingkat kesulitan soal yang dinyatakan oleh suatu bilangan (Lestari & Yudhanegara, 2017). Soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sulit. Semakin banyak jumlah siswa yang menjawab soal dengan benar, maka semakin mudah soalnya. Sebaliknya pula, semakin sedikit siswa menjawab soal dengan benar, maka semakin sulit soalnya (Setiyawan &

Wijayanti, 2020). Indeks kesukaran dihitung dengan melakukan analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 26. Penentuan indeks kesukaran dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *Mean* pada tabel *statistic output* SPSS dengan interpretasi tingkat kesukaran soal. Dasar yang digunakan dalam mengambil keputusan pada uji tingkat kesukaran terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 23
Kategori Interpretasi Indeks Kesukaran

Interpretasi Tingkat Kesukaran	Keterangan
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Adapun hasil uji tingkat kesukaran *pretest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 24
Uji Tingkat Kesukaran *Pretest*

Butir Soal	No. Soal	Nilai Mean	Kategori Soal
1	1	0,64	Sedang
2	3	0,90	Mudah
3	4	0,53	Sedang
4	6	0,76	Mudah
5	7	0,71	Mudah
6	8	0,51	Sedang
7	9	0,56	Sedang
8	12	0,93	Mudah
9	14	0,69	Sedang
10	15	0,42	Sedang
11	16	0,43	Sedang
12	17	0,58	Sedang
13	18	0,44	Sedang
14	19	0,62	Sedang
15	20	0,78	Mudah

Berdasarkan uji tingkat kesukaran *pretest* di atas, maka dari 15 soal terdiri dari dua kategori soal, yaitu sedang dan mudah. Terdapat 10 soal masuk dalam kategori sedang dan 5 soal masuk dalam mudah.

Adapun hasil uji tingkat kesukaran *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 25
Uji Tingkat Kesukaran Posttest

Butir Soal	No. Soal	Nilai Mean	Kategori Soal
1	1	0,67	Sedang
2	13	0,31	Sedang
3	4	0,47	Sedang
4	6	0,67	Sedang
5	7	0,69	Sedang
6	8	0,58	Sedang
7	9	0,53	Sedang
8	2	0,82	Mudah
9	14	0,53	Sedang
10	5	0,47	Sedang
11	16	0,50	Sedang
12	17	0,51	Sedang
13	18	0,71	Mudah
14	19	0,42	Sedang
15	10	0,62	Sedang

Berdasarkan uji tingkat kesukaran *posttest* di atas, maka dari 15 soal terdiri dari dua kategori soal, yaitu sedang dan mudah. Terdapat 13 soal masuk dalam kategori sedang dan 2 soal masuk dalam mudah.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian

yang sebelumnya telah diajukan. Prosedur penelitian eksperimen ini terbagi dalam tiga tahapan, yaitu pra penelitian (perencanaan), penelitian (pelaksanaan di lapangan), dan akhir penelitian (membuat laporan penelitian). Tahapan langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pra Penelitian

a. Observasi

Observasi dilakukan di SD Negeri Pucang, tepatnya pada kelas V tahun ajaran 2024/2025. Kegiatan observasi ini dilakukan pada Kamis, 5 Desember 2024. Dari hasil observasi yang dilakukan, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran yang dapat dirumuskan.

b. Pengusulan judul dan penyusunan proposal penelitian

Pengusulan judul dilakukan dengan melakukan bimbingan terhadap dosen pembimbing 1 pada 3 Oktober 2024, sedangkan dosen pembimbing 2 pada 11 Oktober 2024. Setelah judul disetujui oleh kedua dosen pembimbing, dilakukan penyusunan proposal penelitian. Proposal tersebut meliputi Bab I sampai Bab III ditambah dengan instrumen penelitian yang telah dilakukan uji validasi dan reliabilitas.

2. Penelitian

a. *Pretest*

Subjek penelitian, yaitu siswa kelas V melakukan kegiatan pretest untuk menguji pemahaman awal siswa mengenai warisan budaya. Tes ini dilakukan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Teams Games*

Tournament berbantuan media monopoli untuk kelas eksperimen. Tes ini juga dilakukan untuk kelas kontrol sebelum menerapkan model pembelajaran *STAD (Student Team Achievement Division)*.

b. *Treatment*

Penerapan *treatment* (perlakuan) dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol, menerapkan model *STAD (Student Team Achievement Division)* sebanyak 3 kali pertemuan. Pada masing-masing pertemuan membahas indikator pembelajaran yang berbeda disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Selain itu, penggunaan media monopoli pada kelas eksperimen dilakukan dengan cara bertahap.

1) *Treatment 1*

Treatment pertama pada kelas eksperimen dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli. Siswa diperkenalkan model dan media yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Guru secara acak membentuk siswa dalam 4 kelompok, dengan jumlah anggota tiap kelompok 6-7 siswa. Selanjutnya, siswa bermain menggunakan media monopoli sesuai dengan peraturan yang sebelumnya telah dijelaskan untuk melakukan turnamen permainan.

Pada *treatment* pertama ini, siswa diminta untuk mengidentifikasi asal kebudayaan yang terdapat pada monopoli.

Siswa kemudian mengerjakan LKPD secara berkelompok mengenai materi warisan budaya, tepatnya mengenai warisan budaya di Magelang. LKPD tersebut berisi mengenai berbagai warisan budaya yang ada di Magelang, siswa diminta untuk mengidentifikasi kebudayaan berdasarkan asalnya. Hasil dari turnamen dan skor LKPD dijumlahkan untuk menentukan kelompok pemenang.

Sedangkan *treatment* pertama pada kelas kontrol dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *STAD (Student Team Achievement Division)*. Guru menyampaikan kompetensi dan menjelaskan materi pembuka kepada siswa sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Selanjutnya guru memberikan LKPD yang akan dikerjakan oleh kelompok. LKPD ini berisi mengenai berbagai warisan budaya yang ada di Magelang, siswa diminta untuk mengidentifikasi kebudayaan berdasarkan asalnya. Kemudian dilakukan kuis kepada siswa secara individu untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah melakukan pembelajaran secara berkelompok. Guru kemudian merangkum skor perkembangan individu berdasarkan pada kemajuan individu siswa. Diakhir pembelajaran, guru memberikan predikat pada masing-masing kelompok sesuai dengan kemajuan skor masing-masing kelompok.

2) *Treatment 2*

Treatment kedua dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Guru secara acak membentuk siswa dalam 4 kelompok, dengan jumlah anggota tiap kelompok 6-7 siswa. Selanjutnya, siswa bermain menggunakan media monopoli sesuai dengan peraturan yang sebelumnya telah dijelaskan. Pada *treatment* kedua ini, siswa diminta untuk mengidentifikasi sejarah dibalik kebudayaan yang terdapat pada monopoli.

Siswa kemudian mengerjakan LKPD secara berkelompok mengenai materi warisan budaya, tepatnya mengenai warisan budaya di Magelang. LKPD tersebut berisi mengenai berbagai warisan budaya yang ada di Magelang, siswa diminta untuk menjelaskan sejarah dari masing-masing kebudayaan yang tertera. Hasil dari turnamen dan skor LKPD dijumlahkan untuk menentukan kelompok pemenang.

Sedangkan *treatment* kedua pada kelas kontrol dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *STAD (Student Team Achievement Division)*. Guru menyampaikan kompetensi dan menjelaskan materi pembuka kepada siswa sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Selanjutnya guru memberikan LKPD yang akan dikerjakan oleh kelompok. LKPD ini berisi mengenai berbagai warisan budaya yang

ada di Magelang, siswa diminta untuk menjelaskan sejarah dari masing-masing kebudayaan yang tertera. Kemudian dilakukan kuis kepada siswa secara individu untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah melakukan pembelajaran secara berkelompok. Guru kemudian merangkum skor perkembangan individu berdasarkan pada kemajuan individu siswa. Diakhir pembelajaran, guru memberikan predikat pada masing-masing kelompok sesuai dengan kemajuan skor masing-masing kelompok.

3) *Treatment 3*

Treatment ketiga dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media monopoli. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Guru secara acak membentuk siswa dalam 4 kelompok, dengan jumlah anggota tiap kelompok 6-7 siswa. Selanjutnya, siswa bermain menggunakan media monopoli sesuai dengan peraturan yang sebelumnya telah dijelaskan. Pada *treatment* ketiga ini, siswa diminta untuk memahami akulturasi dibalik kebudayaan yang terdapat pada monopoli.

Siswa kemudian mengerjakan LKPD secara berkelompok mengenai materi warisan budaya, tepatnya mengenai warisan budaya di Magelang. LKPD berupa tabel, siswa diminta untuk mengisi contoh bentuk akulturasi kebudayaan yang ada di Magelang atau daerah

sekitarnya. Hasil dari turnamen dan skor LKPD dijumlahkan untuk menentukan kelompok pemenang.

Sedangkan *treatment* kedua pada kelas kontrol dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *STAD (Student Team Achievement Division)*. Guru menyampaikan kompetensi dan menjelaskan materi pembuka kepada siswa sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Selanjutnya guru memberikan LKPD yang akan dikerjakan oleh kelompok. LKPD ini berisi mengenai berbagai warisan budaya yang ada di Magelang, siswa diminta untuk mengisi contoh bentuk akulturasi kebudayaan yang ada di Magelang atau daerah sekitarnya. Kemudian dilakukan kuis kepada siswa secara individu untuk mengetahui keberhasilan siswa setelah melakukan pembelajaran secara berkelompok. Guru kemudian merangkum skor perkembangan individu berdasarkan pada kemajuan individu siswa. Diakhir pembelajaran, guru memberikan predikat pada masing-masing kelompok sesuai dengan kemajuan skor masing-masing kelompok.

c. *Posttest*

Posttest dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran terlaksana. Tes ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari *treatment*, berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *STAD (Student Team Achievement Division)*. Bentuk dan

indikator soal tes yang diberikan sama dengan *pretest*, namun isi soal yang diberikan berbeda.

3. Akhir Penelitian

a. Tahap analisis data

Tahap analisis data dilakukan setelah melakukan penelitian. Hasil yang dianalisis adalah hasil dari *pretest* dan *posttest* yang sebelumnya diberikan kepada siswa. Uji prasyarat dan hipotesis dilakukan untuk menganalisis data yang telah diperoleh. Hasil analisis data yang telah didapat ditulis pada laporan penelitian.

b. Tahap pengusulan hasil penelitian

Tahap pengusulan hasil penelitian data dilakukan setelah seluruh rangkaian penelitian dan analisis data dilakukan. Usulan hasil penelitian ini disusun pada suatu laporan penelitian berupa skripsi.

J. Metode Analisis Data

Analisis data ialah kegiatan yang dilakukan setelah seluruh responden mengumpulkan data. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengarahkan temuan-temuan menjadi data yang bersifat kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik yang menghasilkan angka-angka sebagai representasi dari hasil penelitian. Analisis data dilaksanakan setelah seluruh data dari berbagai sumber berhasil dikumpulkan. Adapun teknik analisis

data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat analisis ialah konsep dasar dalam menentukan statistik uji yang akan digunakan (Usmadi, 2020). Uji prasyarat ini akan menentukan jenis uji menggunakan statistik parametrik atau non parametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui kenormalan dari distribusi data (Rodliyah, 2021). Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 26. Kriteria yang digunakan dalam menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan sig. 5% adalah apabila nilai $W_{hitung} > 0,05$, maka data berdistribusi normal. Namun, jika nilai $W_{hitung} < 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas merupakan tahapan uji statistik yang ditujukan untuk menunjukkan dua atau lebih kelompok data sampel bersumber dari populasi dengan variasi yang sama (Nuryadi et al., 2017). Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan uji *Levene*. Uji *Levene* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 26. Kriteria yang digunakan dalam menggunakan uji *Levene* dengan sig. 5% adalah apabila nilai sig. $> 0,05$, maka data memiliki variasi yang homogen (sama). Namun, apabila sig. $<$

0,05, maka data tidak memiliki variasi yang homogen (tidak sama).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan sebagai cara untuk menguji kebenaran dari pernyataan statistik yang kemudian ditarik kesimpulan dimana hasil dari pengujian ini akan berpengaruh terhadap pernyataan hipotesis yang sebelumnya telah diajukan. Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 26 dengan menggunakan uji *independent sample t-test* jika pada uji prasyarat berdistribusi normal, dengan menggunakan sig. 5%. Kriteria yang digunakan dalam pengujian ini adalah jika sig. > 0,05 maka H_0 diterima, sedangkan jika sig. < 0,05 maka H_0 ditolak. Namun, apabila pada uji prasyarat tidak berdistribusi normal, maka uji hipotesis dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 26 dengan menggunakan uji *Mann Whitney* dengan sig. 5%. Apabila Asymp. Sig (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang dilakukan di kelas V SD Negeri Pucang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang pada tahun ajaran 2024/2025, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan media monopoli berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep warisan budaya pada IPAS. Hal ini dibuktikan dengan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* pada uji non-parametrik *Mann-Whitney U* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Pemberian perlakuan melalui pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli selama 3 kali *treatment* mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 53,85 pada *pretest* menjadi 71,37 pada *posttest*. Sedangkan pada kelas kontrol dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* memiliki rata-rata *pretest* 42,48 dan *posttest* 54,02. Perbedaan rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sangat signifikan yaitu $71,37 > 54,02$. Selain itu, penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli membuat siswa menjadi aktif, kompetitif secara positif, serta memiliki pemahaman konsep yang lebih baik melalui kerja sama tim dan permainan edukatif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar pendidik mampu menerapkan berbagai model pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

2. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya menggunakan berbagai model pembelajaran yang variatif guna menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapan inovasi seperti model pembelajaran kooperatif, terutama *Teams Games Tournament*, dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah siswa yang kurang aktif bekerja dalam kelompok, kurang semangat, dan minim daya saing.
- b. Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk mengimplementasikan model *Teams Games Tournament* berbantuan media monopoli dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan fokus pembahasan materi, mata pelajaran, kelas atau media yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, E. H. K., Ginting, F. B., Marsya, & Noviyanti, S. (2024). Analisis Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Konsep Ruang Dan Waktu dalam Sejarah. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 506–511.
- Aditya, U. B., & Wahyudi. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(1), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662> ISSN
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD*. 4(1), 126–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Aini, A. N., Kirana, A., & Suratni, S. (2024). Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik Melalui Pembelajaran Diskusi Dan Teams Games Tournament (Tgt). *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Integrasinya*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.62426/pi.v2i2.74>
- Alda, P., Putra, M. J. A., & Erlisnawati. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Monopoli Hidrosfer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1763–1772. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.8986>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran* (T. P. Wahyuni (ed.)). PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2023). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Pustaka Pelajar.
- Aprianto, R., Sulistri, E., & Anitra, R. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep IPS di Tinjau dari Gaya Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 125–133. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6087>

- Apriliya, M., Nurdiansyah, & Caturiasari, J. (2025). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 261–273.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. (2022). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran* (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2021). *No TiKreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (S. Ibad (ed.)). Gaung Persada Press. <https://scholar.google.co.id/scholar?oi=bibs&cluster=10707785995338605762&btnI=1&hl=en>
- Baina, N., Machmud, T., & Abdullah, A. W. (2022). Deskripsi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i1.13280>
- Brata, I. B., Rai, I. B., Rulianto, & Wartha, I. B. N. (2020). Pelestarian Warisan Budaya dalam Membangun Pariwisata Bali yang Berkelanjutan. *Prosiding Seminar Nasional Webinar Nasional Universitas Mahasaraswati Denpasar*, 150–161.
- BSKAP. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Budiman, A. (2020). Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan Pengaruhnya Bagi Kemampuan Berpikir Kritis dan Efikasi Diri. In W. Kurniawan (Ed.), *Jawa Tengah : CV. Pena Persada*. CV. Pena Persada.
- Cartono. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-GamesTournament) untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti di Kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan Semester I Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3).
- Devi, C. R., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Luqman Al Hakim Ngawi. *Global Education Journal*, 1(1), 103–119. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i1.233>

- Effendy, E., Aisyah, N., Manurung, R. S., & Nasution, R. (2023). Konsep Informasi Konsep Fakta Dan Informasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 5723–5729.
- Emilia, E., & Nurlela. (2023). Pentingnya Pelestarian Warisan Budaya Dalam Pariwisata. *JIMA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Literature Review, and Systematic Review*, 1(1), 1–4.
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka* (Gempi (ed.); 1st ed.). Bening Pustaka. Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi%0AKurikulum Merdeka
- Farika, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(1), 16–19. <https://doi.org/10.37630/jpi.v10i1.302>
- Fauziyah, A., As Sakinah, Z., Mariyanto, & Juansah, D. E. (2023). Instrumen Tes dan Non Tes pada Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6538–6528. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.12050>
- Gülen, S. (2020). The Effect of ‘Volume of Concept’ on the Level of Identifying Concepts and Understanding of Relationships Between Concepts for 7th Grade Students. *African Educational Research Journal*, 8(1), 57–69. <https://doi.org/10.30918/aerj.81.20.011>
- Hananiyah, A. (2024). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran di SMK Tritech Informatika Medan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(6), 127–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i6.629>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Madsiana, & Indra P., I. M. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group* (1st ed.). Tahta Media Group.
- Insani, A. A. (2022). Penanaman Jiwa Nasionalisme Guna Menghadapi Kerusakan Tatanan Bahasa dan Budaya Lokal di Era Globalisasi. *Jurnal Globalisasi Citizen*, 2, 1–8. <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/glbctz>
- Irfan, I., Syarifuddin, S., Jannah, M., & Romadhon, K. (2023). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Model TGT, STAD dan Jingsaw Terhadap Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 588. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1883>
- Isha, U. U., Nurhikma, Hambali, H., & Hasan. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif

- Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris SMAN 3 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 2(2), 348–363. <https://doi.org/10.56983/jgps.v2i2.886>
- Janah, S. N. T. N., Finali, Z., & Puspitaningrum, D. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Sosial Budaya (MOSIDA) Berbasis Kearifan Lokal Jember. *Elementary School Journal*, 13(4), 443–457. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/esjgpsd.v11i4.48496>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*. Bintang Sutabaya.
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92–97.
- Kurniawati, A. I., Fardani, M. A., & Riswari, L. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Budaya Lokal (Mobukal) Terhadap Pemahaman Konsep Budaya Peserta Didik Kelas IV. *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(3), 141–152. [https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2023.14\(3\).141-152](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2023.14(3).141-152)
- Kurniawati, N. N., & Sutharjana, I. M. (2023). The Influence of Gadgets on The Development of The Early-Age Learners' Behavior and Character. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(2), 159–171. <https://doi.org/10.37329/ijms.v1i2.2321>
- Kusuma Dewi, R., Huda, C., Istiqomah, I., & Sulianto, J. (2024). Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Parisa Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Materi Warisan Budaya Daerah. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2), 278–285. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.4067>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika* (3rd ed.). Refika Aditama.
- Maemunah, S. (2022). *Konsep Pembelajaran Inofatif dan Kreatif di Era Digital* (1st ed.). Eureka Media Aksara.
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Manasikana, O. A., Af'ida, N., Mayasari, A., & Siswant, M. B. E. (2022). *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP* (A. W. Wijayadi (ed.); 1st ed., Vol. 11, Issue 1). LPPM UNHASY Tebuireng

Jombang.

- Manik, F. H., Hartoyo, A., & Ijuddin, R. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Trigonometri Berdasarkan Teori Bloom. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(4), 1–8.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315–321.
- Munadi, Y. (2019). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru* (A. H. Syaf (ed.)). Gaung Persada Press. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=-zemmfMAAAAJ&citation_for_view=-zemmfMAAAAJ:ns9cj8rnVeAC
- Murthada. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Di SMP IT Muhammadiyah Takengon. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 47–56. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i1.659>
- Musyarofah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS* (D. P. Adi (ed.)). http://digilib.uinkhas.ac.id/21861/1/BUKU_TERBIT_KONSEP_DASAR_IPS_MUSYAROFAH.pdf
- Mutmainna, Asfar, I. T., Asfar, I. A., Nurannisa, A., Riska, & Handayani, R. (2023). Pemahaman Konsep Siswa Bernuansa Etnomatematika Berbasis Permainan Ethnogames 3D. In *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*.
- Nashrullah. (2022). *Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)* (N. Alfulaila (ed.)). CV. El Publiser. https://idr.uin-antasari.ac.id/23382/1/BARU-A5_BUKU_AJAR_PEMBELAJARAN_IPS_2022.pdf
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1), 83–91.
- Nopiyanti, H. R., Witjoro, A., & Primilestari, L. (2023). Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament) dalam Meningkatkan Sikap Kompetitif Siswa di SMK Negeri 2 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(7), 3.

<https://doi.org/10.17977/um068.v3.i7.2023.3>

- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Model. In *Nizmania Learning Center*. Nizama Learning Center.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., Maharani, S. C., & Tangerang Ubiversitas Muhammadiyah. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1195> tujuan,
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. SIBUKU MEDIA.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Pasaribu, S. B., Herawati, A., Utomo, K. W., & Aji, R. H. S. (2022). Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi dan Bisnis. In A. Muhaimin (Ed.), *UUP Academic Manajemen Perusahaan YKPN*. Media Edu Pustaka. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi Penelitian.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65013/1/Metodologi%20Penelitian.pdf)
- Prihatmojo, A., & Rohmi. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Who Am I. In *Sustainability (Switzerland)* (1st ed., Vol. 11, Issue 1). Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Putra, P. G. P., Kurniansah, R., Budiatiningsih, M., Istianingsih, N., Susila, I. M. G. D., Yudawisastra, H. G., Darsana, I. M., Suteja, I. W., & Ariyanto. (2024). *Warisan Budaya sebagai Kekayaan Pariwisata* (P. P. Juniarta (ed.)). Intelektual Manifes Media.
- Ramadhan, M. F., & Adi Prasetijo. (2023). Warisan Budaya dalam Konteks Standar Internasional: Penjagaan Warisan Budaya Untuk Pembangunan Berkelanjutan. *Janus*, 1(2), 123–134. <https://doi.org/10.22146/janus.v1i2.9127>

- Ramadhani, S., Leonard, L., Nurmantoro, M. A., & Sumilat, J. M. (2022). The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 12(1), 111–126. <https://doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>
- Riinawati. (2021). Pengantar Evaluasi Pendidikan. In *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Thema Publishing.
- Rodliyah, I. (2021). *Pengantar Dasar Statistika Dilengkapi Analisis dengan Bantuan Software SPSS* (S. Irawati (ed.)). LPP UNHASY Tebuireng Jombang. <http://www.lppm.unhasy.ac.id>.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo.
- Saenal. (2020). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 1(1), 52–62. <https://doi.org/10.55623/ad.v1i1.25>
- Safitri, Muharrami, L. K., Hadi, W. P., & Wulandar, A. Y. R. (2021). Faktor Penting dalam Pemahaman Konsep Siswa SMP: Two-Tier Test Analysis. *Natural Science Education Research*, 4(1), 45–55. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8150>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati (ed.); 1st ed.). KBM Indonesia. <https://eprints.uniska-bjm.ac.id/19327/1/Book Chapter 2024 Metode Penelitian Kuantitatif.pdf>
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Sensualita, I., Prabawa, D., Fatma, E. A., Nuryanti, Anggraeni, P., & Suciati, D. (2021). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran guru TK dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas* (Sukarno, S. Haryati, & Siswanto (eds.)). Pustaka Rumah C1nta.
- Setiani, N., Roza, Y., & Maimumah. (2022). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Pemahaman Konsep Matematis Materi Peluang pada Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 2286–2297.

- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Setiyawan, R. A., & Wijayanti, P. S. (2020). Analisis Kualitas Instrumen untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 130–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.26>
- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 725. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5611>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
- Simamora, A. B., Panjaitan, M. B., Manalu, A., Siagian, A. F., Simanjutak, T. A., Silitingan, I. D. B., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif* (L. N. Sihombing (ed.); 1st ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Suardarsana, I. K. G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Action Research*, 2(1), 176–186. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i3.34677>
- Sudjana, N. (2019). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugih, S. S., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (S. Y. Suryandari (ed.); 3rd ed.). ALFABETA CV.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Setiyawami (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Suhelayanti, Syamsiah, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N.,

- Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)* (R. Watrianthos & J. Simarmata (eds.); 1st ed.). Yayasan Kita Menulis. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/10795/Buku-Referensi-Pembelajaran-Ilmu-Pengetahuan-Alam-dan-Sosial-IPAS.pdf>
- Sujitno. (2023). *Media Monopoli Siswa Mudah Belajar Akuntansi* (1st ed.). Adanu Abimata.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (T. K. Indratno (ed.); 1st ed.). Suryacahya. <https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain - Press.pdf>
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Raja Grafindo.
- Susilawati, N., Fathurrahim, & Mulyawan, U. (2024). Pengemasan Warisan Budaya Tradisional Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya di Desa Bayan. *JRT Journal Of Responsible Tourism*, 3(3), 989–1000. <https://stp-mataram.e-journal.id/JRTour>
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran* (P. Hadisaputra (ed.)). Holistica.
- Syafa'atun, & Nurlaela. (2022). Analisis Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 430–436. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7180813>
- Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Undang-Undang Dasar (UUD) Tahun 1945 Dan Amandemen Nomor - Tentang UUD 1945 Dan Amandemen (1945). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/101646/uud-no-->
- UNESCO. (2009). *Cultural Heritage*. UNESCO Institute for Statistics. <https://uis.unesco.org/en/glossary-term/cultural-heritage>
- Uno, W. A. (2024). Implementation of Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) to Improve Students' Understanding of Mathematical Concepts on Fractions at SDN 07 Tilamuta. *International Journal of Education and Literature*, 3(2), 71–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/ijel.v3i2.113>

- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Utami, A. D., Suriyah, P., & Mayasari, N. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi (Structure Of Observed Learning Outcomes Taxonomy)*. CV. Pena Persada.
- Vioreza, N., Marhamah, Oktaviana, E., Nugroho, B. T. A., Solihat, E., Hasanah, N., Arisona, R. D., & Ginting, M. B. (2020). *Model & Metode Pembelajaran* (D. S. F (ed.); 1st ed.). CV. Jakad Media Publishing.
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>
- Wirta, I. M. (2021). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Students Team Achievement Division (STAD). *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 716–725. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4562076>
- Wulandari, D., Dwi Yuniarti, V., & Wahyuningsih, Y. (2023). Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia. *Journal on Education*, 5(2), 2376–2382. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/894>
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1754>
- Yu, H. (2022). The Definition, Fulfillment and Development of Digital Media. *Atlantis Press*, 214. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220404.026>