

## **PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI TATA SURYA DENGAN MODEL TGT PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS VI SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR**

Vioneta Gloria Stefanie Sidauruk<sup>1</sup>, Wahyudi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

[vionetagloria31@gmail.com](mailto:vionetagloria31@gmail.com), [yudhi@uksw.edu](mailto:yudhi@uksw.edu),

### **ABSTRACT**

*During the learning process science, the lack of teachers in implementing effective learning models and media to support learning objectives leads to low student motivation. This study aims to analyze the impact of using the Team Games Tournament (TGT) learning model, incorporating a solar system monopoly game, on the learning motivation of sixth-grade science students in elementary school. The study follows the ADDIE development model. Data collection methods include interviews, validation questionnaires from media and material experts, and response questionnaires from students and teachers. A limited trial was conducted with 6 students to assess media practicality, while a broader trial involved 20 students and 1 teacher to evaluate media effectiveness. Student learning outcomes were measured using pre-tests and post-tests. Pre-test scores were collected before the intervention, while post-test scores were gathered afterward. The difference in scores was analyzed using a paired t-test, revealing a Sig. (2-tailed) value of 0.005. This result indicates that the null hypothesis (H<sub>0</sub>) is rejected, and the alternative hypothesis (H<sub>a</sub>) is accepted, demonstrating a significant difference between pre-test and post-test scores. This finding suggests that the solar system monopoly media positively impacts student learning motivation. Consequently, the study concludes that the solar system monopoly media is both valid and practical for use in enhancing student motivation in learning science.*

*Keywords: learning motivation, Team Games Tournament (TGT) model, IPAS*

### **ABSTRAK**

Pada proses pembelajaran IPAS, kurangnya guru dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung tujuan pembelajaran menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang menggabungkan permainan monopoli tata surya terhadap motivasi belajar siswa kelas VI di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data meliputi wawancara, angket validasi dari ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa dan guru. Uji coba terbatas dilakukan pada 6 siswa untuk menilai kepraktisan media, sementara uji coba luas melibatkan 20 siswa dan 1 guru untuk mengevaluasi efektivitas media. Hasil belajar siswa diukur menggunakan pre-test dan post-test. Nilai pre-test

diperoleh sebelum diberikan perlakuan, sedangkan nilai post-test diperoleh sesudah diberikan perlakuan. Perbedaan nilai di analisis menggunakan uji t berpasangan, yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,005. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Penelitian ini menunjukkan bahwa media monopoli tata surya berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa media monopoli tata surya valid dan praktis untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

**Kata Kunci:** Motivasi belajar, Model TGT (Team Games Tournament), IPAS

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan di Indonesia harus sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh pemerintah, termasuk dalam hal standar proses pembelajaran. Standar ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Menurut Permendikbud No. 16 tahun 2022, standar proses ini menjadi acuan bagi guru dalam menciptakan interaksi yang baik antara guru dan siswa di kelas. Hal ini mendorong guru untuk terus mengembangkan keahlian dan pengetahuan mereka serta menciptakan inovasi baru dalam metode pengajaran (Purwandhi, 2019).

Dalam penerapan standar proses, salah satu bidang studi yang harus dipelajari di Sekolah Dasar (SD)

adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengkaji tentang makhluk hidup, benda mati di alam semesta, serta interaksi di antara keduanya, penting bagi guru untuk merencanakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan standar proses pendidikan agar siswa dapat belajar dengan semangat dan motivasi tinggi (Amali et al, 2019).

Dari data survei PISA 2018 menunjukkan bahwa kemampuan literasi sains siswa Indonesia masih tergolong rendah, dengan skor rata-rata 396 poin. Hal ini mencerminkan bahwa pembelajaran sains di sekolah belum sepenuhnya berorientasi pada pengembangan literasi sains yang memadai. Kurnia (2014) menyebutkan bahwa rendahnya kemampuan ini bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kurikulum, metode pengajaran, fasilitas belajar, serta bahan ajar.

Salah satu SD di Gugus Teuku Umar Salatiga, ditemukan bahwa guru lebih aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan siswa yang cenderung pasif. Guru sering menggunakan metode ceramah tanpa menyediakan media yang mendukung pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, motivasi belajar rendah, dan pemahaman terhadap materi menjadi kurang. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Motivasi belajar adalah faktor kunci dalam keberhasilan akademik siswa. Ada dua jenis motivasi belajar yang perlu diperhatikan yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, dan motivasi ekstrinsik yang dipengaruhi oleh faktor luar (Rista & Ariyanto, 2018). Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah permainan edukatif seperti monopoli.

Media pembelajaran monopoli dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan penelitian sebelumnya, media ini efektif dalam

meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi belajar siswa (Yolanda Febrita, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli dengan tema Tata Surya menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Model TGT melibatkan siswa dalam permainan yang dirancang untuk memicu keterlibatan dan minat mereka. Dengan berkompetisi dalam kelompok, siswa dapat lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Hal ini diharapkan dapat mengatasi kebosanan dan kesulitan dalam mempelajari materi IPAS, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis. Secara praktis, media monopoli tata surya ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru juga dapat memanfaatkannya untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih interaktif, sementara sekolah dapat

mengembangkannya sebagai inovasi pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran yang menarik, tetapi juga untuk memberikan panduan bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang efektif.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D), penelitian ini merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan serta kepraktisan produk tersebut (Sugiyono 2020:418). Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis monopoli tata surya dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Dalam mengembangkan media pembelajaran monopoli tata surya, model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan penelitian ini terdiri dari 3 tahap yang dikemukakan Sukmadinata yang telah dimodifikasi oleh Mawardi (2014:3) meliputi : 1) Tahap studi pendahuluan yang terdiri dari studi pustaka, analisis kebutuhan, dan studi lapangan; 2) Tahap desain dan pengembangan yang terdiri dari perancangan model, uji coba terbatas, uji coba luas, serta validasi ahli; dan 3) Tahap pengujian terdiri dari *pretest*, implementasi media, *posttest*, serta analisis data di mana menggunakan metode eksperimen untuk menguji keefektifan serta kepraktisan media yang dikembangkan.

Uji coba terbatas dilakukan dengan 6 siswa untuk menguji kepraktisan, sedangkan uji coba luas dilakukan dengan 20 siswa untuk menguji keefektifan. Teknik lainnya yang digunakan yaitu *One Group Pretest Posttest Study*. Siswa diberikan soal *pretest* sebelum diberikan perlakuan, sesudah pembelajaran menggunakan media monopoli tata surya yang dikembangkan, siswa diberikan *posttest*. Penghitungan hasil pengukuran awal melalui *pretest* dan pengukuran akhir melalui *posttest*

diolah melalui deskripsi statistik dan uji *t-test* atau uji t dengan aplikasi SPSS 26.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa monopoli tata surya dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD, khususnya pada materi tata surya. Berikut adalah uraian hasil penelitian berdasarkan lima tahap ADDIE.

1. *Analysis* (Analisis), tahap analisis ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai karakteristik siswa dan kemampuan awal siswa serta motivasi belajar siswa. Hasil analisis karakteristik siswa dilakukan dengan teknik wawancara kepada guru kelas, didapatkan hasil bahwa nilai ulangan harian IPAS cenderung rendah. Selain itu, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menyebabkan siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hasil analisis motivasi belajar didapatkan dari angket yang diberikan kepada 20 siswa menunjukkan rata-rata presentase sebesar 49,3% dengan kategorial rendah. Analisis

kemampuan awal siswa didapatkan dari pretest yang diberikan kepada 20 siswa menunjukkan rata-rata nilai 62,65. Dengan analisis kedua data tersebut, dapat diidentifikasi bahwa siswa membutuhkan dukungan tambahan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. *Design* (Perancangan), tahap desain yang dilakukan antara lain yaitu : 1) mendesain media pembelajaran monopoli tata surya; 2) mengumpulkan materi, dan menyusun rancangan pembelajaran atau RPP; 3) lembar validasi ahli materi, desain, dan media pembelajaran.
3. *Development* (Pengembangan), produk ini sudah dirancang semaksimal mungkin, dengan bahan-bahan yang mudah ditemukan dan terjangkau. Berikut hasil dari tahap pengembangan media monopoli tata surya pada gambar dibawah ini.



**Gambar 1.** Papan Permainan



**Gambar 2.** Buku Panduan



**Gambar 3.** Kartu Permainan



**Gambar 4.** Papan Skor



**Gambar 5.** Pion dan Dadu

Dalam proses pengembangan melibatkan uji validasi produk oleh materi, media, dan desain pembelajaran. Tujuan dari uji validasi

ini untuk mengevaluasi kedalaman materi yang tercakup dalam produk yang dikembangkan. Berikut adalah tiga hasil dari uji validasi yang diberikan oleh para validator pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Data Hasil Valdiasi

Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Rata-rata presentase
Ahli media	56	60	93%
Ahli materi	50	55	90%
Ahli desain	79	85	92%

Sesuai data Tabel.1 media monopoli tata surya mendapatkan rata-rata presentase dengan katoegori layak untuk digunakan dan diujicobakan.

4. *Implementation* (Implementasi), produk yang sudah di validasi, dilanjutkan pada tahap uji coba terbatas yang dilakukan pada 6 siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Selain itu, dilakukan uji coba luas pada 20 siswa untuk mengukur tingkat kefektivan media monopoli tata surya. Berdasarkan hasil observasi pengamatan, media monopoli tata surya dapat digunakan dengan baik. Melalui observasi pengamatan menunjukkan bahwa siswa lebih banyak berdiskusi dan bertukar informasi tentang planet-planet, satelit, dan fenomena astronomi lainnya. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan

praktis, sehingga pemahaman mereka tentang sistem tata surya menjadi lebih baik. Untuk melihat presentase dalam motivasi belajar siswa, diberikan angket sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli tata surya. Hasil analisis angket sebelum menggunakan media di dapatkan data 7 siswa dengan presentase sebesar 35% dengan kategori motivasi belajar rendah dan sebanyak 13 siswa dengan presentase 65% berkategori motivasi sangat rendah. Hasil analisis angket sesudah menggunakan media didapatkan kategori motivasi tinggi yakni 12 orang siswa dengan presentase 60% dan didapatkan kategori motivasi sangat tinggi pada 8 siswa dengan presentase 40%. Ada peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli tata surya dengan model pembelajaran TGT efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. *Evaluation* (Evaluasi), tahap ini diperlukan untuk memastikan efektivitas media monopoli tata surya. Data yang digunakan adalah hasil pengukuran pretest dan posttest dari uji coba luas 20 siswa. Kemudian dilakukan uji perbedaan nilai pretest

dan posttest pada media monopoli tata surya dengan dilakukan penyajian statistik deskriptif dan uji t-test atau *independent sample t-test*. Berikut hasil uji perbedaan dari data yang diperoleh.

**Tabel 2.** Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	40.00	76.67	62.6665	10.23889
Posttest	20	70.00	96.67	84.3335	7.50148
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan adanya keefektivan peningkatan secara signifikan dalam rata-rata hasil sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli tata surya. Hasil dari Uji t diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya bahwa ada perbedaan signifikansi penerapan model TGT pada mata pelajaran IPAS terhadap motivasi belajar siswa kelas VI. Jadi, dapat disimpulkan penggunaan media monopoli tata surya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI efektif untuk digunakan.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah bahwa penggunaan media monopoli tata surya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar efektif dalam meningkatkan motivasi

belajar siswa. Media ini telah di validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dengan kategori tinggi. Media ini juga sudah diuji secara terbatas dan luas, hasilnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media monopoli tata surya. Menggunakan media monopoli tata surya secara efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SD sehingga layak digunakan. Dalam rangka meningkatkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penggunaan media monopoli tata surya dapat dianggap sebagai pendekatan efektif dan inovatif, media ini memberikan manfaat signifikan dalam mengatasi tantangan pembelajaran IPAS, seperti kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini mendukung penggunaan permainan monopoli tata surya sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah

Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 70.

Febrita, Yolanda. 2019. Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Prosiding DPNPM Unindra*.

Kurnia, F. 2014. Analisis Bahan Ajar Fisika SMA Kelas XI di Kecamatan Indralaya Utara Berdasarkan Kategori Literasi Sains. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 1(1), 43-47.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 tahun 2022 tentang *Standar Proses pada Pendidikan Dasar*.

Prayogo, B. (2017). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SD N Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Unnes, 110265, 31–32.

Purwadhi. 2019. Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa.

Ratna, Luh Ayu. 2021. Monopoly Media: Efforts to Increase the Activity of Elementary School Students in Learning Animals Movement Organs. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vol.5 No.2*.

Rista, K., & Ariyanto, E. A. 2018. Pentingnya Pendidikan & Meningkatkan Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Karya Pengabdian*

Dosen Dan Mahasiswa, 01(02),  
139.

Sugiyono, 2020. Metode Penelitian  
Kualitatif. Bandung: Alfabeta