

Efektivitas Media Monopoli TGT Berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar dan Kolaborasi Peserta Didik

Niken Utami Ayumai Firnanda^{1*}, Oki Sandra Agnesa², Sella Nofriska Sudrimo³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Sorong

E-mail: nikenfrnanda98393@gmail.com^{1*}

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: 2026-03-18 Revised: 2026-04-18 Published: 2026-04-19</p> <p>Keywords: cognitive learning outcomes; collaboration skills; local wisdom; monopoly game-based media; teams games tournament</p>	<p><i>This study aims to analyze the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by a local wisdom-based Monopoly game on students' cognitive learning outcomes and collaboration skills in Learning of Integrated Science and Social Studies (IPAS). The research was conducted at MI Muhammadiyah 02 Kabupaten Sorong using a quasi-experimental design with a nonrandomized control group pretest-posttest. The research stages included pretest, treatment, and posttest. The sample consisted of 30 fourth-grade students divided into experimental and control classes. Data were collected through cognitive tests and collaboration observation sheets, then analyzed using independent sample t-test and N-Gain. The results showed that the experimental class achieved significantly better outcomes than the control class. The N-Gain results were in the medium category with higher effectiveness in the experimental group, indicating that the implementation of TGT assisted by a local wisdom-based Monopoly game is sufficiently effective in improving both cognitive learning outcomes and collaboration skills. These findings suggest that integrating cooperative learning, game-based media, and local wisdom creates a more interactive, contextual, and meaningful learning process. Therefore, this approach can be used as an innovative and practical alternative to enhance both academic achievement and social skills of elementary school students.</i></p>
<p>Artikel Info</p> <p>Sejarah Artikel Diterima: 2026-03-18 Direvisi: 2026-04-18 Dipublikasi: 2026-04-19</p> <p>Kata kunci: hasil belajar kognitif; kearifan lokal; kemampuan kolaborasi; media monopoli; teams games tournament</p>	<p>Abstrak</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif dan kemampuan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penelitian dilaksanakan di MI Muhammadiyah 02 Kabupaten Sorong dengan menggunakan desain kuasi eksperimen tipe <i>nonrandomized control group pretest-posttest</i>. Tahapan penelitian meliputi pretest, pemberian perlakuan, dan posttest. Sampel penelitian berjumlah 30 peserta didik kelas IV yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar kognitif dan lembar observasi kemampuan kolaborasi, kemudian dianalisis menggunakan <i>independent sample t-test</i> dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih baik secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain berada pada kategori sedang dengan tingkat efektivitas yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media monopoli berbasis kearifan lokal cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan kemampuan kolaborasi peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif, media permainan, dan kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan praktis untuk meningkatkan capaian akademik sekaligus keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar.</p>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap fenomena sosial, budaya, dan kehidupan

bermasyarakat (Ramadhan & Santosa, 2023). Dalam konteks ini, muatan IPS dalam IPAS tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter serta internalisasi nilai budaya. Pembelajaran yang dikaitkan

dengan kehidupan sehari-hari memungkinkan peserta didik memahami realitas sosial secara kontekstual sekaligus menumbuhkan kesadaran terhadap keberagaman budaya sebagai bagian dari identitas bangsa (Angriani et al., 2025).

Namun, implementasi pembelajaran IPAS pada materi tradisi dan budaya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil observasi awal di MI Muhammadiyah 02 Kabupaten Sorong, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Meskipun terdapat kegiatan diskusi, interaksi peserta didik belum berlangsung secara optimal karena sebagian besar masih pasif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang interaktif, sehingga peserta didik cenderung menghafal informasi tanpa memahami makna sosial dan nilai budaya secara mendalam. Akibatnya, internalisasi nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari belum berkembang secara maksimal.

Di sisi lain, Indonesia sebagai negara dengan keberagaman budaya yang tinggi menghadapi tantangan dalam menjaga dan mewariskan nilai budaya kepada generasi muda di tengah arus globalisasi (Indrawati & Sari, 2024). Pendidikan dasar memiliki peran penting sebagai ruang penanaman nilai, norma, dan identitas budaya sejak dini (Lestyaningrum et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran perlu dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, kemampuan kolaborasi menjadi salah satu kompetensi penting

yang perlu dikembangkan (Arifin & Mu'id, 2024). Kolaborasi mencakup kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan mengambil keputusan bersama melalui interaksi sosial dalam pembelajaran kooperatif (Sembiring, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguasaan konsep dengan pengembangan keterampilan sosial secara seimbang.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar langsung (Rahmadhea, 2024). Penggunaan media permainan akan lebih optimal jika dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament* (TGT), yang menekankan kerja kelompok heterogen dan kompetisi akademik secara sehat (Kesuma & Rigianti, 2024). Dalam pembelajaran budaya, permainan monopoli yang dimodifikasi dan diintegrasikan dengan nilai kearifan lokal seperti gotong royong dan musyawarah berpotensi menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan media permainan monopoli berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Arifah & Widiyanti (2023) menemukan bahwa penerapan TGT berbantuan monopoli mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan ini didukung oleh Agustin, Budiyanto, & Qosyim (2024) yang

melaporkan peningkatan signifikan pada aspek kognitif. Selain itu, Ramadhani, Khamdun, & Ardianti (2023) menyatakan bahwa penggunaan TGT berbantuan monopoli juga berdampak positif terhadap hasil belajar serta perkembangan ranah afektif dan psikomotorik.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan efektivitas model TGT dan media monopoli, sebagian besar masih berfokus pada aspek kognitif dan belum mengkaji kemampuan kolaborasi secara simultan. Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam media pembelajaran berbasis permainan pada materi tradisi dan budaya di sekolah dasar masih terbatas. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian pada integrasi antara media permainan, model pembelajaran kooperatif, dan nilai kearifan lokal dalam satu desain pembelajaran yang komprehensif.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa integrasi media pembelajaran Monopoli dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS. Integrasi ini tidak hanya difokuskan pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga secara simultan mengembangkan kemampuan kolaborasi peserta didik melalui aktivitas permainan, diskusi, dan interaksi sosial yang kontekstual.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media Monopoli TGT berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar kognitif dan kemampuan kolaborasi peserta didik pada materi tradisi dan budaya masyarakat Indonesia di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *nonrandomized control group pretest-posttest design* (Abraham & Supriyati, 2022). Desain ini dipilih karena subjek tidak diacak secara individu, melainkan menggunakan kelas yang sudah terbentuk (Amaliya & Anas, 2024). Adapun desain penelitian disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan: O₁ = Pretest, X = Perlakuan, O₂ = Posttest

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di MI Muhammadiyah 02 Kabupaten Sorong pada materi tradisi dan budaya Indonesia dalam pembelajaran IPAS. Populasi berjumlah 30 peserta didik kelas IV. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh (*total sampling*), sehingga seluruh populasi dijadikan sampel (Febriyanti, 2023). Sampel dibagi berdasarkan kelas yang telah ada tanpa randomisasi individu, yaitu 15 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 15 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli berbasis kearifan lokal selama tiga pertemuan yang meliputi tahap penyampaian materi, kerja kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berupa ceramah, diskusi, dan tanya jawab tanpa media permainan.

Instrumen penelitian meliputi tes hasil belajar kognitif berupa 15 soal pilihan ganda dan 5 soal isian berdasarkan taksonomi Bloom revisi (C1-C6) serta lembar observasi kemampuan kolaborasi dengan skala Likert 1-4 yang mencakup partisipasi, tanggung jawab, komunikasi, kerja sama, dan penyelesaian tugas. Validitas instrumen diuji melalui expert judgment oleh dosen ahli untuk menilai kesesuaian indikator dengan konstruk yang diukur, kejelasan bahasa, serta kelayakan instrumen sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan hasil penilaian ahli, seluruh instrumen dinyatakan layak digunakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran yang diberikan.

Media pembelajaran Monopoli berbasis kearifan lokal divalidasi melalui expert judgment oleh dosen ahli untuk menilai aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi menunjukkan media layak digunakan dengan beberapa perbaikan. Analisis data dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 melalui uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene's test), dan uji hipotesis menggunakan independent samples t-test. Selain itu, N-gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi peserta didik (Ramadhanintyas et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan selama tiga pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan

media Monopoli berbasis kearifan lokal, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional berupa penjelasan materi, diskusi kelompok, dan pemberian tugas tanpa media permainan.

Pada pertemuan pertama, peserta didik masih memerlukan bimbingan dalam memahami mekanisme pembelajaran. Pada pertemuan kedua, peserta didik mulai terlibat aktif dalam diskusi dan permainan. Pada pertemuan ketiga, peserta didik menunjukkan peningkatan partisipasi, antusiasme, dan kemampuan bekerja sama. Sebaliknya, pada kelas kontrol, interaksi peserta didik cenderung terbatas dan kurang berkembang secara kolaboratif.

Setelah pembelajaran selesai, data dikumpulkan melalui tes hasil belajar kognitif dan lembar observasi kemampuan kolaborasi. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 25 dengan teknik statistik deskriptif dan inferensial, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, *independent sample t-test*, dan uji N-Gain. Hasil analisis deskriptif berupa nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi pada kedua kelas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik deskriptif

		Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kognitif					
	Data	N	R	Min	Max	Mean	Std. Deviasi
Hasil Belajar Kognitif	Pretest	15	24	56	80	68.07	7.488
	Eksperimen						
	Posttest	15	28	72	100	86.93	8.345
	Eksperimen						
Kemampuan Kolaborasi	Pretest Kontrol	15	24	52	76	63.40	6.412
	Posttest Kontrol	15	24	64	88	75.47	8.568
	Pretest	15	8	22	30	26.73	3.150
	Eksperimen						
Kemampuan Kolaborasi	Posttest	15	8	30	38	34.20	2.859
	Eksperimen						
	Pretest Kontrol	15	8	20	28	24.20	2.859
	Posttest Kontrol	15	8	26	34	30.80	3.707

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada tabel 2, nilai rata-rata hasil belajar kognitif dan kemampuan kolaborasi peserta

didik pada kedua kelas mengalami peningkatan setelah pembelajaran. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional, baik dari aspek kognitif maupun kemampuan kolaborasi.

Untuk memastikan signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan uji hipotesis. Sebelumnya, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai dasar penggunaan statistik parametrik dalam analisis selanjutnya. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji normalitas

		Tes Normalitas					
		Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df.	Sig.	Statistic	Df.	Sig.
Hasil Belajar Kognitif	Pretest	,192	15	,141	,902	15	,101
	Ekspirimen						
	Posttest	,235	15	,025	,942	15	,409
	Ekspirimen						
	Pretest Kontrol	,195	15	,130	,948	15	,500
	Posttest Kontrol	,142	15	,200	,947	15	,478
Kemampuan Kolaborasi	Pretest	,190	15	,153	,943	15	,415
	Ekspirimen						
	Posttest	,179	15	,200	,906	15	,118
	Ekspirimen						
	Pretest Kontrol	,202	15	,100	,906	15	,118
	Posttest Kontrol	,190	15	,149	,932	15	,296

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, seluruh data hasil belajar kognitif dan kemampuan kolaborasi, baik pretest maupun posttest pada kelas eksperimen dan kontrol, memiliki nilai signifikansi > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik.

Setelah data dinyatakan normal. Dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kontrol. Kriteria

pengambilan keputusan adalah Sig > 0,05 menunjukkan varians homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Uji homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data Awal Hasil Belajar Kognitif	Based on Mean	,744	1	28	,396
	Based on Median	,367	1	28	,550
	Based on Median and with adjusted df	,367	1	27,992	,550
	Based on trimmed mean	,694	1	28	,412
Data Akhir Hasil Belajar Kognitif	Based on Mean	,001	1	28	,982
	Based on Median	,000	1	28	1,000
	Based on Median and with adjusted df	,000	1	287,868	1,000
	Based on trimmed mean	,000	1	28	,995
Data Awal Kemampuan Kolaborasi	Based on Mean	,166	1	28	,687
	Based on Median	,044	1	28	,836
	Based on Median and with adjusted df	,044	1	23,393	,836
	Based on trimmed mean	,174	1	28	,680
Data Akhir Kemampuan Kolaborasi	Based on Mean	1,590	1	28	,218
	Based on Median	,782	1	28	,384
	Based on Median and with adjusted df	,782	1	22,239	,386
	Based on trimmed mean	1,464	1	28	,236

Berdasarkan hasil pada Tabel 4 dan Tabel 6, nilai signifikansi pada data awal dan akhir hasil belajar kognitif serta kemampuan kolaborasi seluruhnya > 0,05. Dengan demikian, varians kedua kelompok dinyatakan homogen dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik (independent sample t-test).

Setelah data dinyatakan normal dan homogen, uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, yaitu Sig < 0,05 menunjukkan perbedaan signifikan, sedangkan Sig > 0,05 menunjukkan tidak signifikan. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Uji hipotesis

		Independent Sample Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			T-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig (2-Tailed)	Mean Diff	Std. error Diff	95% Confidence Interval of the Diff	
									Lower	Upper
X	EVS	,908	,349	-2,335	28	,027	-,13392	,05735	-,25139	-,01645
	EVNS			-2,335	27	,027	-,13392	,05735	-,25155	-,01629
Y	EVS	,062	,805	-2,122	28	,043	-,13875	,06539	,00479	,27270
	EVNS			-2,122	27	,043	-,13875	,06539	,00473	,27276

Keterangan: X = Hasil Belajar kognitif, Y = Kemampuan Kolaborasi, EVS = Equal Variances Assumed, EVNS = Equal Variances Not Assumed

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 5, nilai signifikansi Levene's test pada kedua variabel $> 0,05$, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi dan analisis menggunakan equal variances assumed. Hasil uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil belajar kognitif (0,027) dan kemampuan kolaborasi (0,043) $< 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, pembelajaran pada kelas eksperimen memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol, baik pada aspek kognitif maupun kemampuan kolaborasi.

Selanjutnya, analisis N-Gain dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan kemampuan kolaborasi sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Analisis N-Gain

Class	Pretest	Posttest	N-Gain Score	Interpretation	N-Gain Persen	Category
X Eksperimen	68,07	86,93	0,454	Medium	45%	Simply Effective
Control	63,40	75,47	0,320	Medium	32%	Not Effective
Y Eksperimen	26,73	34,20	0,562	Medium	56%	Simply Effective
Control	24,20	30,80	0,423	Medium	42%	Not Effective

Keterangan: X = Hasil Belajar Kognitif, Y = Kemampuan Kolaborasi

Berdasarkan hasil pada Tabel 6, nilai N-Gain pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dengan tingkat efektivitas cukup efektif, sedangkan kelas kontrol juga berada pada kategori sedang namun dengan efektivitas lebih rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif dan kemampuan kolaborasi pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Monopoli berbasis kearifan lokal

memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional, baik pada aspek hasil belajar kognitif maupun kemampuan kolaborasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi antara model pembelajaran kooperatif, media permainan, dan konteks kearifan lokal mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

Peningkatan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen terjadi karena peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Aktivitas ini mendorong terjadinya elaborasi kognitif, di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2011), yang menekankan pentingnya interaksi dalam meningkatkan pemahaman konsep (Sakinah et al., 2025). Dengan demikian, dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah, TGT lebih efektif karena mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Penggunaan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik secara kontekstual. Materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari membuat peserta didik lebih mudah memahami konsep budaya, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat hafalan, tetapi juga bermakna. Selain meningkatkan

pemahaman, media permainan juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan retensi konsep peserta didik (Rahmadhea, 2024).

Pada aspek kemampuan kolaborasi, peningkatan yang terjadi dipengaruhi oleh struktur pembelajaran TGT yang menuntut peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, serta berpartisipasi aktif dalam turnamen. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan tim, sehingga mendorong interaksi yang lebih intensif. Proses ini melatih kemampuan komunikasi, tanggung jawab, serta pengambilan keputusan bersama. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan sosial peserta didik, sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Arifin & Mu'id, 2024). Temuan ini sekaligus menunjukkan adanya perubahan dari kondisi awal, di mana peserta didik cenderung pasif, menjadi lebih aktif dan partisipatif dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model TGT dan media permainan monopoli efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arifah & Widiyanti, 2023; Agustin et al., 2024; Ramadhani et al., 2023). Namun, penelitian terdahulu umumnya lebih berfokus pada aspek kognitif dan belum mengkaji kemampuan kolaborasi serta

integrasi kearifan lokal secara simultan. Selain itu, sebagian penelitian belum menekankan keterkaitan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa integrasi model TGT, media permainan, dan kearifan lokal mampu memberikan dampak yang lebih komprehensif, baik pada aspek kognitif maupun sosial.

Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, model TGT berbantuan media permainan memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan kontekstual. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar melalui pengalaman langsung. Hal ini menyebabkan pemahaman konsep menjadi lebih mendalam sekaligus mengembangkan keterampilan sosial secara bersamaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi antara model pembelajaran kooperatif, media permainan, dan kearifan lokal memberikan dampak yang lebih komprehensif dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan kemampuan kolaborasi dan pemahaman nilai budaya secara bersamaan. Dengan demikian, penelitian ini mampu menjawab kesenjangan penelitian sebelumnya yang belum banyak mengkaji integrasi ketiga aspek tersebut secara simultan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang relatif kecil, waktu pelaksanaan yang terbatas, serta tidak adanya randomisasi individu. Selain itu, implementasi model TGT membutuhkan kesiapan guru dalam mengelola kelas dan waktu pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, waktu yang lebih panjang, serta mempertimbangkan desain eksperimen yang lebih ketat agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan kemampuan kolaborasi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi model kooperatif, media permainan, dan nilai kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, serta mendukung pemahaman konsep dan keterampilan sosial sekaligus, sehingga menjawab kesenjangan penelitian sebelumnya. Secara praktis, model ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan relevan bagi peserta didik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2476–2482.

<https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/>

Agustin, Z. N., Budiyanoto, M., & Qosyim, A. (2024). Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan menerapkan model kooperatif TGT berbantuan media monopoli pada materi sistem tata surya. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 12(2), 52–58.
<https://doi.org/10.26740/pensa.v12i2.61493>

Amaliya, N. D., & Anas, N. (2024). Pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik usia madrasah ibtidaiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2037–2048.

<https://www.jurnaldidaktika.org>

Angriani, I., Nurfina, Lestari, C., Marisa, & Syafruddin. (2025). Peran mata pelajaran IPS dalam menanamkan nilai sosial dan budaya pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pesona Indonesia*, 2(2), 37–42.
<https://doi.org/10.71436/jpi.v2i2.32>

Arifah, M. A., & Widiyanti, F. (2023). Penerapan pembelajaran TGT menggunakan media monopoli IPA terhadap hasil belajar siswa SMP materi tata surya. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(1), 93–98.
<https://doi.org/10.21154/jtii.v3i1.1573>

Arifin, B., & Mu'id, A. (2024). Pengembangan kurikulum berbasis keterampilan dalam menghadapi tuntutan kompetensi abad 21. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 1(2), 118–128.
<https://doi.org/10.62740/jppuqg.v1i2.23>

Febriyanti, B. N. (2023). *Teknik pengambilan sampel* [Universitas Jambi].
<https://www.academia.edu/download/101243065>

Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami warisan budaya dan

- identitas lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 18(1), 77–85.
<https://doi.org/10.21067/jip.v18i1.902>
- Kesuma, P. B. J., & Rigianti, H. A. (2024). Implementasi model team game tournament (TGT) dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Dikdas Bantara*, 7(2), 111–121.
<https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v7i2.5373>
- Lestyaningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Supriyanti, Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). *Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial*. UNISRI Press.
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sains. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(2), 33–39.
<https://doi.org/10.59561/jse.v2i02.380>
- Ramadhan, W., & Santosa, S. (2023). Analisis integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran ilmu pendidikan alam dan sosial (IPAS) pada kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Journal of Primary Education*, 1(1), 81–92.
<https://doi.org/10.24014/ejpe.v6i1.20416>
- Ramadhani, N. L., Khamdun, & Ardianti, S. D. (2023). Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media monies untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 3 Padurenan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 415–426.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1412>
- Ramadhanintyas, K. N., Utami, Y., & Mulyati, S. B. (2025). N-Gain to test the effectiveness of green bean juice and soybean juice to increase toddlers ' weight. *Jurnal Kesmas Prima Indonesia (JKPI)*, 9(1), 40–47.
<https://doi.org/10.34012/jkpi.v9i1.6184>
- Sakinah, T. A., Mardatilah, W. Z., & Gusmaneli. (2025). Implementasi model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *Al-Afkar: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 01(2), 76–89.
<https://doi.org/10.0111/afkar.v1i2.70>
- Sembiring, F. M. (2023). Peran pembelajaran kooperatif terhadap prestasi akademik dan pengembangan keterampilan sosial. *Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 36–40.
<https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.1>
- Slavin, R. E. (2011). Cooperative Learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315–342.
<https://doi.org/10.3102/00346543050002315>