

# Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT Berbantu Cardopoly Clue untuk Meningkatkan Hasil Belajar

**Diterima:**

11 April 2025

**Revisi:**

30 April 2025

**Terbit**

8 Mei 2025

<sup>a\*</sup>Aisyah Nestria Al Falah Ramadhanty, <sup>b</sup>Jatmiko,

<sup>c</sup>Dwi Puji Lestari

<sup>a,b</sup>Universitas Nusantara PGRI Kediri,

<sup>c</sup>SD Negeri Pojok 1

**Abstrak**— Upaya peningkatan hasil belajar IPAS dengan berbantu media Cardopoly Clue dilakukan karena masih terdapat 13 dari 24 peserta didik yang memiliki nilai di bawah 75 atau Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas 5 SD Negeri Pojok 1 dengan mengimplementasikan model kooperatif tipe TGT berbantu media Cardopoly Clue. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dalam bentuk pembelajaran bersiklus empat tahap, yaitu rencana awal, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pra siklus yang mencapai KKTP adalah 11 dari 24 peserta didik atau kurang dari 50%. Pada siklus I, jumlah peserta didik yang mendapatkan penilaian kognitif atau hasil belajar mencapai KKTP sebanyak 15 peserta didik dengan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 66,67%. Nilai kognitif atau hasil belajar seluruh peserta didik meningkat dengan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 100% dengan skor  $\geq 80$  pada siklus II. Implementasi model kooperatif TGT berbantu media Cardopoly Clue terbukti dapat memaksimalkan keterlibatan aktif peserta didik yang berakibat pada meningkatnya hasil belajar IPAS.

**Kata Kunci**— hasil belajar, media, pembelajaran, model kooperatif

**Abstract**— Efforts to improve science learning outcomes with the help of Cardopoly Clue media were carried out because there were still 13 out of 24 students who had scores below 75 or the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). The purpose of this study was to improve the science learning outcomes of grade 5 students of Pojok 1 Elementary School by implementing the TGT type cooperative model assisted by Cardopoly Clue media. The research method used was classroom action research in the form of four-stage cyclical learning, namely initial planning, implementation, observation, and reflection. The learning outcomes of students in pre-cycle learning that reached KKTP were 11 out of 24 students or less than 50%. In cycle I, the number of students who received cognitive assessments or learning outcomes reached KKTP was 15 students with a classical completion percentage of 66.67%. The cognitive value or learning outcomes of all students increased with a classical completion percentage of 100% with a score of  $\geq 80$  in cycle II. The implementation of the TGT cooperative model assisted by Cardopoly Clue media has been proven to maximize the active involvement of students which results in increased science learning outcomes.

**Keywords**— learning outcomes, media, learning, cooperative model

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

**Penulis Korespondensi:**

Aisyah Nestria Al Falah Ramadhanty,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri,  
Email: [aisyahnestria98@gmail.com](mailto:aisyahnestria98@gmail.com)

---

## I. PENDAHULUAN

Pembaruan pendidikan di Indonesia terus dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya melalui perubahan secara terus menerus dan perbaikan kebijakan kurikulum. Evaluasi tersebut menghadirkan Kurikulum Merdeka Belajar (KMB) yang memusatkan pembelajaran pada peserta didik, bersifat fleksibel, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik (Hartono et al., 2023; Sitorus et al., 2023). Kegiatan pembelajaran IPAS yang terintegrasi dengan KMB dapat menjadi upaya pembaruan pendidikan yang menanggapi kebutuhan peserta didik dan tuntutan dunia kerja (Manalu et al., 2022).

Implementasi KMB dalam pembelajaran IPAS memerlukan inovasi model pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan (Zidan, 2023). Berdasarkan observasi awal di kelas lima SD Negeri Pojok 1 Kota Kediri, pembelajaran IPAS kurang memaksimalkan keterlibatan peserta didik secara keseluruhan dan media pembelajaran yang konkrit. Dampak hal tersebut adalah nilai hasil belajar peserta didik yang rendah. Data awal membuktikan kurang dari 50% peserta didik yang mencapai KKTP pada penilaian tes formatif terakhir pembelajaran IPAS.

Model pembelajaran yang dapat diimplementasikan diantaranya adalah model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT terbukti mampu secara signifikan meningkatkan keterlibatan aktif dan hasil belajar peserta didik SD (Aufa, 2024; Hakikah & Adri, 2024). Model pembelajaran ini menggabungkan unsur kerja sama tim, permainan, dan kompetisi yang dapat menjadikan suasana belajar yang menyenangkan. TGT mendorong setiap peserta didik bertanggung jawab karena skor tim akan bergantung pada skor rata-rata perolehan individu saat pertandingan.

Hakikah & Adri (2024) memaparkan bahwa meningkatkan hasil belajar IPAS kelas lima SD dapat dilakukan dengan model TGT dengan bukti persentase ketuntasan hasil belajar yang meningkat dari siklus I ke II, yaitu 87,80% menjadi 90,24% dengan kenaikan nilai rata-rata dari 76,22 menjadi 78,05 serta aktivitas guru dan peserta didik berkategori sangat baik. Efektivitas model TGT dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media kartu yang dikemas dalam mode permainan papan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung implementasi model TGT. Penelitian Aufa (2024); Budi & DW (2023), menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar. Media kartu tersebut dapat berisi petunjuk atau pertanyaan terkait materi pembelajaran IPAS yang membantu peserta didik memahami pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.

Guru memilih media *Cardopoly Clue* untuk membantu peserta didik untuk belajar mandiri tanpa ceramah dari guru secara berlebihan. Permainan kartu soal yang dikombinasikan dengan

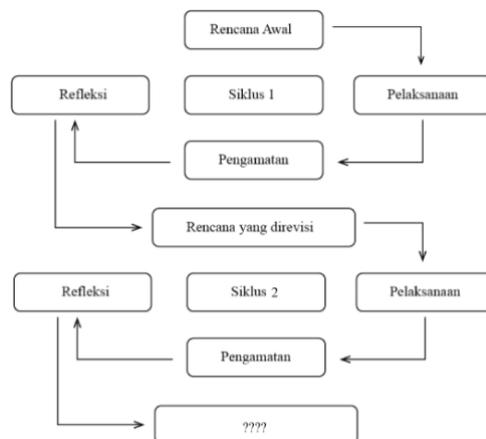
permainan monopoli memiliki keunggulan yaitu, cocok dengan karakteristik peserta didik di SD, mendorong keaktifan belajar, menekankan kerjasama, persaingan, dan jiwa sportivitas (Ardhani et al., 2021; Arifah & Widiyanti, 2023; Desyawati et al., 2021; Hikmah et al., 2023; Kurniawan, 2020; Mahesti & Koeswanti, 2021). Kombinasi model TGT dan media *Cardopoly Clue* dapat menjadi solusi pembelajaran yang mampu memaksimalkan hasil belajar IPAS.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena berbantuan media pembelajaran *Cardopoly Clue* yang memberikan beberapa kali petunjuk untuk mengarahkan jawaban peserta didik agar mengetahui jawaban yang benar sebelum menyerah menjawab kartu soal. Peserta didik yang tidak perlu petunjuk dalam menjawab kartu soal dibanding peserta didik yang perlu petunjuk dalam menjawab mendapatkan kesempatan maju yang lebih besar. Hal ini membantu mereka untuk belajar mandiri selama proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran TGT berbantu media *Cardopoly Clue* dalam pembelajaran IPAS mengoptimalkan proses belajar melalui metode asyik yang cocok dengan karakteristik peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti ini bertujuan untuk memajukan mutu pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar IPAS dengan implementasi model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Cardopoly Clue* di kelas lima SD Negeri Pojok 1 Kota Kediri.

## II. METODE

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan penelitian ini adalah memajukan kualitas mutu pendidikan dengan meningkatkan hasil belajar IPAS kelas lima SD Negeri Pojok 1 dengan implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Cardopoly Clue*. Penelitian ini melalui tahap pratindakan dan tahap pelaksanaan tindakan. Tahap pengumpulan data awal, yaitu data kemampuan peserta didik dalam materi IPAS sebelumnya yang dilakukan sebelum tindakan melalui wawancara wali kelas, observasi, tes minat peserta didik, dan tes pra-tindakan. Data yang diperoleh bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik sebelum pelaksanaan tindakan. Perbaikan pembelajaran ini menggunakan metode model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model penelitian tindakan dua siklus berbentuk spiral (Arikunto et al., 2015). Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Aqib & Chotibuddin, 2018), pelaksanaan kegiatan PTK dengan 4 tahap setiap siklus, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil refleksi digunakan untuk perbaikan rencana pada siklus selanjutnya saat perbaiki keadaan kelas belum maksimal.

Siklus PTK dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto et al., 2015)

Kegiatan pada masing-masing siklus yaitu, tahap perencanaan yang mempersiapkan perangkat pembelajaran. Perangkat-perangkat tersebut terdiri dari modul ajar, instrumen observasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen aktivitas yang ditujukan untuk guru dan peserta didik, media *Cardopoly Clue*, rubrik penilaian sikap, rubrik penilaian keterampilan kerjasama kelompok, beserta tes formatif hasil belajar. Tahap pelaksanaan (*action*) adalah fase penerapan rancangan pembelajaran berdasarkan modul ajar yang telah disiapkan. Tahap pengamatan adalah mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar aktivitas, rubrik penilaian sikap peserta didik rubrik penilaian keterampilan kerjasama kelompok, dan tes evaluasi. Pengamatan (observasi) proses pembelajaran dilaksanakan oleh guru pamong. Refleksi adalah tahap evaluasi berdasarkan temuan observasi aktivitas yang dilakukan guru dan peserta didik serta diskusi antara peneliti dan observer (guru pamong). Kegiatan ini dilakukan untuk menganalisa kelebihan dan kekurangan peneliti serta aspek-aspek yang belum muncul. Hasil refleksi akan menjadi acuan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini adalah kerjasama antara peneliti, dosen pembimbing lapangan, guru pamong, dan teman sejawat. Subjek penelitian meliputi 24 peserta didik kelas 5 di SD Negeri Pojok 1 Kota Kediri. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi: (a) observasi sepanjang proses pembelajaran memakai instrumen aktivitas guru dan peserta didik yang bertujuan mengamati aspek-aspek yang perlu muncul pada proses pembelajaran; (b) observasi sikap dan keterampilan kerjasama kelompok dengan menggunakan rubrik penilaian; (c) tes pra-tindakan dan tes akhir berupa evaluasi formatif di akhir proses pembelajaran dengan menggunakan tes pilihan ganda. Tes pra-tindakan dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian untuk mendapatkan informasi

mengenai pengetahuan awal peserta didik. Sementara itu, tes pasca-tindakan dilakukan untuk memperoleh data perbaikan hasil belajar pasca tindakan.

Penelitian ini memiliki data kuantitatif berupa data nilai hasil belajar (tes formatif). Peserta didik dinyatakan tuntas saat mendapat nilai  $\geq 75$  atau melampaui KKTP. Data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas peserta didik, penilaian kerjasama kelompok, dan penilaian sikap peserta didik termasuk dalam data kualitatif. Data ini diperoleh dengan teknik non tes melalui lembar observasi. Uraian lebih lengkap mengenai data kualitatif sebagai berikut:

a. Data Aktivitas Guru dan Aktivitas Belajar Peserta didik

Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran digunakan sebagai data aktivitas. Teknik perhitungan nilai adalah skor yang didapat (jumlah aspek yang muncul) dibagi skor keseluruhan (jumlah aspek keseluruhan), lalu dikalikan 100%. Berikut rumus yang digunakan.

$$\text{Nilai aktivitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

b. Nilai Sikap Peserta Didik dan Keterampilan Kerjasama Kelompok

Untuk memperoleh data nilai sikap dan keterampilan kerjasama kelompok menggunakan rubrik penilaian sikap dan keterampilan kerjasama kelompok. Berikut rumus nilai sikap dan keterampilan kerjasama kelompok.

$$\text{Nilai sikap/ keterampilan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \text{ (Aqib \& Chotibuddin, 2017)}$$

c. Nilai Kognitif Peserta didik

Nilai hasil belajar IPAS yang diperoleh dari tes evaluasi siklus I dan II adalah data kuantitatif penelitian ini. Rumus yang digunakan yaitu perhitungan nilai jawaban benar atau salah, presentase ketuntasan, dan nilai rata-rata tes evaluasi. Pada tes evaluasi, peneliti menggunakan jenis soal pilihan ganda. Berikut rumus yang digunakan.

$$\text{Nilai kognitif} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \text{ (Aqib \& Chotibuddin, 2017)}$$

Menurut Santoso Ramadhana et al., (2022), peneliti dapat menentukan persentase ketuntasan hasil belajar, sikap, dan keterampilan kerjasama kelompok peserta didik dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} \geq 75}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Penarikan kesimpulan adalah memaknai data yang sudah dipaparkan dalam bentuk pernyataan sesuai dengan uraian yang mengacu pada rumusan masalah. Penarikan kesimpulan menggunakan persentase dapat digolongkan berdasarkan kriteria sangat baik, cukup, kurang sekali sesuai pendapat Arikunto Ramadhana et al., (2022) pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Klasifikasi Hasil Persentase Skor Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Rentang Persentase	Kategori
$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Baik
$70\% \leq x \leq 79\%$	Baik
$60\% \leq x \leq 69\%$	Sedang
$50\% \leq x \leq 59\%$	Kurang
$0\% \leq x \leq 49\%$	Kurang Sekali

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data awal pada tahap pra tindakan bertujuan untuk mengidentifikasi presentase ketuntasan capaian pembelajaran peserta didik pada materi sebelumnya. Teknik pengumpulan datanya adalah melalui wawancara wali kelas, observasi dan tes pratindakan. Data yang diperoleh pada tahap pratindakan digunakan untuk dasar dalam menerapkan tindakan pada siklus I. Hal ini digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar IPAS materi “Indonesiaku Kaya” di kelas lima SD Negeri Pojok 1 Kota Kediri. Berikut data penilaian kognitif pada tes pratindakan, siklus I, dan siklus II.

Tabel 3. Data Hasil Analisis Tes Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP	11	15	24
2.	Jumlah peserta didik tidak yang mencapai KKTP	13	9	0
3.	Skor Maksimal	100	100	100
4.	Nilai tertinggi	80	90	100
5.	Nilai terendah	30	60	80
6.	Nilai rata-rata	64,58	78,75	97,67
7.	Ketuntasan Belajar Klasikal	45,83 %	66,67 %	100 %
8.	Kategori	Kurang sekali	Sedang	Sangat baik

Berikut data penilaian sikap dan keterampilan kerjasama kelompok pada siklus I dan siklus II.

Tabel 4. Data Penilaian Sikap dan Keterampilan Kerjasama Kelompok pada Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I Penilaian Sikap	Siklus II Penilaian Sikap	Siklus I Penilaian Keterampilan Kerjasama Kelompok	Siklus II Penilaian Keterampilan Kerjasama Kelompok
1.	Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP	24	24	24	24
2.	Jumlah peserta didik tidak yang mencapai KKTP	0	0	0	0
3.	Skor maksimal	100	100	100	100
4.	Nilai tertinggi	100	100	100	100
5.	Nilai terendah	83,33	91,67	75,00	91,67
6.	Nilai rata-rata	91,67	94,79	87,50	98,26
7.	Ketuntasan Belajar Klasikal	100%	100 %	100 %	100 %
8.	Kategori	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik	Sangat baik

Pada siklus I, hasil penelitian menunjukkan penilaian sikap dari tiga aspek memiliki persentase ketuntasan 100% dengan nilai  $\geq 83,33$  dan nilai rata-rata 91,67. Pada penilaian kognitif atau hasil belajar pada siklus I, pembelajaran kurang optimal karena terbukti dari 24 peserta didik yang belum tuntas sebanyak 9 anak dan yang tuntas sebanyak 15 anak atau persentase ketuntasan 66,67% dan perolehan nilai rata-rata IPAS 78,75. Hal ini masih tergolong kategori sedang berdasarkan tabel persentase ketuntasan karena peserta didik masih dalam penyesuaian pada ritme pembelajaran TGT. Mereka terbiasa mengandalkan rekan satu kelompok. Pada TGT, peserta didik bertanggung jawab terhadap pencapaian belajarnya sendiri. Pada penilaian keterampilan kerjasama tim atau kelompok persentase ketuntasannya adalah 100% dengan nilai rata-rata 87,5. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak terlatih belajar dengan cara kompetisi.

Pada kegiatan pembelajaran perbaikan siklus II, diketahui penilaian sikap dari tiga aspek, semua peserta didik memiliki persentase ketuntasan 100% mendapatkan nilai rata-rata di atas 94,79 dengan nilai terendah 91,67 dan masuk kategori sangat baik. Nilai kognitif atau hasil belajar peserta didik yang berjumlah 24 anak memiliki persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 100% dengan skor  $\geq 80$ . Nilai rata-rata asesmen kognitif mencapai 97,67 dengan nilai terendah 80. Pada penilaian keterampilan kerjasama tim atau kelompok 24 peserta didik tuntas semua dengan persentase 100% dengan nilai rata-rata 98,26 dan nilai terendah 91,67. Hal ini dikarenakan anak-anak aktif secara keseluruhan dan mampu bekerja sama dengan baik dan berdampak pada peningkatan presentase ketuntasan.

Berdasarkan instrumen hasil observasi, beberapa kekurangan masih muncul seperti, dua aspek aktivitas guru yang belum dilakukan. Aspek tersebut adalah guru belum memberikan pekerjaan rumah dan guru memberikan pesan moral. Data hasil observasi aktivitas pembelajaran oleh guru dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Aktivitas Guru pada Siklus I

No.	Aspek Kegiatan	Muncul	Tidak Muncul
1.	Guru mengucap salam	√	
2.	Guru memimpin doa dan presensi kehadiran	√	
Dst			
18.	Guru mengucapkan salam	√	
<b>Total Aspek</b>		<b>16</b>	<b>2</b>
<b>Presentase Aktivitas Guru Siklus I</b>		<b>89 %</b>	

Pada aktivitas peserta didik yang belum muncul ada dua aspek, yaitu peserta didik mencatat pekerjaan rumah dan peserta didik mendengarkan pesan moral. Hal ini karena guru lupa dalam memberikan tugas dan pesan. Berdasarkan pedoman, peneliti perlu melakukan siklus II untuk melakukan perbaikan pembelajaran siklus I. Data hasil observasi aktivitas peserta didik terdapat pada tabel 6.

Tabel 6. Aktivitas Peserta didik pada Siklus I

No.	Aspek Kegiatan	Muncul	Tidak Muncul
1.	Peserta didik menjawab salam	√	
2.	Peserta didik melakukan doa dan presensi kehadiran	√	
dst			
18.	Peserta didik menjawab salam	√	
<b>Total Aspek</b>		<b>16</b>	<b>2</b>
<b>Presentase Aktivitas Peserta didik Siklus I</b>		<b>89 %</b>	

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan aktivitas guru dari 18 aspek telah muncul semua. Data hasil observasi aktivitas guru terdapat pada tabel 7.

Tabel 7. Aktivitas Guru pada Siklus II

No.	Aspek Kegiatan	Muncul	Tidak Muncul
1.	Guru mengucap salam	√	
2.	Guru memimpin doa dan presensi kehadiran	√	
dst			
18.	Guru mengucapkan salam	√	
<b>Total Aspek</b>		<b>18</b>	<b>0</b>
<b>Presentase Aktivitas Guru Siklus II</b>		<b>100 %</b>	

Data hasil pengamatan aktivitas pembelajaran model tipe TGT berbantu media *Cardopoly Clue* oleh peserta didik terdapat pada tabel 8.

Tabel 8. Aktivitas Peserta didik pada Siklus II

No.	Aspek Kegiatan	Muncul	Tidak Muncul
1.	Peserta didik menjawab salam	√	
2.	Peserta didik melakukan doa dan presensi kehadiran	√	
dst			
18.	Peserta didik menjawab salam	√	
<b>Total Aspek</b>		<b>18</b>	<b>0</b>
<b>Presentase Aktivitas Peserta didik Siklus II</b>		<b>100</b>	

Data hasil aktivitas dari 18 aspek telah muncul semua yang bermakna keaktifan peserta didik sudah meningkat. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran TGT yang terdiri dari lima fase dapat dilaksanakan dengan baik. Temuan penelitian ini adalah terjadi peningkatan skor penilaian sikap dan keterampilan kerjasama kelompok yang berdampak pada hasil belajar IPAS. Hal ini selaras dengan penelitian (Afidah et al., 2024; Fitriani et al., 2024; Sya'adah et al., 2023) yang menunjukkan bahwa hasil belajar dapat dioptimalkan dengan implementasi model kooperatif TGT berbantu kartu soal.

#### IV. KESIMPULAN

Keterlibatan aktif dan hasil belajar IPAS dapat ditingkatkan dengan mengimplementasikan model kooperatif TGT berbantu media *Cardopoly Clue* di kelas 5 SD Negeri Pojok 1 Kota Kediri. Penilaian keterampilan kerjasama kelompok rata-rata pada siklus I dan siklus II yaitu 87,50 dan 98,26. Sedangkan, penilaian sikap rata-rata pada siklus I dan II yaitu 91,67 dan 94,79. Penilaian hasil belajar naik dari 66,67 % pada siklus I dan menjadi 100% pada siklus II. Keterbatasan penelitian ini adalah soal-soal yang diberikan pada media *Cardopoly Clue* hanya sebatas materi IPAS dengan jawaban singkat dan pilihan ganda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Rahmawati, A., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Rohim, D. C. (2024). Efektivitas model kooperatif tipe TGT (team game tournament) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. *Journal of Elementary Education*, 7(3), 561–567. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i3.22938>
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2017). *Penelitian Rindakan Kelas SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.

Sleman: Deepublish Publisher.

- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- 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>
- Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aufa, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Card Sort pada Materi Matriks di MAN 1 Inovasi Kota Subulussalam. *SINERGI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 63–69. <https://doi.org/10.62335/4rcga084>
- Budi, Y. S., & DW, U. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Kartu Misteri untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 14 Sentosa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 1(1), 32–39. <https://ejournal.lembagaeinsteincollege.com/PENDIKSAR/article/view/13>
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara, I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32466>
- Fitriani, Y. I., Mursidik, E. M., & Teguh. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Kartu Soal Kelas V Sd Negeri 1 TinataR. *Jurnal Pendidikan Guru*, 5(1), 1–13. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/14803>
- Hakikah, A. D., & Adri, H. T. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Tournament (TGT). *Didaktik Global: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 1(1), 31–43. <http://www.didaktikglobal.web.id/index.php/adri/article/view/4>
- Hartono, R., Suastra, I. W., & Lasmawan, I. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Melestarikan Budaya Nusantara. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 823–828. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.356>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.720>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33586>
- Manalu, O., Saumah, S., & Somantri, B. (2022). Pengaruh pendidikan kesehatan perilaku hidup bersih dan sehat terhadap pengetahuan pencegahan skabies di pondok pesantren al-basyariyah kabupaten bandung tahun 2022. *J Pengabdian Masyarakat Kesehatan*, 8(4), 333–341. <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/174>
- Ramadhana, R. N., Elyani, E. P., & Mu'in, F. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa melalui Analisis Sastra Student Critical Thingking Skills Through Literaly Analysis. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Dan Sastra*, 15(2), 279–292. <http://dx.doi.org/10.30651/st.v15i2.13379>

- Sitorus, F. R., Waruwu, K. K., & Febry, A. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(6), 328–334. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.436>
- Sya'adah, U., Sutrisno, & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>
- Zidan, M. (2023). Inovasi Model, Strategi Atau Metode Pembelajaran Di Era 4.0 Yang Serba Digital. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19766/6762>