

## **ABSTRAK**

**NISA MAHNIL:** Efektivitas Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Monopoli Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Pelajaran Fisika.

**Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Malikussaleh, 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media monopoli dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran fisika, khususnya materi pemanasan global. Fokus penelitian diarahkan untuk melihat sejauh mana integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran kooperatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental tipe *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Dewantara yang terdiri atas dua kelas, dengan subjek penelitian berjumlah 23 siswa kelas X-1 yang dipilih melalui purposive sampling. Perlakuan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model TGT berbantuan media monopoli. Instrumen penelitian meliputi angket minat belajar dan tes hasil belajar yang telah divalidasi ahli dan diuji reliabilitasnya. Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest*, kemudian dianalisis secara deskriptif serta menggunakan perhitungan N-Gain untuk menilai tingkat efektivitas peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar meningkat dari 56% menjadi 77% dengan N-Gain sebesar 88% (kategori efektif). Sementara itu, rata-rata skor hasil belajar meningkat dari 38% menjadi 85% dengan N-Gain sebesar 76% (kategori cukup efektif). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model TGT berbantuan media monopoli mampu secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dan memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar.

**Kata Kunci:** *Team Games Tournament* (TGT), media monopoli, minat siswa, hasil belajar