

ABSTRAK

Hana Pratiwi. 180101040648. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Monopoli Berbasis Kuis Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di SMPN 2 Kapuas Murung Tahun Pelajaran 2021/2022. Pembimbing Bidang Metodologi dan Konten Nina Nurmasari, S.Pd., M.Pd, dan Pembimbing Bidang Teknik Penulisan dan Bahasa Rinda Azmi Saputri, M.Pd., pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2022

Kata kunci : *Teams Games Tournament* (TGT), monopoli, kuis interaktif, hasil belajar

Penelitian ini didasari oleh fenomena yang terjadi, peserta didik yang kurang berani mengungkapkan kesulitan mereka terhadap materi, menentukan model dan media pembelajaran bagi guru serta pandemi *covid-19* yang masih melanda. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kapuas Murung.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu peneliti terjun ke lapangan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di SMPN 2 Kapuas Murung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Non-equivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII. Kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen. Data diambil dari hasil *pretest*, *posttest* dan angket respon. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dokumentasi, dan wawan cara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal tersebut berdasarkan analisis *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen meningkat sebesar 15.93 dari nilai rata-rata *pretest* 62.93 menjadi 78.86 pada *posttest* sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 9.28 dari nilai rata-rata *pretest* 62.33 menjadi 71.61 pada *posttest*. Berdasarkan respon peserta didik diperoleh rata-rata persentase sebesar 83%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan monopoli berbasis kuis interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 2 Kapuas Murung.