

# The Influence of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Question Box Media on Concept Understanding [Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kotak Soal Terhadap Pemahaman Konsep]

Auliyah Sari<sup>1)</sup>, Enik Setyawati <sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: [enik@umsida.ac.id](mailto:enik@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This research aims to determine the influence of the Teams Games Tournament learning model assisted by question box media on the concept of understanding science material in class VI students at Widya Wiyata Elementary School, Sidoarjo, academic year 2023/2024. This type of research uses Quasi-Experimental Design experimental research with a population of 26 students. The sample used is a saturated sampling technique, namely a sampling technique when all members of the population are sampled. Data regarding understanding of science material concepts in the experimental group and control class was collected using a multiple choice objective text instrument. Data analysis used a t-test using SPSS version 26. The results of the study showed that based on the t-test analysis it could be seen that there were significant differences in the understanding of science material concepts, the group that used the teams games tournament learning model assisted by question box media and the group that did not use the model. Cooperative learning in the team games tournament type can be determined by the Sig value. (2-tailed) is  $0.000 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Thus, it can be concluded that there is an influence of the teams games tournament learning model assisted by question box media on understanding the concepts of science material*

**Keywords** – Learning model, Concept Understanding, Science material

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kotak soal terhadap konsep pemahaman materi IPA pada siswa kelas VI SD Widya Wiyata Sidoarjo tahun Pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen Quasi-Eksperimental Design dengan jumlah populasi 26 siswa. Sampel yang digunakan adalah dengan teknik sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Data tentang pemahaman konsep materi IPA di kelompok eksperimen dan kelas kontrol dikumpulkan dengan berupa instrumen tes objektif pilihan ganda. Data analisis menggunakan uji-t menggunakan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis uji-t dapat diketahui terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep materi IPA, kelompok yang menggunakan model pembelajaran teams games tournament berbantuan media kotak soal dan kelompok yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dapat diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran teams games tournament berbantuan media kotak soal terhadap pemahaman konsep materi IPA.*

**Kata Kunci** - Model pembelajaran, Pemahaman Konsep, Materi IPA.

## I. PENDAHULUAN

Kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkan dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat tersebut semakin diperkuat bahwa proses pembelajaran IPA di SD masih banyak yang dilaksanakan berpusat pada guru. Seorang guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi agar dapat mengoptimalkan kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Sehingga perlu diciptakan kondisi pembelajaran IPA di SD yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Mengingat materi IPA yang sangat kompleks membuat siswa cepat merasa bosan. Pembelajaran yang dilakukan siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran sebagai alat bantu yang diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar. “Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna” (Septiawan, 2017).

Konsep perkembangbiakan tumbuhan secara generatif sering disalahartikan oleh siswa sebagai perkembangan tumbuhan secara vegetatif. Padahal perkembangbiakan generatif dan perkembangbiakan vegetatif merupakan dua cara perkembangbiakan yang berbeda. Masih banyak siswa yang belum memahami materi

perkembangbiakan tumbuhan secara generatif dan vegetatif. Siswa juga masih kesulitan dalam mengetahui proses perkembangbiakan. Kesulitan siswa dalam memahami materi ini juga disebabkan karena cara siswa dalam menangkap materi cenderung berbeda-beda. Sementara itu guru kurang memperhatikan gaya belajar siswa. Guru hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi dan beberapa gambar tumbuhan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VI SD Widya Wiyata, pembelajaran yang dilakukan dengan minimnya keterlibatan siswa. Siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru didalam kelas. Siswa tidak memberikan respon pada saat guru ketika memberikan pertanyaan secara lisan. Informasi tentang konsep IPA hanya didapat melalui penjelasan dari guru dan satu sumber media cetak yaitu buku. Maka dari itu diterapkan model pembelajaran TGT terhadap konsep pemahaman materi IPA. Diharapkan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, akan tetapi pembelajaran lebih banyak berpusat pada aktivitas siswa. Sebab pembelajaran yang lebih banyak berfokus pada siswa, pembelajaran tidak lagi menjadi satu arah tetapi lebih bersifat interaktif (Zulherman, 2018).

Menurut Rusman (2011) "Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media kotak soal yang akan disebut dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kotak soal adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang bersifat konstruktivisme, fokusnya pada penggalian pengetahuan siswa, dalam model pembelajaran ini siswa diharapkan dapat menggali informasi yang ada dalam materi yang sedang mereka pelajari. Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2012).

Dalam model pembelajaran TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Aktivitas belajar dengan dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, menumbuhkan tanggung jawab, Kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter siswa yang senang bermain.

Menurut Christian (2018) model pembelajaran ini merupakan student center dengan kelebihan (1) siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa lain dan mengungkapkan pendapatnya secara lisan, (2) dapat meningkatkan rasa percaya diri setiap siswa, dan perilaku mengganggu siswa lainnya berkurang. Selain memiliki kelebihan, tentunya model pembelajaran ini memiliki kelemahan yaitu, (1) tidak semua siswa dalam kelompok aktif berpendapat, (2) waktu yang ada sangat sedikit, (3) kemungkinan terjadinya kebisingan karena tidak dikondisikan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kotak soal terdiri dari lima langkah (1) tahap penyajian kelas, (2) belajar dalam kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, dan (5) penghargaan kelompok. Pada saat penyajian kelas berlangsung siswa sudah berada dalam kelompoknya, dengan demikian siswa akan memperhatikan dengan serius selama tahap penyajian ketika kelas berlangsung.

Pada tahap belajar dalam kelompok (*teams*), siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami materi pelajaran. Tahap selanjutnya adalah *games*. *Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapatkan dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Siswa mengambil sebuah pertanyaan yang terdapat dalam kotak soal dan menjawab pertanyaan yang didapatkan tersebut. Kemudian tahap pertandingan (*tournament*). Turnamen adalah susunan beberapa *games* yang dipertandingkan. Kegiatan tersebut dilakukan setelah dilaksanakan setelah guru memberi penyajian kelas dan mengerjakan lembar kerjanya. *Tournament* pertama guru membagi siswa dalam beberapa meja *tournament*. Masing-masing kelompok dari tingkat akademik tertinggi sampai tingkat terendah dalam kelompoknya bersama siswa dari kelompok lain yang mempunyai tingkat akademik yang sama untuk membentuk satu kelompok *tournament* yang *homogen*. Siswa dari masing-masing kelompok bertanding untuk menyumbang poin tertinggi bagi kelompoknya. Tahap terakhir yaitu penghargaan (*teams recognition*).

Sistem model *teams games tournament* (TGT) yaitu dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya. Kelompok pembaca bertugas : (1) mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada kotak soal yang sudah ada, (2) membaca pertanyaan dengan jelas dan keras, (3) memberikan jawaban, kelompok penantang kesatu bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua bertugas : (1) menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda, dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan tersebut dilakukan secara bergiliran. (Trianto, 2010). Sistem penghitungan poin turnamen yaitu dengan menjumlahkan seluruh poin untuk mendapatkan skor tim dan tim yang mencapai kriteria tertentu akan mendapatkan ganjaran (*award*) yang lain (Anjar, 2015).

Menurut Kiki (2017) ciri siswa yang memiliki kemampuan pemahaman konsep yang baik, apabila siswa tersebut dapat menunjukkan indikator – indikator pemahaman konsep dalam tes. Indikator pemahaman konsep menurut Sumarmo (2014) yaitu (1) menyatakan ulang sebuah konsep; (2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai konsepnya); (3) Memberikan contoh dan noncontoh dari konsep; (4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; (5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; (6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu; (7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan penelitian Akhmad Khoirul Umam tahun 2021 tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Ular Tangga Misteri Terhadap Pemahaman Materi IPA” dapat disimpulkan bahwa terdapat efek dari pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media ular tangga misteri terhadap pemahaman materi IPA peserta didik di kelas 5 Sekolah Dasar Sawangargo, Kecamatan Salaman, Kabupaten Magelang. Hal ini diketahui bahwa ada peningkatan semenjak diberikan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media ular tangga misteri selama treatment. Meskipun terdapat penelitian yang menggunakan model TGT pada pembelajaran IPA, akan tetapi pada penelitian ini model pembelajaran TGT yang digunakan menggunakan media kotak soal.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media kotak soal terhadap pemahaman konsep materi IPA siswa kelas 6 SD Widya Wiyata. Proses pembelajaran yang berlangsung awalnya dilakukan pretest dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Dalam akhir pembelajaran siswa dilakukan posttest dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa setelah mendapatkan perlakuan. Dilihat dari rata-rata nilai pretest dan posttest dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh terhadap pemahaman siswa.

## II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Widya Wiyata. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental yaitu *Quasi-Eksperimental* (Eksperimen Semu). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2014).

Desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Widya Wiyata Sidoarjo tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 26 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik sampel jenuh, teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Nilai atau skor dari hasil *pre-test* yang dilakukan tersebut digunakan untuk mengetahui kesetaraan kedua kelas tersebut melalui uji-t. Sebelum uji kesetaraan menggunakan uji-t, data hasil *pre-test* diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Data *pre-test* yang diperoleh sudah memenuhi prasyarat uji normalitas dan homogenitas kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam juga social yang diamati.

Instrumen penelitian memiliki posisi yang krusial dalam hal bagaimana serta apa yang harus dilakukan untuk memperoleh data dilapangan. Instrumen yang digunakan yaitu tes. Tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep IPA dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan indikator pemahaman konsep dapat dievaluasi dengan menggunakan pedoman penilaian yaitu tidak mampu, cukup mampu dan mampu (Aoyama & Stephens, 2003; Oktavianthi & Agus, 2019). Adapun instrument pemahaman konsep diuraikan pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Instrument Pemahaman Konsep**

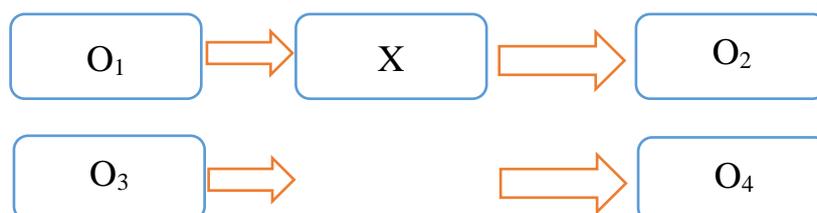
Indikator	Kriteria penilaian	Nomor Soal	Skor
<b>Menyatakan ulang sebuah konsep</b>		2,4,6,8,11,	
- <b>Menjelaskan perkembangbiakan vegetatif alami dan buatan pada tumbuhan</b>	Tidak dapat memahami perkembangbiakan tumbuhan	12,14,15,16, 18,19	0
	Mampu memahami perkembangbiakan tumbuhan		3
- <b>Menjelaskan perkembangbiakan vegetatif alami dan buatan pada hewan</b>	Tidak dapat memahami perkembangbiakan hewan		0
	Mampu memahami perkembangbiakan hewan		3

<b>Mengklasifikasikan objek-objek</b>			7,9,10,13,17	
-	<b>Membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan</b>	Tidak dapat mengklasifikasikan cara perkembangbiakan tumbuhan		0
		Mampu mengklasifikasikan cara perkembangbiakan tumbuhan		2
-	<b>Membandingkan cara perkembangbiakan hewan</b>	Tidak dapat mengklasifikasikan cara perkembangbiakan hewan		0
		Mampu mengklasifikasikan cara perkembangbiakan hewan		2
<b>Memberikan contoh dan non-contoh dari konsep</b>			1,3,5	
-	<b>Memberikan contoh perkembangbiakan dengan cara vegetatif</b>	Tidak dapat menyebutkan contoh perkembangbiakan dengan cara vegetatif		0
		Mampu memberikan contoh perkembangbiakan dengan cara vegetatif		3
<b>Menyajikan kembali sebuah konsep</b>			Pembuatan peta konsep	0
-	<b>Membuat peta konsep tentang perkembangbiakan tumbuhan dan hewan.</b>	Tidak dapat menyajikan kembali sebuah konsep materi perkembangbiakan.		0
		Mampu menyajikan kembali sebuah konsep materi perkembangbiakan dengan menggunakan peta konsep.		3

Penelitian ini berlangsung selama 2 bulan yaitu juli 2023 sampai agustus 2023. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Widya Wiyata Sidoarjo tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 26 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik sampel jenuh, teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019). Nilai atau skor dari hasil *pre-test* yang dilakukan tersebut digunakan untuk mengetahui kesetaraan kedua kelas tersebut melalui uji-t. Sebelum uji kesetaraan menggunakan uji-t, data hasil *pre-test* diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Data *pre-test* yang diperoleh sudah memenuhi prasyarat uji normalitas dan homogenitas kemudian dianalisis menggunakan uji-t. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes.

*Pre-test* diberikan untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Setelah itu penelitian memberikan perlakuan, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT berbantuan media kotak soal. Kemudian setelah diberikan perlakuan, dilakukan *post-test* untuk mengetahui pemahaman konsep materi IPA. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan khusus, yaitu memperoleh pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus atau pembelajaran yang dilakukan konvensional. Desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut

**Gambar 1. Desain Penelitian**



Keterangan :

O<sub>1</sub> : Pretest Kelompok Eksperimen

- O<sub>2</sub> : Posttest Kelompok eksperimen  
 O<sub>3</sub> : Pretest Kelompok kontrol  
 O<sub>4</sub> : Posttest Kelompok kontrol  
 X : Menggunakan model pembelajaran Teams game tournament berbantuan media kotak soal

Penggunaan desain penelitian ini karena penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua sesi pembelajaran. Di sesi pertama siswa diawali dengan *pre test* untuk mengetahui data awal tentang pemahaman konsep siswa, di akhir sesi siswa diberikan *post test* untuk mendapatkan data akhir setelah diberikan treatment.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan uji t komparatif dua sampel independent. Uji komparatif dua sampel independen pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap pemahaman konsep materi IPA siswa. Pada uji ini menggunakan nilai posttest kelompok eksperimen dan nilai posttest kelompok kontrol. Dengan cara membandingkan nilai post test kelompok eksperimen dan nilai posttest kelompok kontrol. Uji hipotesis yang digunakan untuk menguji data penelitian ini adalah uji paired t-test dengan berbantuan *Software IBM SPSS Statistics 26 for windows*.

Dari data *posttest* pemahaman konsep materi IPA kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dapat dilakukan uji normalitas. Uji normalitas memiliki tujuan untuk mengetahui bahwa data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian menggunakan *Shapiro-Wilk* berbantuan *Software IBM SPSS Statistics 26 for windows*.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Posttest**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pemahaman Konsep	Eksperimen	.209	15	.077	.924	15	.225
	Kontrol	.276	11	.019	.826	11	.021

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria dalam pengambilan keputusan adalah sig. 5% atau 0.05. Jika sig. > 0.05 maka data berdistribusi normal, jika sig. < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan tabel 2.1 hasil uji normalitas kelompok eksperimen sebesar 0.225 dan kelas kontrol sebesar 0.021 dapat disimpulkan Sig. kedua kelompok belajar tersebut > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas kedua kelompok eksperimen data pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Posttest**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pemahaman Konsep	Based on Mean	2.116	1	28	.157
	Based on Median	1.862	1	28	.183
	Based on Median and with adjusted df	1.862	1	27.687	.183
	Based on trimmed mean	2.191	1	28	.150

Berdasarkan tabel 2.2 hasil homogenitas nilai Sig. Based on Mean sebesar 0.157 > 0.05 dapat disimpulkan bahwa varian kelompok *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol adalah sama atau homogen. Uji hipotesis dilakukan terhadap data pemahaman konsep IPA pada kedua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4. Hasil Analisis Uji t- kooperatif dua sampel independent**

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pemahaman Konsep	Eksperimen	15	63.8280	12.31667	3.18015
	Kontrol	11	23.6472	12.65395	3.81531

Berdasarkan tabel 2.3 diperoleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 63.82 dan nilai posttest kelas kontrol 23.64. Hal ini berarti secara deskriptif pemahaman siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional.

**Tabel 5. Independent Sampel Test**  
**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pemahaman Konsep	Equal variances assumed	.001	.973	8.125	24	.000	40.18086	4.94543	29.97399	50.38772
	Equal variances not assumed			8.090	21.358	.000	40.18086	4.96688	29.86219	50.49952

Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Tidak ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap pemahaman konsep materi IPA. Dari output independent samples test diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantuan media kotak soal terhadap pemahaman konsep materi IPA.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat hasil belajar yang sangat signifikan antara kelas yang diberikan perlakuan model TGT berbantuan media kotak soal dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan model TGT berbantuan media kotak soal. Model pembelajaran TGT berbantuan media kotak soal dapat memberikan pengaruh lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media kotak soal terhadap pemahaman konsep materi IPA siswa kelas 6 SD Widya Wiyata. Proses pembelajaran yang berlangsung awalnya dilakukan *pretest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Hasil *pretest* siswa masih belum memahami dan masih terkadang kurang percaya diri dengan jawaban yang sudah ada. Dalam akhir pembelajaran siswa dilakukan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa setelah mendapatkan perlakuan. Hasil *Posttest* siswa sudah mulai memahami dan percaya diri dengan jawaban yang sudah ada. Dilihat dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh terhadap pemahaman siswa.

Perbedaan yang signifikan pada pemahaman konsep materi IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol karena pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan pada saat pembelajaran. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kotak soal memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kotak soal.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan, toleransi antar siswa dan guru. Siswa bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa, selain itu kerja sama antara siswa dan guru akan menjadi hidup dan tidak membosankan. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan Puja, dkk (2023) yang menyatakan bahwa model TGT dapat berpengaruh pada kemampuan pemahaman konsep siswa SD Negeri 142 Palembang.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media kotak soal terhadap konsep pemahaman materi IPA siswa kelas VI SD Widya Wiyata. Hal ini diketahui terdapat peningkatan sejak diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media kotak soal selama *treatment*. Perbedaan hasil tes pilihan ganda pemahaman materi IPA ditunjukkan dengan hasil analisis *independent samples test*. Dibuktikan dengan perhitungan uji t dengan SPSS 26. Jika probabilitas (Sig.) < 0,05 maka  $H_0$

ditolak. Dari *output independent samples test* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam pemahaman materi perkembangbiakan vegetatif dan generatif pada siswa sebelum diberikan treatment dan sesudah diberikan treatment.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, Rahmat dan kuasanya telah memberikan kekuatan, membekali dengan ilmu kesehatan. Atas karuniannya serta kemudahan yang engkau berikan akhirnya artikel ini dapat terselesaikan. Sholawat serta dalam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada kita semua.

Ucapan terima kasih ini untuk.

1. Orang tua tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan yang luar biasa.
2. Untuk sahabatku tersayang
3. Untuk diriku sendiri.

### REFERENSI

- [1] D. Aqib, Zainal, "Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD,SLB,TK," Bandung: CV. Yrama Widya, 2011.
- [2] Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- [3] Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [4] A. S. H. Hasanah, Zuriatun, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Stud. Kemahasiswaan*, vol. 1, 2021.
- [5] N. Kiki, "Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok. Symmetry," *Math. Learn. Educ.*, vol. 2, pp. 87–94, 2017.
- [6] I. Kurniasih, *Bukan Guru Biasa*. Jakarta: Arta Pustaka, 2020.
- [7] B. Kustandi, C., & Sucipto, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Arta Pustaka, 2011.
- [8] & Z. Maharuli, F. M., "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar," *J. Educ.*, vol. 7, pp. 256–271, 2021.
- [9] I. Padangsidimpunan Afridapane, "Belajar dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang," *J. Kaji. Ilmu-ilmu Keislam.*, 2017.
- [10] A. A. Paramitha and Zulherman, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD," *J. Instr. Dev. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 79–87, 2022, doi: 10.53621/jider.v2i2.128.
- [11] and J. P. Purwantini, Juniari, I Wyn Wiarta, I Kt Adnyana Putra, "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Tgt Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas v Sd No. 9 Jimbaran."
- [12] E. S. Robet, *Cooperrative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media, 2015.
- [13] Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2011.
- [14] U. Samatowa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks, 2018.
- [15] Sihabudin, *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [17] U. Sumarmo, "Asesmen Soft Skill dan Hard Skill Matematik Siswa Dalam Kurikulum," pp. 1–30, 2014.
- [18] A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri, 2013.
- [19] and J. R. K. L. B. Swistoro Warimun Halaman, Eko, Eko Swistoro Warimun, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Fisika Pada Pembelajaran Topik Optika Pada Mahasiswa Pendidikan Fisika," *J. Exacta*, vol. 2, 2012.
- [20] M. Syah, "Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru.," *J. Chem. Inf. Model.*, 2019.