

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PADA MATERI PERUBAHAN ENERGI

Vina Nova Permata¹, Ali Ismail², Ani Nur Aeni³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
vinanp09@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Salah satunya ditandai dengan sikap siswa yang tidak aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan rendahnya motivasi atau antusias siswa terhadap pembelajaran. Temuan di lapangan menunjukkan penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif dalam pembelajaran menjadi salah satu penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPA. Banyak ditemukan siswa yang kurang berpartisipasi aktif sehingga cukup sulit untuk memahami dan menguasai materi yang dipelajari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan *non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini yakni siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri yang terakreditasi A di Kecamatan Rancaekek. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yakni siswa SDN Bojong Salam 01 tahun ajaran 2023-2024 kelas IV A sebanyak 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV B sebanyak 31 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni *pretest-posttest*. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa menggunakan model *team games tournament* dengan pemahaman konsep siswa menggunakan model ceramah. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa kelas IV pada materi perubahan energi.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Pemahaman Konsep, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research was conducted because of the low level of student participation in learning. One of them is characterized by the attitude of students who are not active in asking questions, discussing, and students' low motivation or enthusiasm for learning. Findings in the field show that the use of less varied learning models in learning is one of the causes of low student participation in learning, especially in science learning. It was found that many students did not participate actively, making it quite difficult to understand and master the material being studied. The method used in this research is a quasi experiment with a non-equivalent control group design. The population in this study was class IV students of A-accredited State Elementary Schools in Rancaekek District. The samples used in this research were 31 students at SDN Bojong Salam 01 for the 2023-2024 academic year class IV A as the experimental class and 31 students from class IV B as the control class. The data collection technique used was pretest-posttest. The results of the research that has been carried out show that there is a difference in students' conceptual understanding using the team games tournament model and students' conceptual understanding using the lecture model. In addition, this research shows that

the team games tournament learning model has a positive effect on class IV students' conceptual understanding of energy change material.

Keywords: *Team Games Tournament, Concept Understanding, Elementary School Students*

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar, dimana guru bertindak sebagai pengajar dan siswa bertindak sebagai peserta belajar merupakan komponen terpenting dari pendidikan. Peran guru dalam menentukan hasil belajar siswa pasti ada pada dasarnya proses pembelajaran (Aeni *et al.*, 2023). Komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran menunjukkan peran guru sebagai pendidik. Kegiatan pembelajaran ini diharapkan dapat mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Model pembelajaran adalah salah satu contoh dampak dari dunia pendidikan yang telah mengalami perkembangan yang sangat pesat (Aeni *et al.*, 2022). Supriadi dalam Eka (2016) mengatakan bahwa salah satu tanggung jawab utama pendidik adalah menyediakan lingkungan belajar yang relevan dan menyenangkan. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu menguasai dinamika kelas guna menyediakan lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan. Seorang pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didiknya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas (Nasution, 2017).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang yang terfokus pada eksplorasi sistematis terhadap alam, bukan hanya sekadar pemahaman terhadap fakta, konsep, atau prinsipnya, tetapi juga proses penemuan (Depdiknas, 2006). Ahmad Susanto (dalam Sujana, 2014: 2) menyatakan bahwa IPA merupakan salah satu pelajaran penting dalam kurikulum sekolah. Pada dasarnya, IPA berarti ilmu yang mempelajari alam dan peristiwa di dalamnya. Menurut Ekok & Hanjani (dalam Nurhayati *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan yang sistematis dan diterapkan secara umum pada gejala alam, serta mencakup pengetahuan yang berkaitan dengan makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya dengan segala isinya.

Pentingnya pembelajaran IPA menuntut guru untuk menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar (Nurhayati *et al.*, 2022). Di dalam kelas, suasana pembelajaran yang kondusif diharapkan dapat menggali kemampuan siswa secara aktif. Namun, kenyataannya, banyak siswa masih pasif dan kurang semangat, yang dapat mempengaruhi pemahaman mereka (Rahmasari, 2016). Penting bagi seorang pendidik untuk menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang menarik dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa diperlukan agar mereka memiliki semangat dan minat yang tinggi untuk belajar (Ulfia & Irwandi, 2019).

Penting bagi siswa dalam pembelajaran IPA, untuk tidak hanya menghafal materi pelajaran, tetapi juga memahami konsepnya (Ulfia & Irwandi, 2019). Namun kenyataannya, siswa sekolah dasar belum memahami konsep-konsep IPA sepenuhnya dengan baik (Nurwulan *et al.*, 2023). Oleh karena itu, salah satu cara untuk membantu

meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi yang diajarkan yaitu dengan belajar bermakna (Hendawati & Kurniati, 2017). Pada penelitian yang telah dilakukan didapat beberapa permasalahan berkaitan dengan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan energi diantaranya, siswa tidak memahami konsep perubahan energi, siswa hanya bisa menyebutkan bentuk energi namun tidak dengan perubahannya yang terjadi. Kemudian permasalahan lainnya yaitu model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Sejalan dengan penelitian (Nurwulan *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa siswa merasa kesulitan pada pembelajaran IPA sehingga berpengaruh pada pemahaman konsep siswa yang disebabkan karena minat siswa yang rendah terhadap mata pelajaran IPA, serta sikap pasif dan persepsi bahwa pembelajaran IPA sangat sulit. Hal itulah yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi IPA.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, maka diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sebagai penentu keberhasilan dalam pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang menarik dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (Ulfa & Irwandi, 2019). Model pembelajaran yang relevan dapat menciptakan pembelajaran dalam meningkatkan aktivitas siswa, dan mengembangkan kemampuan pemahaman siswa (Santoso, 2017). Maka dari itu peneliti mengatasi masalah ini dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan energi. Model pembelajaran *team games tournament* adalah salah satu model kooperatif yang melibatkan aktivitas peserta didik secara intensif. Model ini tidak hanya mendorong interaksi antar siswa, tetapi juga mengaktifkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung elemen permainan. Melalui pendekatan ini, pembelajaran diintegrasikan dengan elemen permainan yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Ketika siswa terlibat dengan cara yang menyenangkan, mereka cenderung lebih bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dampaknya, hal ini dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa secara keseluruhan (Widayanti, 2016).

Model TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang mudah untuk digunakan dan melibatkan semua siswa dengan tidak membedakan status. Model *team games tournament* ini mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan di mana siswa berkolaborasi dengan tim untuk mencetak skor bagi tim mereka. Permainan ini sering kali berbentuk kuis dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Model *team games tournament* dianggap efektif dan inovatif, terutama dalam konteks pembelajaran IPA. Siswa dengan model *team games tournament* ini diharapkan dapat lebih aktif dalam proses belajar, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep pembelajaran, terutama pada materi perubahan energi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriliana (2022) mendukung penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini, dengan temuannya bahwa model ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, TGT bukan hanya memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan

interaktif, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks seperti dalam IPA

Berdasarkan permasalahan di atas yang menjadi latar belakang, menjadi motivasi bagi peneliti untuk memilih penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai solusi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perubahan energi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *team games tournament* terhadap pemahaman konsep siswa pada materi perubahan energi. Adapun alasannya yaitu karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi perubahan energi, maka dari itu model pembelajaran *team games tournament* menjadi solusi yang bisa diterapkan dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experiment*, dengan menggunakan rancangan *Non-equivalent Control Group Design* yakni membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Pada kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dan pada kelas kontrol menggunakan model ceramah. Populasi pada penelitian ini merupakan siswa kelas IV SD yang terakreditasi A di Kecamatan Rancaekek. Adapun sampel pada penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen sebanyak 31 siswa kelas IV A tahun ajaran 2023-2024 di Sekolah Dasar Negeri Bojong Salam 01, dan kelompok kontrol sebanyak 31 siswa kelas IV B tahun ajaran 2023-2024 Sekolah Dasar Negeri Bojong Salam 01.

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes dilakukan sebanyak dua kali yakni sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan sesudah pembelajaran (*post-test*). Bentuk soal yang digunakan adalah soal pilihan ganda sebanyak 10 butir dan soal uraian sebanyak 5 butir. Soal yang digunakan dalam tes sebelumnya telah dilakukan uji analisis korelasi *product-moment* dan uji reabilitas menggunakan *cronbach's alpha* hasilnya menyatakan bahwa soal valid untuk digunakan. Kemudian sumber data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari dua sumber data yakni data primer yang diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest*, dan data sekunder yang diperoleh melalui jurnal, skripsi, *website*, dan dokumen lainnya yang sesuai dengan penelitian ini. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent t-test*, dan uji *n-gain* menggunakan aplikasi SPSS versi 16. Strategi pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen menggunakan model *team games tournament* dengan pelaksanaan sebagai berikut.

1. Presentasi Kelas

Guru melakukan pembelajaran langsung dengan memperkenalkan materi yang akan dipelajari melalui persentasi kelas. Materi yang disampaikan kepada siswa menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan menyiapkan beberapa pertanyaan sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

2. Kelompok

Guru mengelompokkan siswa pada masing-masing kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa dengan akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas yang berbeda.

3. *Game*

Guru membimbing siswa untuk bermain game dengan cara menjawab beberapa pertanyaan yang telah disiapkan untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4. Turnamen

Guru membimbing siswa selama game berlangsung. Masing-masing kelompok menyelesaikan game dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan secara cepat dan tepat.

5. Rekognisi Tim

Pada tahap ini guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dapat menyelesaikan game dengan cepat dan mendapat skor paling tinggi.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Saat pelaksanaan, kelas eksperimen dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan rincian pertemuan pertama melakukan tes kemampuan awal (*pre-test*), pertemuan kedua melakukan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*, dan pertemuan ketiga melakukan tes kemampuan akhir (*post-test*). Pada kelas kontrol dilakukan dalam 2 kali pertemuan dengan rincian pertemuan pertama mengadakan tes kemampuan awal (*pre-test*) dan pertemuan kedua mengadakan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ceramah kemudian diberi tes kemampuan akhir (*post-test*).

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal pemahaman konsep siswa sebelum diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata skor *pre-test* kelas eksperimen sebesar 73,87 dan rata-rata skor *pre-test* di kelas kontrol sebesar 70,16. Dilihat dari perhitungan rata-rata, kemampuan awal pemahaman konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang cukup besar. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir pemahaman konsep siswa setelah diberikan perlakuan dengan model *team games tournament* di kelas eksperimen dan model ceramah di kelas kontrol.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata skor *post-test* kelas eksperimen sebesar 88,06 dan rata-rata skor *post-test* kelas kontrol sebesar 83,55. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen sebesar 14,19 dan pada kelas kontrol sebesar 13,39. Perbandingan

pemahaman konsep siswa awal dan akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Skor Hasil Pre-Test dan Post-Test

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
74%	88%	70%	83%

Pengujian Hipotesis

Hasil analisis yang sudah dilakukan yaitu uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS versi 16. Keputusan uji normalitas dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ diambil berdasarkan pemikiran berikut:

- 1) Data menunjukkan data berdistribusi normal jika taraf $Sig. > \alpha$
- 2) Data menunjukkan data tidak berdistribusi normal jika taraf $Sig. < \alpha$

Rekapitulasi hasil uji normalitas data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test

Kelas	Shapiro-Wilk			Kesimpulan
	Statistic	Df	Sig.	
Kelas Eksperimen	0,958	31	0,266	Normal
Kelas Kontrol	0,956	31	0,225	Normal

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat data *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai sig. $> 0,05$. Berdasarkan keputusan uji normalitas data *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians homogen atau tidak. Pada penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene test* berbantuan SPSS versi 16. Hasil perhitungan rekapitulasi uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Data Pre-Test

Data	Levene statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Pre-test	0,011	1	60	0,917	Homogen

Berdasarkan data pada tabel 3 dapat dilihat hasil uji *Levene statistic pre-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai sig. $> 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang bersifat homogen. Selanjutnya uji beda rata-rata. Uji beda rata-rata tidak berpasangan dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan kemampuan awal pemahaman konsep siswa

pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, maka uji beda rata-rata yang digunakan adalah uji-t.

Hipotesis yang digunakan pada *pre-test* adalah:

H₀: Tidak terdapat perbedaan rata-rata skor *pre-test* pemahaman konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

H₁: Terdapat perbedaan rata-rata skor *pre-test* pemahaman konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan kriteria pengambilan keputusan nilai signifikan sebagai berikut:

- 1) Jika *Sig.* (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima
- 2) Jika *Sig.* (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima dan H₁ ditolak

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Beda Rata-rata

Data	<i>Independent Sample Test Sig. (2-tailed)</i>	Kriteria	Kesimpulan	Keterangan
Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,121	<i>Sig.</i> (2-tailed) > 0,05	H ₀ diterima H ₁ ditolak	Tidak terdapat perbedaan rata-rata

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat hasil uji beda rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai *Sig.* (2-tailed) 0,121 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata skor *pre-test* pemahaman konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya adalah uji normalitas data post-test. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS versi 16, karena jumlah sampel dalam penelitian kurang dari 50 orang. Keputusan uji normalitas dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$ diambil berdasarkan pemikiran berikut:

- 1) Data menunjukkan data berdistribusi normal jika taraf *Sig.* > α
- 2) Data menunjukkan data tidak berdistribusi normal jika taraf *Sig.* < α

Rekapitulasi hasil uji normalitas data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test*

Kelas	<i>Shapiro-Wilk</i>			Kesimpulan
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	
Kelas Eksperimen	0,934	31	0,056	Normal
Kelas Kontrol	0,956	31	0,221	Normal

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai *sig.* > 0,05. Berdasarkan keputusan uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil *post-test* kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians homogen atau tidak. Pada penelitian

ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene test* berbantuan SPSS versi 16. Hasil perhitungan rekapitulasi hasil uji homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test

Data	<i>Levene statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	Keterangan
Post-test	0,412	1	60	0,524	Homogen

Berdasarkan data diatas dapat dilihat hasil uji *Levene statistic post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai sig. > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang bersifat homogen. Selanjutnya uji beda rata-rata. Uji beda rata-rata tidak berpasangan dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak perbedaan kemampuan akhir pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji beda rata-rata ini dapat membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan, maka uji perbedaan rata-rata yang digunakan adalah uji-t. Hipotesis yang digunakan pada *post-test* adalah,

H₀: Pemahaman konsep siswa kelas eksperimen kurang dari atau sama dengan kelas kontrol.

H₁: Pemahaman konsep siswa kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol.

Dengan kriteria pengambilan keputusan nilai signifikan sebagai berikut:

- 1) Jika *Sig. (2-tailed)* < 0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.
- 2) Jika *Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka H₀ diterima dan H₁ ditolak.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Uji Beda Rata-rata

Data	<i>Independent Sample Test Sig. (2-tailed)</i>	Kriteria	Kesimpulan	Keterangan
Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,027	<i>Sig. (2-tailed)</i> < 0,05	H ₀ ditolak H ₁ diterima	Pemahaman konsep siswa kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat hasil uji beda rata-rata tidak berpasangan memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* 0,027 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan diterimanya H₁ berarti pemahaman konsep siswa kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol. Keputusan ini membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Maka dari itu, dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap pemahaman konsep pada materi perubahan energi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap pemahaman konsep pada materi perubahan energi. Solihah

dalam Niri *et al.*, (2023) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa selama pembelajaran. Annurwanda dalam Arifin *et al.*, (2020) mengatakan bahwa Model *Team Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan lingkungan kelas yang efektif karena siswa dapat lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran, menerima dorongan yang konsisten untuk kinerja yang sukses, dan dapat memperjelas konsep yang sedang dipelajari.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), menurut Rusman dalam Nurwulan *et al.*, (2023) ada enam langkah yaitu guru memberi tahu siswa tentang tujuan pembelajaran, siswa diberi materi pembelajaran, selanjutnya siswa dimasukkan ke dalam kelompok belajar. Kemudian guru membantu siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dan melakukan evaluasi atas apa yang telah mereka pelajari, serta memberi penghargaan atas prestasi kelompok atau individu. Melalui aktivitas kerjasama ini, siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga belajar satu sama lain. Aktivitas kelompok dalam model TGT megajarkan siswa tentang pentingnya kerjasama, menghargai satu sama lain, dan menghormati perbedaan (Sari *et al.*, 2024).

Temuan penelitian ini mendukung penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA. Model *team games tournament* telah terbukti dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari, meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, model *team games tournament* juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, dan berkomunikasi secara efektif. Dengan demikian, model *team games tournament* dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA.

Apriliana (2022), melakukan penelitian yang mendukung penggunaan model *team games tournament* dengan judul pengaruh model *team games tournament* (tgt) berbantuan media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pelajaran ipa kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal tersebut diperkuat dengan hasil rata-rata 80,68 untuk kelas eksperimen, ini jauh lebih besar dari rata-rata 62,50 untuk kelas kontrol. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fadila (2023) dengan judul "pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan pemahaman konsep berdasarkan motivasi belajar siswa SD. Hasil penelitian tersebut mendukung bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa berdasarkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil tes kemampuan pemahaman pada kelas eksperimen dengan skor minimal 60, skor maksimal 93, dan skor akhir 80,89. Sedangkan kelas kontrol nilai minimal 40, nilai maksimal 83, dan skor akhir 67,05. Berdasarkan kedua penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA dapat membuat peserta didik belajar secara aktif dan meningkatkan pemahaman dalam memecahkan masalah secara bersama-sama.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep pada materi perubahan energi. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi = 0,05 diperoleh hasil $0,027 < 0,05$. Hal itu berarti hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), hal: 1835. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i6.9313>.
- Aeni, A. N., Maulana, M., Akbar, K. A., & Hafidz, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi CERAH DENTAL (Cerdas Beribadah dengan Digital) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), hal: 222–236. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1>.
- Amalia, G. Ri., & Hardini, A. T. A. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6.
- Apriliana R, B. (2022). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Dzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), hal: 98–105.
- Fadila, P. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Hendawati, Y., & Kurniati, C. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfaatannya. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1).
- Niri, N. R. B., Makaborang, Y., & Ina, A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar IPA Terpadu Di SMP Negeri 1 Waibakul. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, 2(2), hal: 239–243.
- Nurhayati, Ekok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5).
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Ethno-Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2).

- Rahmasari, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD . *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* , 3(1).
- Sari, N. F., Bachri, A., & Rauf, I. (2024). Peningkatan Kolaborasi Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Materi Tata Surya Kelas VII SMP Negeri 23 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2).
- Ulfia, T., & Irwandi. (2019). Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep . *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*.
- Widayanti, E. R. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Team Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.