**PENGARUH MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN
MEDIA KANTONG SURAT TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS 5
SD**

Esti Ari Muallifah¹, Lisa Virdinarti Putra²

^{1,2}Universitas Ngudi Waluyo

Email: eztyary495@gmail.com¹, lisavirdinarti@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung dengan media pembelajaran kantong surat terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment* dengan teknik pengumpulan data melalui penilaian *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman konsep siswa. Sampel yang digunakan terdiri dari 30 siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemahaman konsep siswa, yakni sebesar 82,81% dari nilai *pretest* ke *posttest*. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT yang dilengkapi dengan media pembelajaran kantong surat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa di sekolah tersebut. Model ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Media TGT; Media Kantong Surat; Pemahaman Konsep Siswa.

Abstract: *The research aims to examine the effect of implementing the Teams Games Tournament (TGT) learning model supported by letter bag media on the conceptual understanding ability of 5th-grade students at SD Negeri Ketapang 1. This research uses a quasi-experimental method with data collection techniques through pretest and posttest assessments to measure students' conceptual understanding. The sample consists of 30 5th-grade students from SD Negeri Ketapang 1. The results show a significant improvement in students' conceptual understanding ability, with an increase of 82.81% from the pretest to the posttest scores. Based on these findings, it can be concluded that the use of the TGT learning model, complemented with envelope pocket learning media, has a positive impact on improving students' conceptual understanding abilities at this school. This model has proven to be effective in helping students understand the lesson material in a fun and interactive way.*

Keywords: *TGT Media; Letter Bag Media; Students' Concept Understanding.*

PENDAHULUAN

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Putra & Suryani, 2020), pendidikan adalah proses interaksi yang mempunyai tujuan. Pendidikan sebagai suatu kegiatan yang di dalamnya melibatkan banyak orang, diantaranya peserta didik, pendidik, administrator, masyarakat, dan

orang tua peserta didik. Oleh karena itu, agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka setiap orang yang terlibat dalam pendidikan dapat memahami tentang perilaku individu dan dapat menunjukkan perilakunya secara efektif. Pendidikan merupakan upaya yang dilaksanakan dengan sadar dan tersusun agar tercipta suasana belajar dalam proses pembelajaran agar siswa dapat aktif dalam pengembangan kemampuan siswa. Pelajaran Bahasa Indonesia di SD ialah mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan berbahasa Indonesia, termasuk mendengarkan, berbicara, membaca, serta menulis. Area kajiannya yaitu pemahaman konsep siswa.

Rendahnya pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1, terlihat melalui hasil studi pendahuluan dengan memberikan soal berdasarkan tujuh indikator pemahaman konsep. Dari hasil observasi yang telah penulis laksanakan, memperoleh data jumlah siswa kelas 5 yaitu 30 siswa yang terbagi menjadi kelas A sebanyak 16 siswa dan kelas B sebanyak 14 siswa. Hasil kemampuan menjawab soal sesuai dengan indikator pemahaman konsep, persentase menafsirkan 53,5%, persentase memberikan contoh 41,3%, persentase mengklasifikasikan 58,7%, persentase meringkas 44,8%, persentase menyimpulkan 41,0%, persentase membandingkan 33,0%, dan persentase menjelaskan 45,8%.

Dari observasi yang telah penulis lakukan, permasalahan yang ada diantaranya yaitu kurangnya pemahaman konsep siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan minimnya media untuk proses pembelajaran. Maka dari itu penulis menyarankan penggunaan media kantong surat dalam proses pembelajaran. Penulis memberikan alternatif untuk mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Keunggulan model TGT yaitu melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dimana setiap tahapnya mudah untuk diikuti. Diantaranya yaitu dengan melalui presentasi, permainan, serta pertandingan. Sedangkan keunggulan media kantong surat yaitu siswa mampu belajar sambil bermain dan efisiensi biaya karena tidak perlu biaya yang banyak atau mahal.

Penelitian ini dilandasi oleh penelitian yang dilakukan oleh Sutrisna (2017) yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Karena dalam pengaplikasiannya model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Agus et al. (2023) yang berjudul Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata

Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima. Karena dalam pengaplikasiannya model pembelajaran TGT mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Dari deskripsi tersebut, penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan topik “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Kantong Surat terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas 5 SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek/subjek serta memiliki kuantitas maupun ciri khas yang sudah ditentukan oleh peneliti untuk menganalisis dan setelah itu ditarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2020). Sedangkan sampel adalah bagian karakteristik dan jumlah yang dipunyai oleh populasi (Sugiyono, 2020). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 5A dan siswa kelas 5B SD Negeri Ketapang 1. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu tes dan non tes (observasi, angket dan dokumentasi). Pengolahan data awal menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Sedangkan untuk analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t test* dan uji regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat terhadap pemahaman konsep siswa SD Negeri Ketapang 1. Untuk mengetahui pengaruh dari model TGT berbantuan media kantong surat terhadap pemahaman konsep siswa dapat diketahui hasilnya melalui uji *independent sample t test* dan uji regresi linear sederhana. Berikut hasil uji *independent sample t test* dari penelitian ini yang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil uji *independent sample t test*

No	Kelas	Mean	Nilai Sig. Hitung
1	Eksperimen	84,66	0,000

2	Kontrol	59,28	0,000
---	---------	-------	-------

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai sig hitung dalam kelas eksperimen $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau menerima H_1 . Sedangkan sig hitung kelas kontrol $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak atau menerima H_1 . Jadi, rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol berbeda. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1 setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat. Hasil rata-rata untuk eksperimen 84,66 jauh lebih besar daripada hasil rata-rata kelas kontrol 59,28. Terdapat perbedaan rata-rata antara penerapan pembelajaran kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu sebesar 25,38. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat mampu memberikan perubahan positif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat di kelas 5. Hal itu dibuktikan dalam hasil uji *independent sample t test* yang dirangkum hasilnya pada tabel 1. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil *posttest* pemahaman konsep siswa pada kelas eksperimen yaitu 84,66 lebih tinggi dibandingkan dengan pemahaman konsep kelas kontrol yaitu 59,28. Nilai rata-rata siswa yang diberikan *treatment* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siswa yang tidak diberikan *treatment*. Perbedaan ini terjadi dikarenakan kelas eksperimen diberikan *treatment* dengan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat sedangkan kelas kontrol tidak diberikan *treatment*, maka siswa kelas eksperimen lebih mudah dalam memahami sebuah konsep. Pengetahuan konseptual siswa pada materi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional (Panggabean et al. 2021).

Proses pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat membuat nilai siswa menjadi lebih baik. Dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), guru menyajikan materi dengan jalan menunjukkan cara penggunaan media kantong surat dan membimbing kelompok yang sudah

dibentuk sebelumnya agar pelaksanaan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Setelah pelaksanaan pembelajaran, guru memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui pemahaman konsep siswa selama pembelajaran berlangsung. Perbedaan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat dapat dilihat berdasarkan hasil lembar angker dan hasil posttest.

Berikut hasil uji regresi linear sederhana pemahaman konsep dari penelitian ini yang terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji regresi linear sederhana

Coefficients^a					
Model	Unstandardized		Standardized	t	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-	4.655		-4.664	.000
	21.260				
Posttest	1.212	.054	.986	22.503	.000

a. Dependent Variable: Observasi

Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Jadi, diketahui bahwa terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat terhadap pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri ketapang 1.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat kelas 5 SD Negeri Ketapang 1 berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Hal tersebut diketahui melalui uji regresi linear sederhana yaitu *posttest* sebagai variabel independen dan observasi pemahaman konsep sebagai variabel dependen. Penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat menjadikan pemahaman konsep siswa lebih baik sehingga siswa lebih memahami konsep yang telah diajarkan. Dalam penggunaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dengan pendekatan kontekstual terhadap pemahaman konsep siswa terdapat

pengaruh yang dibuktikan dengan taraf signifikan $< 0,05$ yaitu $0,042 < 0,05$ (Damayanti & Putra, 2024)

Siswa yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kantong surat dapat memahami masalah dengan baik berdasarkan materi yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa mampu memberikan jawaban yang terbaik terhadap soal pemahaman konsep yang diberikan. Pembelajaran melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep.

Untuk mengetahui pemahaman konsep siswa setelah dilakukan *treatment* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat, siswa diamati melalui lembar observasi siswa yang terdiri dari 7 pernyataan berdasarkan indikator pemahaman konsep yaitu menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Secara keseluruhan rata-rata siswa pada kemampuan pemahaman konsep ialah 82,81%. Hal ini dikarenakan penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan kantong surat memberikan pengaruh yang positif terhadap pemahaman konsep siswa.

Dari penelitian ini, menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti hasil observasi pemahaman konsep siswa $0,000$ kurang dari $0,05$ berarti terdapat pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat terhadap pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1. Indikator pemahaman konsep dipengaruhi oleh penguasaan konsep yang dimiliki oleh siswa. Apabila siswa telah menguasai konsep maka indikator pemahaman juga menjadi baik begitu pula sebaliknya. Siswa yang sudah menguasai konsep artinya siswa tersebut sudah paham mengenai sebuah konsep dan mampu menjelaskan menggunakan bahasanya sendiri serta mampu mengaitkan antar konsep sehingga indikator pemahaman akan dicapai dengan baik (Putra et al. 2021).

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media kantong surat secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 5 SD Negeri Ketapang 1 dibandingkan dengan pembelajaran tanpa model tersebut. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 84,66 jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 59,28 dengan perbedaan

rata-rata sebesar 25,38. Selain itu, hasil uji regresi linear sederhana juga memperlihatkan pengaruh signifikan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman konsep siswa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Model Teams Games Tournament (TGT) yang didukung media kantong surat memfasilitasi pembelajaran aktif dan terarah. Hal ini mendorong siswa untuk lebih memahami konsep melalui kegiatan kooperatif, diskusi kelompok, dan penguatan materi secara interaktif. Indikator pemahaman seperti menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan tercapai dengan baik, ditunjukkan oleh rata-rata kemampuan pemahaman konsep sebesar 82,81%.

Secara keseluruhan, model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kantong surat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa, menjadikannya metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., Yahdi, M., Halimah, A., & Suarti. (2023). Pengaruh Metode *Team Games Tournaments* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima. 05(2), 134–139.
- Damayanti, D., & Putra, L. V. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Iv SD N Loano. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 129–136. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4256>
- Panggabean, J. H., Defi Siregar, M. S., & Rajagukguk, J. (2021). *The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Method on Outcomes Learning and Conceptual Knowledge in Physics Science. Journal of Physics: Conference Series*, 1819(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1819/1/012047>
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.
- Putra, L. V., Suryani, E., & Purwanti, K. Y. (2021). *Implementation Science Monopoly Games Towards Cognitive Abilities and Scientific Attitude of Elementary Students. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 584(Icorsh 2020), 851–854. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icorsh-20/125962400>

Putra, L. V., & Suryani, E. (2020). Penanaman Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Budaya Sekolah Pada Siswa SDN Genuk 01. *Losari: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 29–31. <https://doi.org/10.53860/losari.v2i1.25>

Sutrisna, G. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Media Kartu Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Education Action Research*, 1(2), 160. <https://doi.org/10.23887/jear.v1i2.12048>