

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TGT* BERBANTUAN *CORRECT HANGER* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA SEKOLAH DASAR

Afua Febrianti ^{*1)}, Sekar Dwi Ardianti ²⁾, Fitriyah Amaliyah ³⁾
^{1,2,3)} Prodi PGSD, FKIP, Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia.

^{*}Penulis korespondensi

e-mail: 202133037@std.umk.ac.id ^{*1)}, sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id ²⁾, fitriyah.amaliyah@umk.ac.id ³⁾

Article history:

Submitted: MM. DDth, YY; Revised: MM. DDth, YY; Accepted: MM. DDth, YY; Published: MM. DDth, YY

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest sesudah dan sebelum penerapan model *TGT* berbantuan *correct hanger* terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Model pembelajaran *TGT* dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa. Sementara, media *correct hanger* bertujuan agar peserta didik memahami konsep dengan baik. Pendekatan dari penelitian ini yakni kuantitatif dengan desain one grup pretest-posttest. Subjek penelitian ini yakni semua siswa kelas IV SD 3 Menawan dengan jumlah 19 siswa. Pengumpulan data pada penelitian ini yakni observasi, wawancara, dan tes. Adapun teknik analisis pengumpulan data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test*. Penggunaan model pembelajaran *TGT* berbantuan *correct hanger* terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada uji *paired sample T-test* memperoleh nilai $\text{sig. (2-tailed)} = <0,001$ yang berarti $<0,001 < 0,05$ maka dapat diartikan H_0 di tolak dan H_a diterima. Maka dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT* berbantuan media *correct hanger* sangat efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD 3 Menawan.

Kata Kunci: Kemampuan pemahaman konsep; model pembelajaran *TGT*; media *correct hanger*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sarana yang paling penting dalam meningkatkan semua aspek kehidupan manusia dan negara, baik aspek sosial, ekonomi, budaya dan teknologi. Tujuan pendidikan sendiri yakni untuk mempersiapkan manusia untuk memiliki kemampuan sebagai manusia dan bisa berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat (Ilham, 2019). Dari proses pendidikan diharapkan siswa menjadi sumber daya manusia yang unggul dan mampu menghadapi persaingan di era globalisasi.

Kurikulum Merdeka dikembangkan untuk memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya serta belajar. Kurikulum

Merdeka menggunakan capaian pembelajaran. Menurut Ramadhani (2023) capaian pembelajaran didefinisikan sebagai kumpulan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibangun selama proses pengembangan kompetensi yang konsisten. Sekolah diberikan kebebasan untuk menggunakan kurikulum Merdeka dengan mengembangkan perangkat ajar sendiri (Fauzi, 2022). Artinya disini sekolah bebas untuk menerapkan model pembelajaran secara kolaboratif antar mata Pelajaran, dan rancangan pembelajaran diaplikasikan harus menyenangkan.

IPAS merupakan mata Pelajaran yang ada pada kurikulum ini yang menggabungkan konsep dari mata Pelajaran IPA dan IPS Berdasarkan penjelasan Kemendikbud Ristek, IPAS

membahas tentang kehidupan benda mati dan makhluk hidup di alam semesta, serta manusia sebagai makhluk sosial dan individu. Menurut Hastiwi (2023) berpendapat bahwa mata pelajaran IPAS menuntut siswa untuk tidak hanya memahami tetapi juga menghafal berbagai materi. Hal ini dapat membuat siswa jenuh dan membuat mereka tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pemahaman konsep adalah kemampuan penting untuk belajar IPAS. Kemampuannya ini berperan penting dalam membantu siswa memahami serta menjelaskan berbagai konsep yang dipelajari selama proses pembelajaran. Amaliyah, (2024) mengatakan konsep dapat didefinisikan sebagai gambaran tentang sesuatu yang abstrak dan umum. (Harefa, 2022) mengatakan kemampuan konsep adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa saat belajar. Ia juga berpendapat bahwa pemahaman konsep adalah sebuah kecakapan atau Kemahiran. Menurut Ardianti (2024) Pemahaman konsep IPAS merupakan upaya yang dapat mendorong peserta didik agar mampu memahami makna dari sudut pandang secara ilmiah dari segi teori ataupun segi konsep. Kemampuan pemahaman konsep didefinisikan oleh (Novanto et al., 2021) sebagai kemampuan siswa untuk menjelaskan konsep atau pengetahuan menggunakan bahasanya sendiri dan mengambil kesimpulan dari penjelasan dengan menggunakan contoh seperti angka, huruf, gambar, dan lainnya.

Menurut (Syafa'atun & Nurlaela, 2022) pemahaman konsep mengacu pada kemampuan siswa untuk menyampaikan pelajaran yang mereka pelajari dalam bahasa yang dapat digunakan kembali dan mudah dipahami. Berdasarkan Peraturan Dirjen Dikdasmen No. 506/C/PP/2004 (Adi

2023), kriteria pemahaman konsep termasuk: 1) Kemampuan untuk menyampaikan konsep kembali 2) Kemampuan untuk mengkategorikan objek menurut karakteristik suatu konsep 3) Kemampuan untuk memberikan contoh dan non-contoh 4) Kemampuan untuk menyajiikan konsep dalam bentuk representasi matematika 5) Kemampuan untuk mengembangkan syarfat yang diperlukan dan cukup untuk suatu konsep 6) Kemampuan untuk menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur tertentu 7) Kemampuan untuk mengklasifikasikan konsep atau algoritma ke dalam kategori yang relevan untuk pemecahan masalah. Namun, menurut Tsabit (2020) siswa yang hasil belajarnya baik belum tentu siswa tersebut paham dengan konsep yang diajarkan. Akibatnya, memahami konsep sangat penting bagi siswa sekolah dasar. khususnya pada mata Pelajaran IPAS.

Pada kenyataannya, kemampuan pemahaman konsep siswa pada hasil tes pra-pendahuluan peneliti menunjukkan bahwa masih dianggap rendah. Dari 19 peserta didik yang terdiri atas 6 laki-laki dan 13 perempuan, tingkat pemahaman konsep masih rendah berdasarkan beberapa indikator, yaitu: mengungkapkan ulang konsep (30%), mengklasifikasikan objek berdasarkan sifat-sifatnya (22%), dan memberikan contoh dari konsep (18%). Menurut data ini, pemahaman konsep siswa masih perlu ditingkatkan

Hasil dari observasi yang dilaksanakan peneliti dengan guru kelas IV pada 12 Agustus 2024, peneliti menemukan bahwa guru terus menerus menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Akibatnya siswa bosan dan membuat kelas tidak kondusif karena siswa bermain sendiri. Guru juga tidak

memberikan sumber daya pembelajaran yang menarik kepada siswa, yang menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran.

Penting memilih model pembelajaran yang tepat karena tidak semua model pembelajaran dapat digunakan disetiap materi. Dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif maka tidak hanya meningkatkan kualitas belajar mengajar akan tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Menurut Ardianti (2018) model pembelajaran merupakan jenis pembelajaran yang diberikan guru secara khusus dari awal hingga akhir. Model pembelajaran, menurut (Inayah A.M et al., 2023) adalah metode pembelajaran yang digunakan dan diterapkan supaya tujuan pendidikan dapat dicapai dengan cepat dan efisien. Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep. Yakni menerapkan model pembelajaran *TGT*. Model pembelajaran ini menggunakan permainan untuk membuat siswa bermain sambil belajar, sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan dan siswa tidak membosankan.

Menurut (Fauziyah & Anugraheni, 2020), model pembelajaran Team Games Tournamen merupakan model pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif belajar. Menurut Nurwulan (2023) yang menjelaskan bahwa dengan model pembelajaran *TGT* peserta didik mampu belajar dengan suasana yang santai dengan penuh rasa tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat, dan keterlibatan belajar. Hal ini sejalan dengan Nurhayati (2022) yang menjelaskan model *TGT* membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif mereka untuk

memecahkan masalah, menumbuhkan keinginan mereka untuk belajar, dan memberi mereka rasa tanggung jawab terhadap sesama anggota kelompoknya. Menurut Amaliyah (2024) Game sebagai metode pembelajaran menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran.

Peningkatan pemahaman konsep siswa tidak hanya menggunakan model pembelajaran tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran. Media harus inovatif dan kreatif agar menarik perhatian siswa seperti media *correct hanger*. Media *correct hanger* (gantungan yang benar) merupakan media edukasi yang menggunakan gantungan baju, jepitan baju, dan beberapa baju gambar untuk dijepitkan digantungan yang sudah ditempel di papan tulis. Media ini seperti pada penelitian (Lestari & Kartinah, 2024) yakni "Jemuran Gembira" adalah media pembelajaran yang serupa yang menggunakan gambar yang disusun seperti jemuran baju. Kelompok yang menyelesaikan permainan paling awal dapat memenangkan permainan tersebut.

Dengan memasukkan elemen game dan turnamen ke dalam media hanger yang tepat, diharapkan peserta didik lebih aktif selama pembelajaran berlangsung, sehingga mereka dapat lebih memahami konsep. Menurut Amelia & Manurung, (2022) Penggunaan media pembelajaran dianggap mampu membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan efisiensi dalam belajar mengajar. Ini karena karakteristik media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, mudah dipahami, serta praktis digunakan dimana saja dan kapan

saja. Menurut Ardianti, (2024) media merupakan salah satu faktor pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar agar pembelajar dapat berjalan maksimal dan seefektif mungkin, sehingga pembelajaran dapat diterima dengan baik dan dapat disalurkan kepada siswa. Menurut Peneliti *Correct hanger* sangat cocok disandingkan dengan *TGT* karena dapat menghidupkan suasana kelas yang lebih menyenangkan dengan adanya perpaduan kehidupan sehari-hari dengan games dan tournament.

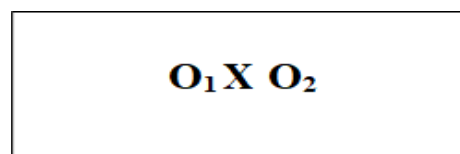
Penelitian ini bertujuan adalah mengisentifikasi perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan modle pembelajaran *TGT* berbantuan hanger yang tepat terhadap pemahman konsep siswa di IPAS kelas IV SD 3 Menawan

METODE

Pada penelitian ini peneliti melakukan pendekatan secara kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen, terutama degsain pre-eksperimen, karena hanya melibatkan satu kelas yang diberikan *pre-test* dan *post-test*. Menurut (Sugiyono, 2018) desain ini disebut pre-experimental karena belum sepenuhnya eksperimen, mengingat masih ada variabel luar yang dapat memengaruhi variabel dependen. Penelitian ini dilakukan di SD 3 Menawan, Kecamatan Gebog, Kabupaten Kudus, dengan subjek penelitian sebanyak 19 siswa kelas IV pada tahun ajaran 2024/2025, terdiri atas 6 laki-laki dan 13 perempuan. Pelaksanaan penelitian berlangsung dari Agustus hingga Februari 2025.

Karena dianggap lebih akurat dalam membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakkuan, Desain penelitian ini yakni desain *one grup pretest* dan *posttest*.

Ada *pretest* dan *posttest* dalam desain ini, untuk menilai pengaruh perlakuan dengan membandingkan hasil pre- dan *post-tes*. (Sugiyono, 2018:112). Dengan menggunakan desain ini, kita dapat melihat seberapa baik peserta didik memahami konsep sesudah perlakuan yang menggunakan moderl pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (*TGT*) dengan bantuan Hanger yang tepat. Berikut ini adalah desain penelitian:



Gambar 1. *Design one grup pretest-posttest*

Ket:

O1: *Pretesst*

X : Perlakuan

O2: *Posttest*

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tekni observasi, wawancara, dokumentasi serta tes. Instrument yang digunakan berupa lembar observasi, lembar wawancara guru dan peserta didik serta lembar soal dalam bentuk uraian yang terdiri dari 15 soal. Instrument es diberikan sebelum diterapkannya model pembelajaran *TGT* berbantuan *correct hanger* (*pretest*) dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *TGT* berbantuan *correct hanger* (*posttest*).

Adapun analisis data pada penelitian ini yakni Uji-T Paired Sample T-Test. Sebelum dianalisis menggunakan uji T, data dianalisis awal menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homgen apa tidak. Menurut Amaliyah, (2023) Uji homogenitas digunakan sebagai menemukan kelompok data sampell yang dapat digambarkan sebagai sama.

Setelah mengetahui data berdistribusi normal maka dilakukan Uji-T Paired Sample T-test berbantuan SPSS 27. Uji ini bertujuan mengetahui apakah ada atau tidak perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Adapun Hipotesis yang di uji adalah sebagai berikut:

- a) H_0 = Tidak Terdapat Perbedaan rata-rata sesudah dan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournamen* berbantuan *correct hanger* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi Cerita tentang daerahku kelas IV SD 3 Menawan
- b) H_a = Terdapat perbedaan rata-rata sesudah dan sebelum diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournamen* berbantuan *correct hanger* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi Cerita tentang daerahku kelas IV SD 3 Menawan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerja kelompok turnamen. Model ini membuat siswa lebih aktif di kelas. Menurut Amaliyah (2023) Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar menggunakan cara berkelompok yang didalamnya mencakup kerja sama dan saling membantu antar anggota kelompok hingga akhirnya mengembangkan konsep baru dan menyelesaikan suatu permasalahan. Nurwulan (2023) menjelaskan bahwa Model *Team Games Tournament (TGT)* adalah cara untuk bekerja sama dengan orang lain dalam kelompok. Strategi permainan digunakan dalam pembelajaran ini, di mana setiap kelompok berkompetisi sesuai pedoman yang telah ditetapkan.

Sebagai hasilnya, pembelajaran akan menjadi lebih menarik, karakter peserta didik yang aktif akan tersalurkan dengan baik, dan peserta didik akan memiliki kemampuan untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan teman mereka (Amaliyah *et al.*, 2023) Selain itu, peserta didik akan memiliki kemampuan untuk berpikir cepat sesuai dengan waktu yang ditetapkan.

Secara sederhana Langkah pembelajaran *TGT* adalah (1) penyajian kelas, disini guru memberikan materi dengan metode ceramah dan peserta didik menyimak penjelasan guru. (2) team (kelompok), pada tahap ini peserta didik duduk berkelompok sesuai kelompoknya untuk mendalami materi yang telah diberikan guru untuk mempersiapkan permainan (3) permainan, disini guru memberikan penjelasan aturan permainan kepada siswa yang mana aturan permainan ini adalah peserta didik akan menggunakan jembatan estafet untuk sampai di depan meja yang sudah ada kartu baju materi, setelah itu siswa akan mengambil baju materi kemudian digantungkan pada gantungan yang benar (*correct hanger*) setelah itu peserta didik Kembali ke barisannya menggunakan jembatan estafet. (4) Turnamen, di tahap ini permainan dilaksanakan peserta didik sangat antusias dan bersemangat sementara guru mengawasi agar permainan tetap kondusif. (5) Pemberian Penghargaan, setelah melakukan permainan peserta didik akan diminta guru mengerjakan LKPD secara berkelompok, setelah itu Bersama siswa guru mengoreksi gantungan yang benar, kelompok yang mendapat skor paling tinggi itulah pemenangnya.

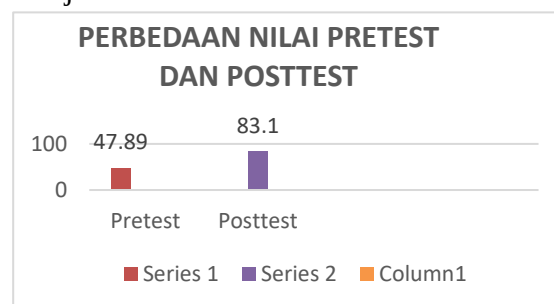
Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SD 3 Menawan pada kelas IV dengan jumlah 19 orang peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti memberikan pretes kepada siswa ntuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa. Setelah itu, perlakuan model pembelajaran *TGT* dengan bantuan hanger yang tepat diberikan kepada peserta didik pada pertemuan dua hingga empat. Pertemuan ke 5 peserta didik diberikan setelah tes untuk mengidentifikasi kemampuan siswa dalam memahami ide setelah perlakuan. Berikut adalah hasil penelitian berupa hasil *pretest* da *posttest* model pembelajaran *TGT* yang tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Nilai Pretest				Nilai Posttest	
No	Nilai	Frekuensi	Kriteria	Nilai	Frekuensi
1.	86-100	-	Sangat baik	86-100	8
2.	76-85	-	Baik	76-85	9
3.	70-75	-	Cukup	70-75	1
4.	<70	19	Perlu bimbingan	<70	1
Minimal		41	Minimal	61	
Maximal		56	Maximal	93	
Rata-rata		47,89	Rata-rata	83,10	

Dari table diatas dapat dilihat nilai minimal pretest adalah 41 nilai minimal posttest adalah 61, sedangkan untuk nilai maximal pretest adalah 56 dan posttest 93. Rata-rata nilai pretest adalah 47,89 dengan 19 siswa perlu bimbingan atau belum tuntas. Sementara nilai rata rata posttest sebesar 83,10 dengan jumlah 18 peserta didik yang tuntas dan 1 siswa yang perlu bimbingan. Untuk melihat Untuk memberikan

gambaran yang lebih baik tentang perbandingan nilai siswa dalam tes pre- dan *post-test*, bentuk diagram berikut disajikan:



Gambar 2. Perbedaan nilai pretest dan posttest

Gambar 2. menunjukkan perbandingan nilai pretest dan posttest siswa kelas IV SD 3 Menawan. Selsisih nilai rata-rata pretest dan posttest adalah 35,21. Berdasarkan selisish tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan dari rata-rata pretest ke posttest. Artinya pemahama konsep siswa meningkat setelah diberika perlakuan dengan menggunakan modle pembelajaran *TGT* berbantuan *correct hanger*. Setelah itu data di uji normalitas yang dibantu menggunakan SPSS 27 dengan uji shapiro-walk, berikutuji normalitas data pretest dan posttest siswa kelas IV SD 3 Menawan:

Tabel 2. Hasil uji normalitas

Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Sig.
Pretest	.193	19	.062	.922	.121
Posttes	.176	19	.124	.909	.072

a. Lilliefors Significance Correction

Dalam kriteria penelitian, data berdistribusi normal jika nilai sig.(2-tailed) > 0,05. Dari Tabel 2. menunjukan bahwa hasil data pretest dan posttest kemampuan pemahaman konsep berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada kolom Shapiro wilk sig. (2-tailed) yang menunjukan nilai signifklansi pretest dan posttest lebih dari

0,05 yakni 0,121 (pretest) dan 0,072 (posttest). Dengan hasil ini data pretest dan posttest dapat dikatakan distribusi normal. Selanjutnya data diuji homogenitasnya, uji ini berfungsi mengetahui apakah sebaran data memiliki varians homogen. Berikut adalah uji homogenitas nilai pretest dan posttest siswa kelas IV SD 3 Menawan:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil soal Prapenelitian	Based on Mean	.152	1	18	.702
	Based on Median	.112	1	18	.742
	Based on Median and with adjusted df	.112	1	17.999	.742
	Based on trimmed mean	.179	1	18	.677

Pada Tabel 3 hasil data menunjukan signifikans yang diperoleh yakni 0,024, yang artinya nilai signifikansi yang diperoleh yaitu $> 0,05$ sehingga data dapat dikatakan homogen. Dari Tabel kedua tabel yang menunjukan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen maka memenuhi syarat untuk melakukan uji paired sample t-test menggunakan bantuan SPSS. Berikut adalah hasil uji hipotesis penelitian:

Paired Samples Test					
Paired Differences					
Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
	Lower	Upper			
1.138	-37.602	-32.819	-30.932	18	.001

pengambilan keputusan sebagai dasar menolak atau menerima H_0 pada uji ini yakni:

1. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak (perbedaan rata-rata tidak signifikan).

2. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak atau H_a diterima (perbedaan rata-rata signifikan).

Dari hasil uji Paired Sample t-test menunjukan nilai sig (2-tailed) yakni $< 0,001$, hal ini bermakna bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* berbantuan *Correct hanger*, dapat disimpulkan bahwa skor pretest dan posttest rata-rata berbeda. Penerapan model pembelajaran *TGT* mampu meningkatkan hasil rata-rata Pretest dan Posttest dilihat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran, keaktifan peserta didik tersalurkan dengan baik, peserta didik bekerjasama dan berinteraksi bersama teman sehingga mampu berpikir cepat sesuai dengan waktu yang telah disepakat.

Penelitian ini sama dengan temuan penelitian (Dahlia, 2022) yang menyampaikan bahwa menerapkan model pembelajaran *TGT*, siswa menjadi lebih percaya diri. Mereka juga merasa senang dengan permainan atau game, yang memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan, melatih kerja sama, dan memiliki rasa saling menghargai. Hasil pretest rata-rata 27,57 dan posttest rata-rata 75,90 menunjukkan hal ini.

Selain itu, penelitian ini senada dengan penelitian (Nurwulan *et al.*, 2023) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran *TGT* membantu peserta didik berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran dan memberi mereka tanggung jawab dengan apa yang mereka lakukan untuk orang lain dalam kelompok.

Hasil ini juga senada dengan penelitian (Kurniati 2021) yang menjelaskan dalam *TGT*, peserta didik diminta untuk belajar aktif dan bekerja

secara kelompok serta berusaha mengajarkan apa yang mereka ketahui kepada teman kelompok mereka. Kegiatan ini dapat memberikan siswa pengalaman pembelajaran langsung, yang berarti pembelajaran menjadi lebih terkesan dan pengetahuan yang mereka peroleh dapat disimpan lebih lama. Hasil pretest 29,75 dan nilai posttest 60,25 menunjukkan hal ini.

Pada Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep. Karena model *TGT* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan kerja kelompok turnamen dan membantu peserta didik menjadi lebih aktif di kelas. (Nurwulan *et al.*, 2023) menjelaskan bahwa Model Pertandingan Game Tim (*TGT*) adalah cara untuk bekerja sama dalam kelompok. Menurut Dwi Ardianti (2020) Teknik model pembelajaran *TGT* ini siswa diharapkan dapat memberi kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain yang melibatkan siswa secara aktif dan membangun tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok.

Kemampuan untuk memahami konsep dalam mencapai KKTP yang telah ditentukan dipengaruhi oleh pencapaian model pembelajaran *TGT*. Hal ini tidak terlepas dari peran media *correct hanger* yang tepat selama pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan semangat, pemikiran siswa, dan mendorong mereka untuk belajar. (Junaidi, 2019). Menurut (Amaliyah, Ariyanti, 2024) Media pembelajaran

bertujuan menciptakan pembelajaran yang memikat guna meningkatkan minat dan tingkat keberhasilan belajar peserta didik pada pembelajaran.

Penggunaan media *correct hanger* materi tentang Kerajaan yang berkembang dimasyarakat, kekayaan alam disekitar serta mata pencaharian Masyarakat dalam bentuk baju yang dapat digantungkan, untuk menarik siswa seolah-olah mereka menjemur pakainnya. Hal ini mampu memberikan suasana baru dalam penyajian pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan berkesan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperkuat dengan penelitian yang relevan, disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* berbantuan media *correct hanger* mengubah kemampuan siswa untuk memahami konsep dengan menunjukkan perubahan skor rata-rata pretest dan posttest sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran turnamen permainan tim (*TGT*).

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka kesimpulannya adalah model *TGT* berbantuan *Correct hanger* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi cerita tentang daerahku kelas IV SD 3 Menawan diperoleh hasil rata-rata pretest yang diperoleh sebesar 47,89 sementara hasil rata-rata posttest sebesar 83,10. Hal ini juga diperkuat pada Uji *paired sample t-test* yang menunjukkan perbedaan rata-rata yang signifikan antara pretest dan posttest. hasil yang ditunjukkan yakni nilai $\text{sig. (2-tailed)} = <0,001$ yang berarti $< 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a

diterim. Dengan ini disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan *correct hanger* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Adi, N., Sulastri, S., Syahril, S., & Febrianti, S. (2023). *Penyusunan assesmen proyek penguatan profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka bagi guru sekolah dasar*. 8(3), 327–333.
- Amaliyah, Fitriyah Nurunnaja, D., Putri, A. R. A., Hanifah, M. W. N., & Ihsan, A. (2023). Pengaruh Kurikulum Merdeka terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 101–113.
- Amaliyah, F., Ariyanti, N., & Kironoratri, L. (2024). *Vocabulary Mastery Through KAKI SI KOKA Media for Elementary School Students*. 5(3), 1383–1397.
- Amaliyah, F., Husna, A. A., & Ningsih, L. R. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif BARUBA Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa Sekolah Dasar*. 7, 11387–11392.
- Amaliyah, F., Sari, I. K., Larasati, H. A., Prameswari, A., & Abid, A. Al. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Tai (Team Assisted Individualization) Dalam Pembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sdn 2 Kaliputu*. 321–332.
- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Ardianti, S. D., Ulya, H., Ismaya. (2018). *PAKEM dalam Kurikulum 2013*. Badan Penerbit Universitas Muria Kudus.
- Ardianti, S. D., Aryani, H. I., & Masfuah, S. (2024). *Penerapan Model STAD Deangan Ekonquizz Siswa SD KKTP (Kriteri Kecapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan oleh pihak*. 06(04), 982–996.
- Ardianti, S. D., Rahmawati, D., & Masfuah, S. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media Pop Up BOOK dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD*. 4(3), 172–182.
- Dahlia, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Topik Bilangan Cacah. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 59–64. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611>
- Fauzi, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Pahlawan: Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 18(2), 18–22. <https://doi.org/10.57216/pah.v18i2.480>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hastiw, F., Khasanah, U., & Wahyuningsih, S. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model

- Problem Based Learning Kelas IV SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.75334>
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/73>
- Inayah A.M, M., Lolotandung, R., & Irmawati M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 29–38. <https://doi.org/10.47178/elementary.v6i1.2056>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*.
- Kurniati, A., Jannah, N., & Depi Fitriani. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments terhadap Pemahaman Konsep Matematis berdasarkan Kemandirian Belajar Siswa. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 3(2), 157–168. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v3i2.5590>
- Lestari, T. P., & Kartinah, K. (2024). Penerapan Media Jemuran Gembira terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas 2 SDN Pandean lamper 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14066–14074.
- Novanto, Y. S., Anitra, R., & Wulandari, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Poe Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 205. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.4665>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Ethno-Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *As-Sabiqun*, 5(2), 431–440. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i2.2941>
- Ramadhani, N. L., Khamdun, & Ardianti, S. D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Monies Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 3 Padurenan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 415–426. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1412>
- Sugiyono. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (Setiyawami (ed.); 1st ed.). ALVABETA, cv.
- Syafa'atun, & Nurlaela. (2022). Analisis Pemahaman Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Mata Kuliah Kalkulus Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 430–436. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7180813>