

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR DENAH TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI DENAH TEMPAT TINGGALKU

Novita Suci Nurfitriani^{1*}, Moh Deni Budiman², Wawan Eka Setiawan³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April

Article Info

Article history:

Received, 20 July 2026,

Revised, 26 July 2026,

Accepted, 31 July 2026

Keywords:

Model Pembelajaran
Teams Games Tournament TGT
Media Miniatur denah
Pemahaman Konsep
IPAS

ABSTRACT

Rendahnya pemahaman konsep siswa kelas III SDN Pasarean pada mata pelajaran IPAS materi Denah Tempat Tinggalku, salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS materi denah tempat tinggal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini berjumlah 26 siswa kelas III SDN Pasarean kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*) serta observasi. Instrumen penelitian berupa tes yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji *paired t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media miniatur denah terhadap pemahaman konsep siswa, dengan nilai signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$. Sebelum perlakuan, hanya 12 dari 26 siswa (46,15%) yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan setelah perlakuan meningkat menjadi 23 siswa (88,46%). Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS.



Copyright © 2026 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Novita Suci Nurfitriani,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Sebelas April,
Jl. Angrek Situ No 19 Sumedang,
Email: novitasucin11@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara sadar dan terencana sehingga mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Kausarina et al., 2024). Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya membentuk karakter, meningkatkan kemampuan berpikir, serta mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan menjadi salah

satu aspek penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Simanjorang & Naibaho, 2023).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum berperan sebagai pedoman dalam mengatur tujuan, isi, dan proses pembelajaran sehingga mampu menghasilkan lulusan yang sesuai dengan kebutuhan zaman (Marwa et al., 2023). Seiring perkembangan pendidikan di Indonesia, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberikan keleluasaan kepada guru dalam merancang pembelajaran, serta mendorong siswa untuk memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman belajar yang bermakna (Marwa et al., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, salah satu perubahan yang diterapkan adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Pembelajaran IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil siswa Indonesia. IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Ilmu pengetahuan alam dan teknologi terus dikembangkan untuk menyesuaikan setiap tantangan yang dihadapi (Putri & Wiarta, 2022).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering kali menghadapi tantangan yang dihadapi dalam menyajikan materi khususnya pada materi denah tempat tinggal di kelas III Sekolah Dasar. Salah satu masalah utamanya adalah kemampuan siswa dalam memahami konsep tempat berdasarkan letak denah yang bersifat abstrak dan kompleks. Hal tersebut berdampak pada pemahaman konsep siswa terhadap materi denah tempat tinggal menjadi rendah. Kendala ini berdampak negatif pada proses pembelajaran secara keseluruhan. Kurangnya pemahaman yang memadai dapat menghambat proses belajar siswa.

Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam menguasai suatu materi, menjelaskan kembali dengan bahasanya sendiri, memberikan interpretasi, serta mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam situasi yang berbeda (Cahyo, 2021). Kemampuan ini menjadi salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran karena siswa tidak hanya dituntut menghafal materi, tetapi juga mampu memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SD Negeri Pasarean, ditemukan bahwa pemahaman konsep siswa pada materi Denah Tempat Tinggal masih tergolong rendah. Dari 26 siswa, hanya 5 siswa (19,2%) yang mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, sedangkan 7 siswa (26,9%) menjawab salah dan 14 siswa (53,8%) tidak memberikan jawaban. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep denah. Kondisi ini diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka membangun pemahaman secara mandiri.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut memerlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok heterogen melalui kegiatan presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok (Asba, 2019). Melalui tahapan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk saling berdiskusi, bertukar pendapat, serta berkompetisi secara sehat sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Selain itu, model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) juga mampu meningkatkan motivasi belajar karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya (Adiputra & Heryadi, 2021).

Penerapan model pembelajaran akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media miniatur denah. Media miniatur merupakan representasi suatu objek nyata dalam bentuk yang lebih kecil sehingga mampu membantu siswa memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Yulinda et al., 2023). Pada materi Denah Tempat Tinggalku, media miniatur memungkinkan siswa mengamati secara langsung letak bangunan, arah, dan hubungan antarlokasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan media konkret juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Sunarti et al., 2024).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa. Penelitian (Permata et al., 2024) membuktikan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep pada materi perubahan energi. Penelitian Rahayu & Suryani pada 2022 juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA sekolah dasar. Sementara itu, penelitian Sunarti et al pada 2024 menyimpulkan bahwa penggunaan media miniatur denah tiga dimensi melalui metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi petunjuk arah dan rambu lalu lintas.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) atau penggunaan media miniatur secara terpisah, serta dilakukan pada materi dan jenjang kelas yang berbeda. Hingga saat ini masih terbatas penelitian yang mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media miniatur denah terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPAS materi Denah Tempat Tinggalku di kelas III SD Negeri Pasarean. Dengan demikian, terdapat *research gap* yang menjadi dasar penting dilaksanakannya penelitian ini.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif model dan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS, khususnya materi Denah Tempat Tinggalku. Selain memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Miniatur Denah terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Materi Denah Tempat Tinggalku di kelas III SD Negeri Pasarean”.

1.1. Pemahaman Konsep

Bloom (Cahyo, 2021:1) menyatakan bahwa, “Pemahaman merupakan kemampuan menangkap materi yang disajikan dalam bentuk yang bisa dimengerti dan mampu memberikan interpretasi serta mampu mengklasifikasikannya sehingga diperlukan hubungan konsep dan makna dari konsep tersebut”. Sedangkan menurut Nurhangesti &

Seruni (2024) “Pemahaman konsep merupakan suatu proses kognitif yang melibatkan aktivitas berpikir mendalam untuk mengkonstruksi makna dari suatu konsep”. Davita et al. (Nurhangesti & Seruni, 2024) menegaskan bahwa “Menandai pencapaian pemahaman konsep ketika seseorang mampu mengekspresikan konsep tersebut dalam bahasa siswa sendiri, melampaui pemahaman literal dari teks”. Sejalan dengan itu, Widiyanto (2024) yang menyatakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, memberikan penjelasan atau memberi uraian lebih rinci dengan menggunakan kata-kata sendiri, mampu menyatakan ulang suatu konsep, mampu mengklasifikasikan suatu objek dan mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami. Maka dari itu, keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan kemampuan siswa dalam memahami konsep dengan baik. Dengan demikian, pemahaman konsep menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Kiki (Y. Rahayu & Pujiastuti, 2018) mengemukakan, indikator-indikator pemahaman konsep yaitu, (1) Menyatakan ulang sebuah konsep; (2) Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); (3) Memberikan contoh dan non-contoh 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. Sedangkan menurut Anderson & Kratwohl (Cahyo, 2021:7) indikator pemahaman konsep yaitu terdiri dari menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Pada penelitian ini menggunakan indikator dari Anderson & Kratwohl, karena indikator ini lebih terstruktur sehingga mudah dipahami. Selain itu, indikator ini juga sesuai dengan kebutuhan pada mata Pelajaran IPAS materi “Denah Tempat Tinggalku”.

Pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi *Denah Tempat Tinggalku*, kemampuan memahami konsep menjadi aspek yang sangat penting karena siswa dituntut untuk mengenali letak suatu tempat, menentukan arah mata angin, serta memahami hubungan antarlokasi yang terdapat pada sebuah denah. Materi ini bersifat cukup abstrak bagi siswa sekolah dasar sehingga sering menimbulkan kesulitan apabila hanya disampaikan melalui penjelasan secara verbal. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu mengubah konsep-konsep yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa serta didukung oleh media konkret diharapkan mampu membantu siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam, sehingga tujuan pembelajaran pada materi Denah Tempat Tinggalku dapat tercapai secara optimal.

1.2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Yang, *et al.* (Astawan et al., 2023) menyatakan bahwa “Model adalah suatu deskripsi naratif untuk menggambarkan prosedur dalam mencapai satu tujuan yang spesifik”. Sedangkan menurut Joyce & Weil kembali berpendapat bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, maka dari itu guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien dengan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pendidikannya (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Sedangkan menurut Udin (Octavia 2020:12) “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu”. Sejalan dengan itu, Trianto (Octavia 2020:12) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”. Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka atau rencana sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran salah satunya model pembelajaran yaitu model kooperatif.

Isjoni (Prastini, 2020:51) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”. Sedangkan menurut Adawiyah *et al.*, (2025) “Pembelajaran kooperatif, atau *cooperative learning*, adalah metode pendidikan yang menekankan kolaborasi antara siswa untuk mencapai tujuan belajar secara bersama-sama”. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar belajar semua anggota maksimal.

Sulistyo dan Haryanti (2021:5) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif terbagi menjadi 8 yaitu, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *Teams Games Tournament* (TGT), *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Head Together* (NHT), *Make a Match*, *Rotating Trio Exchange*. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) karena selain adanya interaksi dan kerja sama antara sesama siswa dalam kelompok, dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini juga membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena siswa akan berlatih soal secara berulang dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok heterogen untuk belajar bersama melalui tahapan presentasi kelas, kerja kelompok, permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Adiputra & Heryadi, 2021). Model ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kolaboratif sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan diskusi dan kompetisi yang sehat, siswa tidak hanya berlatih bekerja sama dengan anggota kelompoknya, tetapi juga terdorong untuk memahami materi secara lebih mendalam agar mampu memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, interaksi antarsiswa, serta pemahaman konsep yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Pada materi denah tempat tinggalku, penggunaan media konkret diperlukan karena siswa sekolah dasar masih berada pada tahap berpikir konkret sehingga lebih mudah memahami materi yang disajikan dalam bentuk visual. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media miniatur denah, yaitu media visual berbentuk tiruan objek nyata dalam ukuran yang lebih kecil sehingga mampu memvisualisasikan konsep yang semula bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Yulinda et al., 2023; Sunarti et

al., 2024). Melalui media ini, siswa dapat mengamati secara langsung letak suatu tempat, arah mata angin, serta hubungan antarlokasi pada denah, sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami. Selain meningkatkan daya tarik pembelajaran, penggunaan media miniatur juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa (Permata et al., 2024; Bela & Ela, 2022). Di sisi lain, penggunaan media miniatur denah juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena membantu memvisualisasikan materi yang sulit dipahami secara abstrak (Dian et al., 2024). Meskipun demikian, penelitian yang mengombinasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media miniatur denah pada pembelajaran IPAS, khususnya materi *Denah Tempat Tinggalku* di kelas III sekolah dasar, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah terhadap pemahaman konsep siswa pada materi tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental design* dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah terhadap pemahaman konsep siswa. Desain penelitian terdiri atas *pretest* (O_1), pemberian perlakuan (*treatment*) (X), dan *posttest* (O_2). Menurut Sugiyono (2024) desain penelitian *pre-eksperimental desain One-Group Pretest Posttest* sebagai berikut.

O_1 X O_2

Desain One-Group Pretest Posttest

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = *Treatment* (perlakuan)

O_2 = *Posttest* (setelah mendapat perlakuan)

Penelitian dilaksanakan di SDN Pasarean Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa pada materi *Denah Tempat Tinggalku* berdasarkan indikator pemahaman konsep yang meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selama penelitian berlangsung.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah. Pembelajaran dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu penyajian kelas, kegiatan kelompok,

permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Setelah perlakuan diberikan, siswa mengerjakan *posttest* untuk mengetahui perubahan pemahaman konsep setelah mengikuti pembelajaran.

Data yang diperoleh dari tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) akan diolah dengan cara uji dua kategori. Langkah-langkah yang dilaksanakan Adalah sebagai berikut.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan dalam analisis normalitas data yaitu *Liliefors*, *kolmogorof-smirnov*, *Shapiro Wilk*, dan sebagainya. Dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk*.

2) Uji Paired Sample T-Test

Setelah data hasil penelitian diketahui sebaran datanya berdistribusi normal, maka dilanjutkan uji t. Dalam penelitian ini uji t digunakan untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah terhadap pemahaman konsep siswa.

3) *Effect Size*

Effect size juga mengukur sejauh mana suatu variabel dapat mempengaruhi variabel lain dalam suatu penelitian, maka dapat diketahui seberapa efektif suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pemahaman konsep siswa pada materi Denah Tempat Tinggalku. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 63,46, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 78,08. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah. Data hasil penelitian ini diolah sesuai dengan langkah-langkah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya yang selanjutnya akan digunakan untuk mengetahui mengenai ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah terhadap pemahaman konsep siswa kelas III di SDN Pasarean. Data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram berikut.

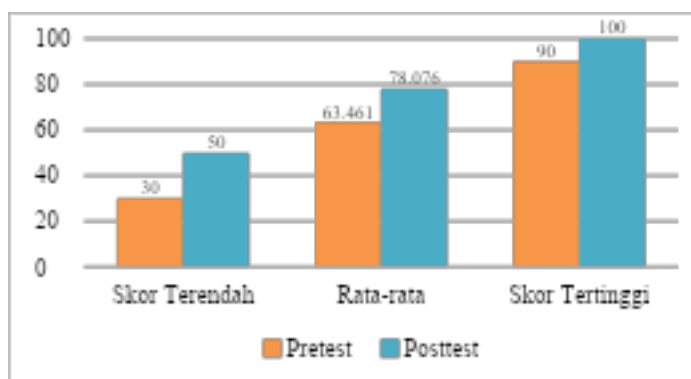


Diagram 1. Data Pretest dan Posttest Pemahaman Konsep

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan pada skor terendah, rata-rata, dan skor tertinggi setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur. Nilai siswa meningkat dari 30 menjadi 50, sedangkan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 14,62 poin, yaitu dari 63,46 saat *pretest* menjadi 78,08 pada saat *posttest*. Selain itu, pada skor tertinggi meningkat dari 90 saat *pretest* menjadi 100 saat *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami perkembangan dalam pemahaman konsep khususnya pada mata pelajaran IPAS materi dengan tempat tinggalku.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur mampu meningkatkan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas III di SDN Pasarean. Setelah diperoleh hasil data nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilanjutkan pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 23 untuk menguji normalitas melalui uji *Shapiro Wilk* yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Uji Normalitas

<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
0,959	26	0,379
0,936	26	0,108

Berdasarkan tabel, maka dapat diketahui perhitungan uji Shapiro wilk nilai *pretest* dalam menyelesaikan soal dengan sampel 26 siswa diperoleh taraf signifikan 0,379 yang artinya data berdistribusi normal dan *posttest* diperoleh taraf signifikan 0,108. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah dilakukan pengujian dari data yang diperoleh, diketahui data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji t. Pengujian dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

Tabel Hasil Uji Paired Sampel T-Test

<i>Pair 1 Pretest- Posttest (2-tailed)</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
	-6,751	25	.000

Dalam hal ini dapat dilihat bahwa hasil pengujian melalui bantuan program SPSS, karena *lower* negatif dan *upper* bernilai negatif atau $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,000 < 0,05$. = -6,751, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. H_a = terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran miniatur denah terhadap pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS materi denah tempat tinggalku. Setelah dilakukan uji t bahwa terdapat pengaruh signifikan, selanjutnya dilakukan uji *effect size* untuk mengukur sejauh mana atau seberapa besar suatu variabel dapat mempengaruhi variabel lain dalam suatu penelitian pada tabel berikut.

Tabel Hasil Uji Effect Size

Rata-rata Pretest Effect Size	Rata-rata Posttest	Standar Deviasi
63,461	78,076	11,038

Perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's d untuk data berpasangan (*paired samples*) menghasilkan nilai sebesar 1,323 yang dikategorikan sebagai *Large effect* atau efek besar berdasarkan kriteria Cohen (1998). Hal ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh yang besar terhadap pemahaman konsep siswa karena efek tersebut menunjukkan bahwa perlakuan (*treatment*) yang diberikan memberikan dampak nyata terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pemahaman konsep. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) layak digunakan sebagai strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif, kolaborasi, dan pengembangan pemahaman konsep siswa.

3.2. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi *Denah Tempat Tinggalku*. Pada saat *pretest*, nilai tertinggi diperoleh oleh siswa sudah tinggi mencapai nilai 90. Sedangkan nilai terendah diperoleh dengan nilai 30. Rendahnya nilai *pretest* ini menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dilakukan, sebagian siswa masih belum memahami konsep dasar mengenai denah. Rendahnya nilai *pretest* tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang memahami konsep dasar mengenai denah, seperti mengenali arah mata angin dan menentukan posisi letak suatu tempat. Pada saat diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada sebagian besar siswa. Siswa dengan nilai *pretest* terendah, setelah dilakukan *treatment*, terdapat peningkatan nilai mencapai 60.

Peningkatan tersebut sejalan dengan pendapat Setyaningrum & Asrofah (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membantu siswa lebih mudah dalam memahami dan mendalami materi, karena siswa melakukan tutor sebaya. Selain itu, Caprimianto (2017) menjelaskan bahwa media miniatur mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sehingga pemahaman siswa dapat meningkat.

Peningkatan pemahaman konsep juga didukung oleh karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang menekankan kerja sama antar siswa, diskusi kelompok, kompetisi sehat, serta unsur permainan yang menyenangkan sangat efektif dalam membangun suasana belajar yang aktif, interaktif, dan memicu siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat dan memecahkan masalah. Sejalan dengan pendapat Anwar (Setyaningrum & Asrofah, 2024) menyatakan bahwa arah utama model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan iklim yang dapat menarik bagi siswa untuk berperan secara aktif pada proses pembelajaran. Hal ini tentunya

sangat mendukung pengembangan pemahaman konsep siswa dalam konteks pembelajaran pada materi denah tempat tinggal.

Keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan pemahaman konsep siswa. Peningkatan pemahaman konsep siswa dipengaruhi oleh pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah. Seluruh siswa terlibat secara aktif selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada kegiatan atau sintak permainan terdapat diskusi kelompok dan pengisian LKPD di dalamnya, kegiatan tersebut dirancang untuk memfasilitasi indikator-indikator pemahaman konsep (menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan).

Pada saat siswa mengamati media miniatur denah pada sintak permainan, siswa dilatih untuk menafsirkan informasi yang terdapat pada denah. Sedangkan selama proses penyelesaian tugas kelompok pada LKPD, siswa belajar mengklasifikasikan berbagai objek dalam denah, membandingkan letak suatu tempat, menjelaskan jawaban dari suatu pertanyaan yang telah diberikan. Selain itu, saat kegiatan penutup, siswa diminta untuk merangkum dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari oleh siswa mengenai denah. Maka, keterlibatan siswa dalam setiap proses kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa membangun pemahaman konsepnya secara bermakna. Oleh karena itu, data nilai *pretest* ke *posttest* bisa naik karena adanya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media miniatur denah yang mampu memfasilitasi indikator pemahaman konsep selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal tersebut terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKTP dari 12 siswa (46,15%) saat *pretest* menjadi 23 siswa (88,46%) saat *posttest*. Peningkatan pemahaman konsep siswa juga dapat dianalisis berdasarkan indikator pemahaman konsep yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Selama proses pembelajaran berlangsung, setiap indikator tersebut difasilitasi melalui tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media miniatur denah.

Selain memfasilitasi indikator pemahaman konsep, penggunaan media miniatur denah juga memberikan pengalaman belajar yang konkret. Melalui penggunaan media miniatur denah siswa dapat mengamati bentuk denah secara langsung dan secara nyata. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media miniatur denah mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga mampu membantu siswa membangun pemahaman konsep secara lebih optimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permata *et al.*, pada tahun 2024 yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep siswa. Temuan ini juga mendukung teori pembelajaran kooperatif dari Setyaningrum & Asrofah (2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT bermanfaat agar siswa melatih kerja sama, model ini juga dapat menjadikan siswa lebih mudah dalam memahami materi karena adanya tutor sebaya. Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh teori media miniatur oleh Julianda *et al.*, (2024) yang menyatakan bahwa media miniatur memiliki bentuk yang sama persis dengan bentuk asli tetapi dengan ukuran yang lebih kecil. Maka, media ini mampu membantu memberikan pemahaman kepada siswa di kelas awal yang masih berpikir secara konkret. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zain *et al.*, pada tahun 2025 yang menunjukkan bahwa penggunaan media miniatur denah 3D mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca denah dan arah mata angin.

Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari nilai *pretest* ke *posttest*, namun peningkatan tersebut belum mencapai 100%. Hal ini tentu tidak lepas dari beberapa kendala yang peneliti hadapi selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu kesulitan utama adalah perbedaan kemampuan dasar siswa yang cukup jauh. Ada siswa yang sejak awal sudah cukup paham materi denah, tetapi ada juga yang masih sangat kesulitan dalam memahami konsep dasar denah seperti arah mata angin yang sering terbalik. Siswa dengan nilai *pretest* rendah, meskipun mengalami peningkatan, tidak semuanya bisa langsung mengejar ketertinggalan mereka secara maksimal hanya dalam satu kali pertemuan.

Selain itu, tidak semua siswa dapat langsung beradaptasi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), beberapa siswa terlihat kurang aktif saat bekerja dalam kelompok. Menurut Prastini pada tahun 2020, bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang menuntut setiap anggota bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri serta membantu anggota kelompok lainnya. Oleh karena itu, kurangnya partisipasi siswa dalam kelompok dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran kooperatif.

Faktor lain yang juga mempengaruhi adalah karena keterbatasan waktu pembelajaran di kelas. Kendala tersebut sejalan dengan teori model pembelajaran oleh Zahara et al., (2019) yang menyatakan bahwa salah satu kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, apabila ada peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan pembelajaran yang sama, maka harus memperhatikan hal-hal tersebut. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media miniatur denah dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi konkret seperti *Denah Tempat Tinggalku*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan penelitian terdahulu, terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Miniatur Denah terhadap pemahaman konsep pada mata pelajaran IPAS materi Denah tempat tinggalku kelas III SD Negeri Pasarean Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil nilai rata-rata dari *pretest* ke *posttest*, serta hasil uji paired t-test yang menunjukkan signifikansi $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media Miniatur Denah efektif karena dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama mengenai materi denah.

REFERENSI

Adawiyah, R., Ahmadin, & Ferdiansyah. (2025). Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dalam pengajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMP Negeri 9 Satap Wera. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. 104–111.
- Asba. (2019). Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Ideas Publishing*, 5(2), 356–364.
- Astawan, G., Gading, K., & Werang, B. R. (2023). *Model pembelajaran berbasis siklus belajar Panca Pramana* (F. A. Rizki, Ed.). PT Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Cahyo, A. D. (2021). *Monograf pemahaman konsep dasar IPS dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui model Problem Based Learning* (B. Febriyanto, Ed.). Perkumpulan Rumah Cemerlang.
- Caprimianto, F. (2017). Penggunaan media miniatur pada materi dasar-dasar menggambar instalasi plambing sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas XI TGB di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 3, 85–93.
- Julianda, Mawardi, & Diana. (2024). Penggunaan media miniatur terhadap aktivitas belajar pada anak usia 5–6 tahun di taman kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 167–175.
- Kausarina, T., Rosmaiyadi, & Utama, G. E. (2024). Efektivitas model pembelajaran tipe *Word Square* menggunakan media LKPD berbantuan Canva terhadap kemampuan pemahaman konsep IPS topik "Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dulu" siswa kelas IV SDN 92 Singkawang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. 4, 1–27.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi guru sekolah dasar terhadap mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Nurhangesti, M., & Seruni. (2024). Faktor-faktor pemahaman konsep matematika. *Jurnal Media Akademik*, 2(12).
- Permata, V. N., Ismail, A., & Aeni, A. N. (2024). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap pemahaman konsep pada materi perubahan energi. *Journal of Education and Instruction*, 7, 696–706.
- Prastini, M. (2020). *Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan variasi permainan* (Z. Arifin, Ed.). Penerbit Adab.
- Putri, D. P. S., & Wiarta, I. W. (2022). E-book interaktif berbasis *Problem Based Learning* materi sejarah kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 502–513. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.57747>

- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ular tangga untuk pemahaman konsep siswa pada pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Bakalrejo 01. *16*(1), 14–20.
- Rahayu, Y., & Pujiastuti, H. (2018). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa SMP pada materi himpunan. *Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 3, 93–102. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v3i2.1284>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi teks berita kelas XI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1–9.
- Simanjorang, R. R., & Naibaho, D. (2023). Fungsi sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(4), 12706–12715.
- Sugiyono. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sunarti, D., Herianto, E., & Istiningsih, S. (2024). Penerapan metode demonstrasi menggunakan media miniatur denah 3D untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi petunjuk arah dan rambu lalu lintas mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 45 Ampenan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7, 2982–2988.
- Widiyanto. (2024). *Pendekatan induktif untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan generik siswa* (N. Duniawati, Ed., Edisi digital). Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=zTIfEQAAQBAJ>
- Yulinda, N., Witono, A. H., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan media miniatur tiga dimensi berbahan dasar kertas untuk pemahaman diri siswa tentang mitigasi bencana di kelas VI sekolah dasar. 5.
- Zahara, R. A., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh kartu misteri dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar tematik siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 229. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i4.22357>
- Zain, V. N. R., Faradita, M. N., & Ayuni, Q. (2025). Penerapan media miniatur denah 3D untuk meningkatkan keterampilan proses dalam membaca denah.