

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS PANTUN MURID KELAS V
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT)
DENGAN FLASH CARD PANTUN DI SD NEGERI SUKUN 3 MALANG**

Angella Caroline Serafika¹, Farida Nur Kumala²
PPG PGSD FIP UNIVERSITAS PGRI KANJURUHAN MALANG
¹angellacaroline28@gmail.com, ²faridankumala@unikama.ac.id

ABSTRACT

This classroom action research was motivated by the low skills of writing pantun among fifth-grade students of SDN Sukun 3. Initial observations showed that most students had difficulty in determining themes, composing interrelated rhymes and content, using appropriate rhymes, and choosing appropriate diction, resulting in pantuns that did not meet the rules of pantun. In addition, the learning process, which was still dominated by conventional methods, resulted in suboptimal student participation and motivation. This study aimed to improve fifth-grade students' pantun writing skills through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by pantun flash cards. This study used the Kemmis and McTaggart Classroom Action Research approach, which was implemented in two cycles, with each cycle including planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects were 28 fifth-grade students of SDN Sukun 3. Data collection techniques included pantun writing skills tests, observations of teacher and student activities, documentation, and field notes. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques to determine improvements in student learning outcomes and activities in each cycle. Based on the research results, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by pantun flash cards is effective in improving the pantun writing skills of fifth-grade students at SDN Sukun 3. This learning model is able to create an active, fun, competitive, and collaborative learning atmosphere so that it can be used as an alternative for learning Indonesian in pantun writing material in elementary schools.

Keywords: *Pantun writing skills, Teams Games Tournament (TGT), pantun flash cards, classroom action research, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini dimotivasi oleh rendahnya kemampuan menulis pantun di kalangan murid kelas lima SD Sukun 3. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar murid mengalami kesulitan dalam menentukan tema, menyusun rima dan isi yang saling terkait, menggunakan rima yang tepat, dan memilih diksi yang tepat, sehingga pantun yang dihasilkan tidak memenuhi aturan pantun. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional mengakibatkan partisipasi dan motivasi murid yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun murid kelas lima melalui

implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan flash card pantun. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan McTaggart, yang diimplementasikan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 murid kelas lima SD Sukun 3. Teknik pengumpulan data meliputi tes kemampuan menulis pantun, observasi aktivitas guru dan murid, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk menentukan peningkatan hasil belajar dan aktivitas murid pada setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dibantu dengan kartu flash pantun efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis pantun murid kelas lima di SDN Sukun 3. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menulis pantun di sekolah dasar.

Kata kunci: Kemampuan menulis pantun, Teams Games Tournament (TGT), kartu flash pantun, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kompetensi literasi murid, khususnya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar murid mampu mengomunikasikan gagasan, mengekspresikan kreativitas, serta menghasilkan berbagai jenis teks secara bermakna

(Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan [BSKAP], 2022). Salah satu kompetensi yang harus dikuasai murid kelas V adalah keterampilan menulis pantun.

Pantun sebagai salah satu warisan sastra Indonesia tidak hanya mengajarkan struktur bahasa, tetapi juga melatih kreativitas, kemampuan berpikir kritis, pemilihan diksi, serta apresiasi terhadap budaya bangsa. Oleh karena itu, pembelajaran menulis pantun perlu dirancang secara aktif, menyenangkan,

dan berpusat pada murid agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rahmawati & Kurniawan, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SD Negeri Sukun 3 Malang, keterampilan menulis pantun murid masih tergolong rendah. Sebagian besar murid mengalami kesulitan dalam menentukan tema, menyusun sampiran yang sesuai dengan isi, memilih kosakata yang tepat, serta mempertahankan pola rima a-b-a-b. Hasil tulisan murid juga menunjukkan bahwa banyak pantun yang belum memenuhi struktur dan kaidah penulisan yang benar. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pemberian tugas sehingga murid kurang aktif dalam mengembangkan ide dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Utami, Putri, dan Astuti (2025) yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan menulis pantun

dipengaruhi oleh kurangnya variasi model pembelajaran dan minimnya keterlibatan murid dalam proses pembelajaran.

Permasalahan tersebut memerlukan solusi melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar sekaligus memfasilitasi murid untuk belajar secara kolaboratif. Salah satu model yang sesuai adalah Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif TGT menempatkan murid dalam kelompok heterogen untuk belajar melalui diskusi, permainan akademik, dan turnamen sehingga mampu meningkatkan motivasi, kerja sama, tanggung jawab, dan hasil belajar (Slavin, 2018). Penelitian oleh Utami et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model TGT pada materi menulis pantun mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan pada setiap siklus pembelajaran, sekaligus meningkatkan

keaktifan dan kerja sama antar murid.

Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam membantu murid menemukan ide ketika menulis pantun. Salah satu media yang dapat digunakan adalah flash card pantun. Flash card merupakan media visual berbentuk kartu yang berisi gambar, kata kunci, tema, atau potongan kalimat yang berfungsi sebagai stimulus belajar. Media ini memudahkan murid mengembangkan ide, memperkaya kosakata, serta memahami struktur pantun melalui penyajian informasi yang menarik dan konkret (Hafida & Mukhlishina, 2023). Penelitian Rosyidah (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media flash card mampu meningkatkan keterampilan menulis, motivasi belajar, dan keaktifan murid selama proses pembelajaran karena memberikan rangsangan visual yang memudahkan murid dalam

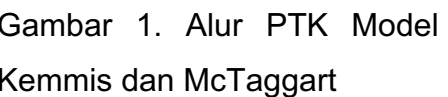
menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas model pembelajaran kooperatif maupun media kartu pantun secara terpisah, penelitian yang mengombinasikan model Teams Games Tournament (TGT) dengan flash card pantun dalam pembelajaran menulis pantun pada murid kelas V sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada penggunaan model TGT atau media flash card secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengintegrasikan model TGT dan media flash card pantun sebagai upaya meningkatkan keterampilan menulis pantun murid kelas V SD Negeri Sukun 3 Malang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas

dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan.



Pada tahap perencanaan (planning), peneliti melakukan identifikasi permasalahan berdasarkan hasil observasi awal, kemudian menyusun modul ajar, perangkat pembelajaran, media flash card pantun, lembar kerja murid (LKPD), instrumen observasi aktivitas guru dan murid, rubrik penilaian keterampilan menulis pantun, serta instrumen tes.

Tahap pelaksanaan tindakan (acting) dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang meliputi penyajian materi,

pembentukan kelompok heterogen, diskusi kelompok menggunakan flash card pantun, permainan akademik (*games*), turnamen (*tournament*), dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Menurut Slavin (2018), model TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, tanggung jawab, serta hasil belajar melalui kompetisi akademik yang sehat.

Tahap observasi (*observing*) dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru, aktivitas murid, keterlaksanaan pembelajaran, serta perkembangan keterampilan menulis pantun. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator pembelajaran.

Selanjutnya, tahap refleksi (*reflecting*) dilakukan dengan menganalisis seluruh

data yang diperoleh pada setiap siklus untuk mengetahui keberhasilan tindakan, mengidentifikasi kendala yang muncul, serta merumuskan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan murid selama proses pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan menulis pantun murid pada akhir setiap siklus berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup aspek kesesuaian tema, struktur pantun, ketepatan rima, pemilihan diksi, dan kreativitas isi.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sukun 3 Malang pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah murid kelas V yang berjumlah 28 murid, terdiri atas 15 murid laki-laki dan 13

murid perempuan. Objek penelitian adalah keterampilan menulis pantun melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan flash card pantun.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas murid, rubrik penilaian keterampilan menulis pantun, soal tes menulis pantun, dan lembar dokumentasi. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi melalui validasi ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing dan guru kelas untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan flash card pantun pada pembelajaran menulis pantun di kelas V SD Negeri Sukun 3 Malang. Setiap siklus terdiri atas tahap

perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sesuai model Penelitian Tindakan Kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (2014). Data penelitian diperoleh melalui tes keterampilan menulis pantun, observasi aktivitas guru dan murid, serta dokumentasi selama proses pembelajaran.

Tabel 1 Peningkatan Hasil Belajar Murid

Tahap Penelitian	Jumlah Murid	Nilai Rata-rata	Daya Serap	Persentase Ketuntasan (%)
Prasiklus	28	66,21	72 %	42,86
Siklus I	28	75,68	77 %	71,43
Siklus II	28	85,36	82 %	89,29

Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan menulis pantun murid mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar setelah diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan flash card pantun. Selain peningkatan hasil belajar, aktivitas murid selama proses

pembelajaran juga menunjukkan perubahan yang positif. Murid menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dengan anggota kelompok, serta lebih antusias mengikuti permainan dan turnamen akademik.

Pada Siklus I, penerapan model TGT mulai menunjukkan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa murid yang mengalami kesulitan dalam menyusun sampiran, menentukan isi pantun, dan mempertahankan pola rima, suasana belajar menjadi lebih interaktif dibandingkan dengan kondisi sebelum tindakan. Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa guru perlu memberikan contoh pantun yang lebih beragam, memperjelas petunjuk penggunaan *flash card* pantun, serta meningkatkan pendampingan pada kelompok yang masih mengalami kesulitan.

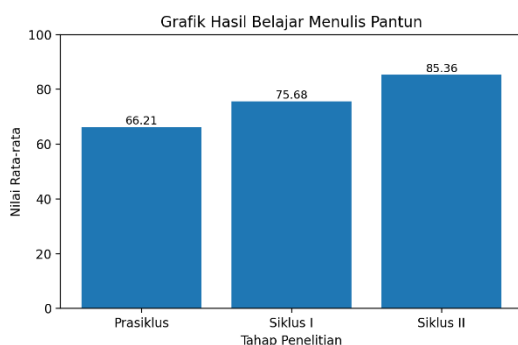
Perbaikan tersebut diterapkan pada Siklus II sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Murid terlihat lebih percaya diri dalam menyusun pantun, mampu mengembangkan ide

berdasarkan kata kunci pada *flash card*, serta lebih mudah menentukan hubungan antara sampiran dan isi. Kegiatan permainan (*games*) dan turnamen (*tournament*) juga meningkatkan motivasi belajar karena setiap murid berusaha memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya. Akibatnya, keterampilan menulis pantun murid mengalami peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan Siklus I.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *flash card* pantun mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun murid. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin (2018), yang menyatakan bahwa model TGT memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar melalui kerja sama kelompok, permainan akademik, dan kompetisi yang sehat sehingga mampu meningkatkan motivasi, tanggung jawab, serta hasil belajar. Melalui kegiatan diskusi kelompok, murid saling bertukar ide dalam

menyusun pantun sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna.

Penggunaan *flash card* pantun juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan menulis murid. Kartu yang berisi gambar, tema, kata kunci, maupun contoh sampiran membantu murid memperoleh stimulus untuk mengembangkan ide dalam menulis pantun. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Hafida dan Mukhlishina (2023) yang menyatakan bahwa media kartu pantun efektif membantu murid memahami struktur pantun sekaligus meningkatkan kreativitas dalam menyusun pantun. Selain itu, Rosyidah (2023) menjelaskan bahwa media *flash card* mampu meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan murid menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan karena penyajiannya bersifat konkret dan menarik.



Grafik 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Murid

Peningkatan keterampilan menulis pantun dalam penelitian ini juga didukung oleh meningkatnya aktivitas belajar murid. Selama proses pembelajaran, murid tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, mengikuti permainan, dan berpartisipasi dalam turnamen. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada murid mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Temuan ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, serta pengembangan kompetensi murid melalui pengalaman belajar yang kontekstual (BSKAP, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *flash card* pantun mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun murid kelas V SD Negeri Sukun 3 Malang. Peningkatan tersebut terlihat dari

meningkatnya kualitas hasil pantun yang ditulis murid, keaktifan selama proses pembelajaran, serta meningkatnya ketuntasan belajar pada setiap siklus penelitian.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan flash card pantun mampu meningkatkan keterampilan menulis pantun murid kelas V SD Negeri Sukun 3 Malang. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya kualitas hasil tulisan pantun murid, keaktifan selama proses pembelajaran, serta meningkatnya ketuntasan hasil belajar pada setiap siklus penelitian.

Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar secara kolaboratif melalui kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen akademik sehingga mampu meningkatkan motivasi, rasa tanggung jawab, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Sementara itu, penggunaan flash card pantun membantu murid memperoleh ide, memilih kosakata yang sesuai, serta memahami struktur dan kaidah penulisan pantun dengan lebih mudah. Kombinasi model pembelajaran dan media tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan flash card pantun dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun pada murid sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media flash card pantun sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis

pantun, karena terbukti mampu meningkatkan keaktifan dan keterampilan menulis murid.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan mengombinasikan model Teams Games Tournament (TGT) dengan media pembelajaran digital atau media interaktif lainnya, serta menerapkannya pada materi Bahasa Indonesia yang berbeda atau pada jenjang pendidikan lain sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2022). *Pembelajaran bahasa berbasis literasi*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi Revisi). Bumi Aksara.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dalman. (2021). *Keterampilan menulis*. PT RajaGrafindo Persada.
- Hasliah. (2022). Teknik eksplorasi teks, kamus rima, dan berpikir lateral dalam pembelajaran menulis pantun lintas kurikulum di kelas IV SD Pertiwi Makassar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), 33–42.
- Hafida, N., & Mukhlishina, I. (2023). Pengembangan media kartu pantun untuk meningkatkan keterampilan menulis pantun murid sekolah dasar. *Basataka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 335–346.
- Huda, M. (2017). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2019). *Cooperative learning: Efektivitas pembelajaran kelompok*. Alfabeta.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2018). *Strategi pembelajaran bahasa*. PT Remaja Rosdakarya.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer.

- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Kusmayanti, D. (2025). Pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan pembelajaran menulis pantun mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Palasari Subang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1152–1162.
- Laeka, N. A., Nasaruddin, & Nurdin. (2025). Peningkatan keterampilan berbicara melalui media pembelajaran *flashcard* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Majid, A. (2017). *Strategi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan membaca murid dengan menggunakan media *flash card* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1).
- Purba, D. T., Sembiring, M. M., Simanjuntak, E. B., Hatmi, E., Tambunan, H. P., & Handayani, D. (2025). Pengembangan kartu permainan edukatif berbantuan *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia murid kelas II SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Sholikhah, A., & Agustin, I. (2025). Implementasi media edukatif *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan membaca materi Bahasa Indonesia kelas I SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenadamedia Group.

- Tarigan, H. G. (2021). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa* (Edisi Revisi). Angkasa. sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Taufik, I. N., & Solihah, D. S. (2022). Critical discourse analysis of *pantun* in elementary school textbook. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 11(2).
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4).
- Rahmani, A. A., & Hamid, T. A. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *flash card* untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(3).
- Salsabila, N., Senditia, A. A., Nurkhoeriah, S., & Dzulqadri, A. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama murid