

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF IPAS SISWA**

Maria Yulfa¹, Erma Suryani Sahabuddin², Faidah Yusuf³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar

mariayulfa01@gmail.com¹, ermasuryani@unm.ac.id², faidahyusuf8@gmail.com³

ABSTRACT

This study was motivated by students' low cognitive learning outcomes in IPAS (Natural and Social Sciences), a result of instruction that remained teacher-dominated and failed to optimize student engagement. The study aimed to improve students' cognitive learning outcomes in IPAS through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model supported by flashcards. This Classroom Action Research (CAR) was conducted over two cycles with 34 fourth-grade students at UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1, Makassar City. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation. The results showed an improvement in student learning outcomes: performance was in the "sufficient" category during Cycle I and rose to the "good" category during Cycle II. Additionally, student engagement in the learning process increased. Thus, the implementation of the TGT cooperative learning model supported by flashcards proved effective in enhancing the cognitive learning outcomes of fourth-grade students in IPAS.

Keywords: Cooperative Model, Team Games Tournament (TGT), flashcards, cognitive learning outcomes, IPAS.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif IPAS siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi oleh guru sehingga keaktifan siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa melalui penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan subjek 34 siswa kelas IV UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa, dimana pada Siklus I hasil belajar berada pada kategori cukup, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi kategori baik. Selain itu, terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV.

Kata Kunci: Model Kooperatif, Team Games Tournament (TGT), flashcard, hasil belajar kognitif, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses yang dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak secara optimal. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran di sekolah dasar berorientasi pada pengembangan kompetensi peserta didik melalui kegiatan belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pencapaian tujuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah melalui pengaitan berbagai fenomena alam dan sosial dengan kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan

peserta didik dalam kegiatan belajar belum optimal. Akibatnya, peserta didik lebih banyak menerima informasi secara pasif, kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu mendorong keaktifan dan meningkatkan kualitas proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar diperoleh informasi bahwa pembelajaran IPAS belum berjalan secara optimal. Guru masih lebih sering menggunakan metode ceramah, aktivitas kerja kelompok belum terlaksana secara maksimal, dan peserta didik masih bergantung pada guru maupun teman dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, hasil belajar siswa juga masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Hasil observasi awal di

kelas IV UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS belum berlangsung secara maksimal. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, kerja sama antarsiswa dalam kelompok belum berjalan secara efektif, dan sebagian peserta didik masih bergantung pada guru maupun teman saat menyelesaikan tugas. Selain itu, hasil belajar siswa masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah. Temuan tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini menekankan kegiatan belajar secara berkelompok yang dipadukan dengan permainan akademik dan turnamen sehingga dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, kerja sama, serta tanggung jawab belajar peserta didik. Untuk mendukung pelaksanaannya, model TGT dipadukan dengan media flashcard yang berfungsi sebagai

media visual dalam membantu peserta didik memahami konsep melalui gambar dan pertanyaan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Namun, sebagian besar penelitian tersebut menggunakan metode eksperimen dan dilaksanakan pada konteks sekolah yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengkaji penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif

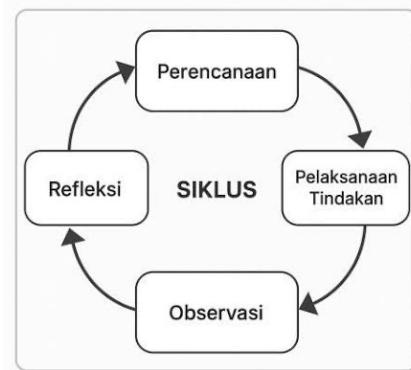
bagi guru sekolah dasar dalam menerapkan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard. Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 34 orang, terdiri atas 19 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Pelaksanaan penelitian mengacu pada model PTK Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua kali pertemuan pada setiap siklus. Hasil refleksi pada setiap siklus dijadikan sebagai dasar untuk

memperbaiki pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya agar tujuan penelitian dapat tercapai secara optimal. Secara Visual disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Model Kemmis dan Mc Taggart

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan modul ajar, perangkat pembelajaran, media flashcard, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta instrumen tes hasil belajar. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan sintaks model Team Games Tournament (TGT), yang meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan menggunakan flashcard, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor terbaik. Selama tindakan berlangsung, aktivitas guru dan siswa diamati

menggunakan lembar observasi yang telah disusun. Selanjutnya, hasil observasi dan tes dianalisis sebagai bahan refleksi untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan sekaligus merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tes diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Sementara itu, analisis kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila sedikitnya 80% siswa memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus tindakan yang masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar.

Pada Siklus I, proses pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan sintaks model *Team Games Tournament* (TGT), yang meliputi penyampaian materi, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan menggunakan media *flashcard*, turnamen akademik, dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan perolehan skor tertinggi. Walaupun seluruh tahapan telah terlaksana, proses pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala.

Sebagian siswa belum mampu bekerja sama secara optimal dalam kelompok, kurang aktif selama diskusi, serta masih ragu untuk menyampaikan pendapat. Selain itu, guru masih perlu meningkatkan pengelolaan waktu pembelajaran dan memberikan motivasi yang lebih intensif agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara maksimal.

Berdasarkan hasil evaluasi pada akhir Siklus I, diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 70 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 59%. Dari 34 siswa yang mengikuti pembelajaran, sebanyak 20 siswa telah memenuhi KKTP, sedangkan 14 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum terpenuhi sehingga diperlukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan di Siklus II.

Tabel 1. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar

Indikator	Hasil
Jumlah Siswa	34
Nilai Rata-rata	70
Siswa Tuntas	20
Siswa Belum Tuntas	14
Persentase Ketuntasan	59%

Hasil pada Siklus I menunjukkan bahwa siswa masih berada pada tahap penyesuaian terhadap penerapan model pembelajaran TGT. Sebagian siswa belum terbiasa bekerja dalam kelompok maupun mengikuti kegiatan permainan dan turnamen sehingga keaktifan selama pembelajaran belum merata. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap pemahaman materi yang diperoleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya, terutama dalam memberikan motivasi, memperjelas petunjuk kegiatan, serta membimbing siswa selama proses diskusi agar setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi secara aktif.

Perbaikan tindakan pada Siklus II difokuskan pada peningkatan motivasi belajar siswa, pengelolaan kelompok yang lebih terarah, penyampaian petunjuk permainan dan turnamen yang lebih jelas, serta pemberian bimbingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan belajar. Guru juga memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok.

Pelaksanaan Siklus II menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam berdiskusi, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok selama kegiatan berlangsung. Penggunaan media *flashcard* juga berhasil menarik perhatian siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kondusif.

Hasil tes pada akhir Siklus II memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 88, sedangkan persentase ketuntasan belajar mencapai 91%. Dari keseluruhan siswa, sebanyak 31 siswa telah mencapai KKTP, sedangkan hanya 3 siswa yang masih belum tuntas.

Tabel 2. Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar

Indikator	Hasil
Jumlah Siswa	34
Nilai Rata-rata	88
Siswa Tuntas	31
Siswa Belum Tuntas	3
Persentase Ketuntasan	91%

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan berjalan secara efektif. Siswa mulai memahami alur pembelajaran TGT, lebih aktif dalam bertukar pendapat, serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Keterlibatan siswa dalam permainan dan turnamen juga meningkatkan motivasi belajar karena setiap anggota kelompok berupaya memberikan kontribusi terbaik bagi kelompoknya.

Selain itu, penggunaan media *flashcard* membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah melalui penyajian informasi dalam bentuk visual yang sederhana dan menarik. Penyajian materi menggunakan gambar dan kata kunci membuat siswa lebih mudah mengingat konsep yang dipelajari. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa yang tercermin dari kenaikan nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar pada Siklus II.

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai

karena lebih dari 80% siswa memperoleh nilai sesuai dengan KKTP yang telah ditetapkan sekolah.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I dan II UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar

Indikator	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	70	88
Ketuntasan Belajar	59%	91%
Peningkatan Ketuntasan	-	32%

Berdasarkan hasil pada kedua siklus, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 70 menjadi 88 serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 59% menjadi 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT yang dipadukan dengan media *flashcard* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif

yang menyatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan melalui kerja sama kelompok dapat meningkatkan interaksi antarsiswa, menumbuhkan tanggung jawab bersama, serta membantu siswa membangun pemahamannya melalui diskusi. Selain itu, unsur permainan dan turnamen dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar karena siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan memberikan hasil terbaik bagi kelompoknya.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *flashcard* turut memperkuat efektivitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Dengan demikian, kombinasi model TGT dan media *flashcard* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas IV UPT SPF SDN Kompleks IKIP 1 Kota Makassar. Efektivitas tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dari 70 pada Siklus I menjadi 88 pada Siklus II, serta persentase ketuntasan belajar yang naik dari 59% menjadi 91%. Selain berdampak pada peningkatan hasil belajar, penerapan model TGT berbantuan flashcard juga mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama dalam kelompok, dan terlibat selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, menarik, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanto, H., Retnowati, K., Pengajaran, E. M., Siswa, H. B., Teams, M., Tournaments, G., & Kooperatif, P. (2022). Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 3(1), 15–27.
- Akbar, M. R. (2022). Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian.
- Aulia, A., Sahabuddin, E. S., & Idrus, N. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token Berbantuan Picture Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Kelas V Sd Inpres Jipang.
- Bagus Darmawan, Emil El Faisal, S. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Tgt Berbasis Games Class Of Champions Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ppkn Di Smp Negeri 30 Palembang. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 45(2), 174–175.
- Frasandy, R. N., Suryati, E., & Yuliantika, S. (2022). Efektifitas Media Smart Card (Kartu Pintar) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Tematik. Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan Mi/Sd, 2(2), 161–170. <https://doi.org/10.35878/Guru.V2i2.466>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. 3(2), 104–111.
- Hidayati, N. (2016). Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Tsanawiyah Dalam Pembelajaran Ipa Melalui Kerja

Ilmiah Learning Outcomes And Critical Thinking Skills Madrasah Tsanawiyah Students In Learning Science Through Scientific Working. 13(1), 118–127.

Ilmi, A. M., Sahabuddin, E. S., & Atjo, S. E. P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Universitas Negeri Makassar , Indonesia * E-Mail : Syamsuryanieka@Gmail.Com
Kata Kunci : Project Based Learning (Pjbl), Hasil Belajar ,. 3(2).

Magdalena, I., & Hidayah, A. (2021). Kognitif , Afektif , Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. 3, 48–62.

Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan. 1, 1–7.

Rosdiah, S., Sri, M., Sahabuddin, E. S. (2022). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sugitangnga Kabupaten Gowa.

Slavin, R. E. (1995). Instruction Based On Cooperative Learning. 0–31.