

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Riska Arifah Aini, Erif Ahdhianto, Herlia Meitiana

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
arifahgift@gmail.com, erif.ahdhianto.fip@um.ac.id, herliameitiana374@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the effect of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model assisted by flashcard media on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Tasikmadu 2. The research method used was quantitative with a pre-experimental approach, applying a one-group pretest-posttest design. The subjects consisted of 22 students. The research instruments were pretest and posttest to measure students' understanding before and after the implementation of the TGT model. The normality test results indicated that the data were normally distributed, allowing for the use of a paired sample t-test. The t-test revealed a significant difference between pretest and posttest scores, suggesting that the TGT model had a positive impact on students' learning improvement. Additionally, the N-Gain analysis showed that most students experienced moderate improvement, with an average N-Gain score of 0.45. These findings suggest that the TGT model assisted by flashcards is an effective and engaging strategy to enhance students' learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament, flashcard, learning outcomes

Abstrak

Penelitian yang dilakukan memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar siswa kelas 5A di SDN Tasikmadu 2. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan pra-eksperimen jenis one group pretest-posttest design. Subjek penelitian terdiri dari 22 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan model TGT. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji-t berpasangan. Berdasarkan hasil uji-t, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mengindikasikan bahwa model TGT berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam kategori sedang, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,45. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT berbantuan flashcard dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif dan menyenangkan.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), flashcard, hasil belajar

Article History

Received: November 2025

Reviewed: November 2025

Published: November 2025

Plagiarism Checker No 663

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Kemampuan memahami kalimat majemuk sebab-akibat merupakan bagian penting dalam penguasaan Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Namun, dalam praktiknya, cukup sering peserta didik mengalami kelemahan dalam mengidentifikasi hubungan sebab - akibat dalam suatu kalimat. Ketika pembelajaran berlangsung secara konvensional tanpa melibatkan media atau strategi inovatif, hasil belajar siswa cenderung rendah (Susanto, 2017). Berdasarkan pengamatan awal di SDN Tasikmadu 2, diperoleh kesimpulan bahwa sangat sedikit peserta didik yang mampu menyusun maupun mengerti kalimat majemuk bertingkat sebab-akibat secara tepat.

Fenomena ini menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang konkret dan menarik sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi. Salah satu alternatif solusi adalah penggunaan media pembelajaran visual, salah satunya flashcard. Menurut Arsyad (2019), media visual mampu meningkatkan retensi memori siswa terhadap materi pelajaran karena merangsang indera penglihatan. Flashcard yang dirancang dengan gambar yang menunjukkan sebab di satu sisi dan akibat di sisi lainnya diyakini dapat memperjelas konsep sebab-akibat bagi peserta didik di sekolah dasar.

Terlepas dari penggunaan media, untuk meningkatkan hasil belajar juga dibutuhkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT), salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang melibatkan unsur permainan dan kompetisi sehat antarsiswa dalam kelompok. Pembelajaran berbasis permainan ini efektif meningkatkan motivasi, interaksi, dan pemahaman konsep siswa (Slavin, 2015). Kombinasi antara media flashcard dan model TGT dipilih dalam penelitian ini sebagai solusi alternatif untuk mengatasi rendahnya pemahaman siswa terhadap kalimat majemuk sebab-akibat.

Secara ilmiah, beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media berbasis gambar mampu membantu pemahaman materi bagi peserta didik. Penelitian yang dilaksanakan Rahmawati dan Suryani (2020) menunjukkan tentang pengaplikasian media visual berbentuk kartu mampu menumbuhkan pengetahuan konsep siswa hingga 75%. Sementara itu, penelitian oleh Sari (2018) juga membuktikan bahwa model TGT mampu mengembangkan aktivitas beserta hasil belajar peserta didik secara signifikan. Meskipun demikian, penelitian mengenai integrasi media flashcard khusus materi kalimat majemuk sebab-akibat dengan model TGT masih jarang ditemukan, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan ilmiah (*state of the art*) yang kuat.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya inovasi media dan metode dalam proses pelaksanaan belajar sehingga mampu mengembangkan konsep hubungan sebab-akibat yang lebih efektif, serta meningkatkan hasil belajar mereka di bidang Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui dampak permainan flashcard melalui model pembelajaran yang digunakan yaitu Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa pada materi kalimat majemuk sebab-akibat. Melalui adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi yang memudahkan bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, serta memberikan manfaat teoritis dalam pengembangan media dan model pembelajaran berbasis kooperatif untuk pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Peneliti yang dilakukan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-experimental* tipe *one-group pretest-posttest design*, yang mana dalam design ini siswa terlebih dahulu diberi tes sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat adanya perubahan nilai belajar mereka. Langkah pertama yang dijalankan dalam menganalisis data adalah menggunakan uji normalitas terhadap nilai *pretest* - *posttest* menggunakan Uji Shapiro-Wik. Uji ini dipilih karena

sesuai dengan sample yang diambil yaitu 22 siswa (kurang dari 50 responden). Rancangan penelitian dalam diketahui sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Pretest	Treatment	Posttest
st	nt	St
O1	X	O2

Data yang diperoleh menggunakan instrumen pertanyaan pilihan ganda dengan jumlah 10 soal untuk *Pretest-Posttest*. Uji ini dilakukan secara terpisah untuk nilai *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan). Setelah melakukan Uji normalitas kemudian digunakan Uji-t berpasangan (*paired sample t-test*), sebab data yang dianalisis bersumber dari kelompok yang sama dalam dua kondisi berbeda. Hal ini membuat siswa diuji sebelum dan sesudah diberi perlakuan (model pembelajaran TGT berbantuan flashcard). Selain itu uji parametrik seperti uji-t berpasangan layak digunakan untuk memperoleh hasil yang valid dan lebih kuat secara statistik. Selanjutnya, agar dapat mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar yang terjadi, maka dilakukan perhitungan nilai gain ternormalisasi (N-Gain) dan dikategorikan berdasarkan kriteria interpretatif yang telah ditentukan. Berikut adalah kriteria interpretasi nilai N-gain berdasarkan klasifikasi (Hake, 1999).

Tabel 2. Kategori N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Interpretasi nilai N-Gain yang ada dalam penelitian ini mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Hake (1999). Kategori ini akan digunakan untuk menentukan seberapa besar peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Teams games Tournament* berbantuan flashcard pada materi kalimat majemuk bertingkat sebab-akibat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pengaplikasian model pembelajaran dengan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media flashcard, peneliti akan lebih dulu memberikan tes awal (*pretest*) pada siswa kelas VA di SDN Tasikmadu 2 untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Hasil *pretest* menunjukkan adanya variasi nilai antar peserta didik, dengan nilai paling kecil sebesar 20 dan nilai tertinggi mencapai 90. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh siswa adalah 51,82 yang mencerminkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tingkat pemahaman yang belum optimal terhadap materi pembelajaran.

Setelah dilakukan proses pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan flashcard selama beberapa pertemuan, siswa kemudian diberikan tes akhir (*posttest*) dengan instrumen yang serupa. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan nilai yang cukup signifikan. Nilai terendah yang diperoleh siswa meningkat menjadi 50, sementara nilai tertinggi mencapai 100. Rata-rata nilai *posttest* mengalami peningkatan menjadi 73,18. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami perbaikan dalam penguasaan materi setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model yang diterapkan.

Secara keseluruhan, data *pretest* dan *posttest* memberikan gambaran awal bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan flashcard memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, untuk memastikan apakah peningkatan tersebut signifikan secara statistik, maka dilakukan pengujian lebih lanjut melalui uji normalitas dan uji-t berpasangan.

Langkah awal yang dilakukan dalam analisis data adalah melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebar secara normal atau tidak. Hal ini penting karena hasil normalitas menjadi salah satu syarat dalam penggunaan uji statistik parametrik seperti Uji-t. Hasil Uji normalitas Shapiro-Wik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji normalitas Shapiro-Wik

Variabel	N	Statistik Shapiro-Wik	Sig. (p-value)
<i>Pretest</i>	22	0.949	0.306
<i>Posttest</i>	22	0.916	0.063

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa, nilai *pretest* memiliki statistik Shapiro-wik sebesar 0.949 dengan nilai signifikansi sebesar $0.306 > 0.05$, maka data *pretest* dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya untuk nilai *posttest* menunjukkan statistik 0.916 dengan nilai signifikansi sebesar $0.63 > 0.05$ yang artinya data *posttest* juga dianggap berdistribusi normal. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* menggunakan media flashcard berdistribusi normal.

Setelah data yang diperoleh memenuhi uji asumsi normalitas, maka langkah selanjutnya untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (sesudah perlakuan) pada siswa yang sama setelah mengikuti model pembelajaran yang diterapkan, maka digunakan Uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Hasil uji tersebut dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji-t Berpasangan (*Paired Sample T-Test*)

Mean Difference	t	Df	Sig. (2-tailed)
20.45	6.2837	21	0.000

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat selisih rata-rata sebesar 20.45 poin antara nilai *pretest* dan *posttest* dan nilai t hitung sebesar 6.2837 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 21. Nilai signifikansi (p-value) yang dihasilkan adalah $0.000 < 0.05$. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan adanya perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan sangat signifikan secara statistik. Hal ini berarti adanya peningkatan nilai *posttest* bukan terjadi secara kebetulan, melainkan salah satunya sebagai hasil nyata dari perlakuan yang diberikan. Dengan demikian, yang dapat disimpulkan adalah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan flashcard berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode dan media yang digunakan terbukti mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, yang terlihat dari kenaikan nilai setelah adanya perlakuan yang diberikan.

Berdasarkan hasil uji-t berpasangan, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan flashcard. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang bermakna secara statistik. Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana peningkatan tersebut terjadi secara kuantitatif dan dalam kategori tertentu, maka dilakukan perhitungan gain ternormalisasi (N-Gain) sebagai analisis lanjutan. Berikut data hasil N-Gain kelas 5.

Tabel 5. Hasil N-Gain siswa kelas 5

No.	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1.	40	60	0.33	Sedang
2.	20	50	0.38	Sedang
3.	70	70	0.0	Rendah
4.	50	90	0.80	Tinggi
5.	40	70	0.50	Sedang
6.	70	90	0.67	Sedang
7.	30	60	0.43	Sedang
8.	40	80	0.67	Sedang
9.	30	50	0.29	Rendah
10.	50	70	0.40	Sedang
11.	70	90	0.67	Sedang
12.	50	80	0.60	Sedang
13.	30	70	0.57	Sedang
14.	70	50	-0.67	Rendah
15.	30	60	0.43	Sedang
16.	90	100	1.00	Tinggi
17.	60	50	-0.25	Rendah
18.	50	80	0.60	Sedang
19.	80	100	1.00	Tinggi
20.	60	70	0.25	Rendah
21.	80	100	1.00	Tinggi
22.	40	60	0.33	Sedang

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 13 dari 22 siswa persentasenya sebesar 59%. Hal ini mengasumsikan bahwa model pembelajaran TGT yang berbantuan media flashcard mampu memberi kontribusi yang cukup efektif dalam membantu siswa dalam memahami materi. Selain itu terdapat 4 dari 22 siswa yang persentasenya sebesar 18%, mengalami peningkatan dalam kategori tinggi,. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan ini sangat efektif bagi sebagian siswa yang memiliki gaya belajar visual atau suka bekerja dalam sebuah tim. Selanjutnya ditemukan 5 siswa yang persentasenya sebesar 23% dengan kategori rendah dan ditemukan 2 nilai N-gain negatif yang dapat diasumsikan kemungkinan adanya ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan karakteristik individu tertentu atau adanya faktor eksternal yang mempengaruhi hasil nilai siswa pada saat dilakukannya *posttest*.

Secara keseluruhan, nilai rata-rata N-Gain sebesar **0.45** tergolong dalam **kategori sedang**, yang berarti bahwa strategi pembelajaran yang digunakan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara moderat. Hal ini memperkuat temuan sebelumnya dari hasil uji-t bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Maka, model

TGT berbantuan flashcard layak dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan pemahaman siswa secara aktif dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media flashcard memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 5A di SDN Tasikmadu 2. Hal ini dapat dilihat melalui perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest berdasarkan hasil uji-t berpasangan. Peningkatan ini didukung oleh hasil perhitungan gain ternormalisasi (N-Gain) yang menunjukkan rata-rata berada pada kategori sedang, yang berarti sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan flashcard terbukti efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa sekaligus meningkatkan capaian belajar mereka.

Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan interaksi kelompok, elemen kompetisi yang sehat, serta media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna. Oleh karena itu, model ini layak dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar yang membutuhkan metode yang atraktif dan komunikatif. Sebagai langkah lanjutan, disarankan agar penelitian ini dijadikan rujukan dalam pengembangan strategi pembelajaran lain yang berbasis kooperatif. Selain itu, penerapan model TGT dapat dieksplorasi pada konteks materi atau kelas yang berbeda, sehingga efektivitasnya dapat diketahui secara lebih luas. Pendidik juga diharapkan dapat mengadaptasi pendekatan serupa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat, hidayah, arahan dan bimbinganNya kepada penulis. Tak lupa kepada lembaga Universitas Negeri Malang yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Selanjutnya pada bapak erif Ahdhianto, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing dan ibu Herlia Meitiana, S.Pd selaku guru pamong yang guru pamong di SDN Tasikmadu 2 selaku guru pamong yang telah memberikan masukan dan saran sehingga media flashcard dapat terbentuk. Tidak lupa juga kepada teman-teman PPL yang sudah memberi dukungan, bantuan, dan saran sehingga artikel ini dapat tersusun dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Fathan, A., Nurul, M. A., Kragan, H. & Artikel, I. (2021). *Penerapan Teka-Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas X Ma. 1 (1), 40-49.*
- Hikmah, M., Anwar, Y., & riyanto. (2018). Penerapan Model PEMBELAJARAN Teams games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dnia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Juenal Pembelajaran Biologi, 5(1), 56-73.*
- Rahmawati, D., & Suryani, N. (2020). The effect of using flashcard media on students' understanding of concepts. *Journal of Primary Education, 9(2), 85-92.*

Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Yogyakarta: Parama Publishing.

Rukmi, J., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Materi sistem Koordinasi . *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 456-465.
<http://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>

Sari, R. P. (2018). The effect of Teams Games Tournament learning model on students' learning outcomes. *International Journal of Educational Research Review*, 3(4), 10-16.\

Santoso, Singgih. (2017). *Menguasai Statistik di Era Revolusi Industri 4.0 dengan SPSS 25*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.

Susanto, A. (2017). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Utami, N. P. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika elalui Model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas IVb SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Sekolah dasar*.
<http://eprints.uad.ac.id/16811/>

Widayati, F., & Wulandari, E. (2020). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap peningkatan kosakata Bahasa Inggris siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 145-152.