



Pengaruh *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *Flashcard* terhadap Pemahaman Konsep IPS Sekolah Dasar

Davina Zaimatun Nisa^{1*}, Roni Rodiyana²

^{1*2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

*davina.22027@mhs.unesa.ac.id

Submitted: 20-01-2026 Accepted: 15-04-2026 Published: 29-04-2026

ABSTRAK

Permasalahan dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya pemahaman konsep peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard* terhadap pemahaman konsep IPS SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen nonequivalent *pretest-posttest* control group design. Sampel terdiri dari kelas eksperimen (V-B) dan kelas kontrol (V-A) dengan jumlah 25 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep pada kelas eksperimen berdasarkan uji t dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$) serta terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai 0,022 ($<0,05$). Nilai N-Gain sebesar 0,5697 menunjukkan peningkatan pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata kunci: *Cooperative Learning, Flashcard, Pemahaman Konsep, Teams Games Tournament.*

ABSTRACT

Students' low conceptual understanding is a common issue in Social Studies learning at elementary school. This study aims to examine the effect of the Cooperative Learning model type Teams Games Tournament assisted by flashcards on students' conceptual understanding in grade V elementary school. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically a nonequivalent pretest-posttest control group design. The sample consisted of an experimental class (V-B) and a control class (V-A) with a total of 25 students. Data analysis using a paired sample t-test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating a significant improvement in students' conceptual understanding after the treatment. Furthermore, an independent sample t-test result of 0.022 (< 0.05) indicated a significant difference between the experimental and control groups. The N-Gain score of 0.5697 was categorized as moderate, showing a meaningful improvement in learning outcomes. Therefore, it can be concluded that the Cooperative Learning model type Teams Games Tournament assisted by flashcards has a positive effect on improving students' conceptual understanding in Social Studies learning at elementary school level.

Keywords: *Conceptual Understanding, Cooperative Learning, Flashcard, Teams Games Tournament.*

Pengutipan APA:

Nisa, D.Z., & Rodiyana, R. (2026). Pengaruh *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *Flashcard* terhadap Pemahaman Konsep IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4).



PENDAHULUAN

Pendidikan melibatkan suatu proses yang dibuat secara terencana guna menjadikan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mencapai potensi penuh mereka (Ulfa et al., 2019). Dengan datangnya Revolusi Industri Keempat, sektor pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk mendidik lulusan yang memiliki keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21, seperti pemikiran kritis, keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan kreativitas (Sya'bani et al., 2024). Transformasi pembelajaran pun bergeser dari *teacher-centered* menjadi *student-centered learning* yang menyoroti keterlibatan aktif siswa. Proses pembelajaran yang efektif dan relevan dengan tuntutan zaman dapat diwujudkan melalui pemanfaatan teknologi dan inovasi dalam model pembelajaran. Pernyataan tersebut merujuk dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menyoroti pentingnya pendekatan holistik dalam mengembangkan potensi peserta didik.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas, terdapat fenomena berupa kecenderungan peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai dan menafsirkan materi pembelajaran. Kesulitan tersebut terlihat dari ketidakmampuan siswa dalam menjelaskan kembali isi materi menggunakan bahasa mereka sendiri, menginterpretasikan makna bacaan yang telah dipelajari, serta memberikan contoh yang sesuai dengan konsep yang diajarkan. Misalnya, ketika guru menjelaskan materi mengenai keanekaragaman hayati Indonesia, sebagian besar siswa belum mampu menguraikan perbedaan flora dan fauna antarwilayah maupun membedakan keanekaragaman tingkat jenis, genetik, dan ekosistem. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengklasifikasikan informasi berdasarkan karakteristik tertentu serta belum mampu menyimpulkan inti materi secara runtut dan logis. Kondisi ini mengindikasikan jika kemampuan siswa dalam memahami masih rendah. Dalam Taksonomi Kognitif Bloom, pemahaman mengacu pada kemampuan untuk menangkap makna materi melalui kegiatan seperti menjelaskan, menafsirkan, mengklasifikasikan, memberikan contoh, dan menyimpulkan informasi sesuai dengan konsep yang dipelajari (Kusmawati & Ginanjar, 2016). Indikator-indikator tersebut yang akan digunakan sebagai dasar pengukuran pemahaman konsep dalam penelitian. Tentunya situasi tersebut diperburuk dengan masih mendominasi penerapan metode pembelajaran konvensional yang bisaanya bersifat pasif, seperti ceramah dan penugasan. Menurut Rahmi dan Nurlizawati (2023), kurangnya variasi model pembelajaran dapat menyebabkan siswa menjadi pasif dan menghambat interaksi dalam proses pembelajaran. Situasi tersebut berdampak pada munculnya kejenuhan pada siswa dan berkurangnya motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini berpengaruh terhadap seberapa baik siswa memahami konsep yang sedang dipelajari.

Paradigma pembelajaran inovatif yang difokuskan kepada siswa harus diterapkan untuk menyelesaikan masalah ini. *Cooperative Learning* merupakan model yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini menekankan pada siswa yang berkelompok dalam tim guna mencapai tujuan pembelajaran bersama (Amalia, 2023:11). Salah satu tipe yang bisa diterapkan ialah *Teams Games Tournament*, yang dikenal mampu menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat serta

keterlibatan siswa yang aktif dalam pembelajaran. Model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* adalah metode belajar yang menggunakan kolaborasi kelompok dan kompetisi melalui aktivitas permainan yang dijalankan siswa bersama anggota kelompok lain untuk mengumpulkan poin bagi tim mereka (Putri et al., 2024). Melalui kerja kelompok, siswa dapat bertanggung jawab atas timnya masing-masing. Model *Cooperative Learning* ini dirancang agar siswa dapat mengembangkan keterampilan bekerja dalam kelompok melalui materi pembelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung (Sahabuddin et al., 2021). Model ini dinilai sesuai diterapkan pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya karena materi tersebut menuntut siswa memahami hubungan antarwilayah, mengelompokkan keragaman hayati, serta menafsirkan keterkaitan antara manusia dan lingkungan. Melalui aktivitas diskusi, permainan, dan kerja sama kelompok, siswa dapat lebih aktif dalam memahami konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak dan kompleks.

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga menjadi komponen yang berperan besar mendukung keberhasilan proses belajar. Menurut Rahman et al. (2021), media ialah sarana yang dimanfaatkan guna menyalurkan informasi pembelajaran dengan tujuan menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Memilih media yang tepat dapat membuat belajar menjadi lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam menunjang pencapaian tersebut, maka media yang bisa diterapkan pada penelitian ini yaitu *Flashcard*. Selaras dengan hal tersebut, Arsyaf et al. (2022) menyebutkan media *Flashcard* merupakan alternatif tepat yang dimanfaatkan pada pembelajaran IPS jenjang sekolah dasar. Hal ini didasarkan pada kemampuan media tersebut dalam membantu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dimengerti peserta didik yang masih ditahap perkembangan operasional konkret. Melalui kombinasi gambar dan kata kunci, *Flashcard* dapat mendukung daya ingat visual siswa serta memperkaya kosakata yang berkaitan dengan materi pelajaran. Penggunaan *Flashcard* juga relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep pembelajaran secara lebih bermakna. Media ini membantu siswa mengenali dan mengelompokkan informasi pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya melalui penyajian gambar dan kata kunci secara sederhana.

Sejumlah studi yang relevan membuktikan *Teams Games Tournament* dan *flashcard* efektif dalam mendorong pemahaman konsep siswa. Penelitian oleh Selviani (2018) mengindikasikan implementasi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS. Penelitian yang dikaji Hidayah et al. (2022) juga menemukan bahwa *Teams Games Tournament* lebih unggul daripada metode konvensional. Selain itu temuan Nisa et al. (2024) yang menyampaikan jika *flashcard* membantu siswa memahami materi melalui visualisasi yang sederhana dan mudah diingat. Hal tersebut juga diperkuat oleh Sari et al. (2025) yang mengungkapkan *flashcard* memicu peningkatan motivasi dan daya ingat siswa.

Berdasarkan kajian beberapa penelitian sebelumnya, model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* dan media *Flashcard* secara terpisah telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Namun, penerapan keduanya secara terpadu dalam satu desain pembelajaran masih terbatas, khususnya pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Padahal, materi Indonesiaku Kaya Hayatinya menuntut siswa untuk memahami hubungan antarwilayah, mengelompokkan keragaman hayati, serta menafsirkan keterkaitan antara manusia dan lingkungan. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan *Flashcard* pada materi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *Flashcard* terhadap pemahaman konsep IPS siswa sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPS, khususnya Indonesiaku Kaya Hayatinya. Penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *Flashcard* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta membantu siswa memahami konsep secara lebih optimal. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *Flashcard* terhadap pemahaman konsep IPS SD.

METODE

Penelitian ini mengaplikasikan metode kuantitatif dengan *design* kuasi-eksperimen. Menurut Sugiyono (2020), Kuasi eksperimen muncul sebagai hasil pengembangan dari *true experimental design* yang dalam pelaksanaannya tidak memungkinkan untuk mengendalikan variabel secara penuh, meskipun masih menggunakan kelompok kontrol. Sementara itu, Creswell (2017: 201) mengemukakan bahwa dalam desain kuasi-eksperimen, peserta tidak ditempatkan secara acak ke dalam kelompok, walaupun penelitian tetap menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol (*nonrandom assignment*).

Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*, yang mencakup *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ploso 1/172 Surabaya, yang masing-masing kelompok sampel berjumlah 25 siswa melalui pemilihan teknik *purposive sampling*. Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan hasil koordinasi dengan wali kelas serta mempertimbangkan kesetaraan jumlah peserta didik dan penyesuaian jadwal pembelajaran agar penelitian dapat dilaksanakan secara optimal.

Setelah kelas sampel ditetapkan, penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan berdasarkan hasil *pretest*. Kelas dengan perolehan nilai rata-rata lebih rendah yaitu kelas V-B, ditetapkan sebagai kelompok eksperimen,. Sebaliknya, kelas dengan rata-rata lebih tinggi yaitu kelas V-A, ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Hasil *pretest* tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan awal antara kedua kelas, sehingga pembagian kelompok tidak didasarkan pada kesetaraan kemampuan, melainkan mengikuti kondisi nyata hasil pengukuran awal yang diperoleh melalui *pretest*.

Untuk mengontrol variabel luar, kedua kelas diberikan materi, alokasi waktu, dan instruksi pembelajaran yang sama, serta kondisi kelas dijaga agar tetap setara selama proses penelitian berlangsung.

Treatment berupa penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* diberikan pada kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional yang bisa diterapkan oleh guru. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 21 butir soal dengan empat opsi jawaban yang disusun berdasarkan indikator materi IPS Indonesiaku Kaya Hayatinya pada level kognitif C2 (memahami). Kemudian data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji t yang terdiri dari *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Selain itu digunakan *N-gain* untuk melihat peningkatan pemahaman konsep siswa setelah perlakuan.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penilaian

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir soal	Jumlah
Pengetahuan tentang keanekaragaman hayati	Keanekaragaman hayati (genetik, jenis, ekosistem) dan faktor penyebab keanekaragaman hayati	1, 8, 9, 14, 15, 18, 19, 20	8
Pengetahuan tentang keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia	Persebaran flora dan fauna berdasarkan wilayahnya	4, 5, 13, 6, 21	5
Pengetahuan tentang pemanfaatan sumber daya alam hayati	Jenis pemanfaatan tumbuhan dalam kehidupan sehari-hari	2, 3, 7, 10, 11, 12, 16, 17	8

HASIL

Validitas Soal

Instrumen yang dimanfaatkan pada penelitian berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 21 butir. Pertanyaan-pertanyaan tersebut kemudian diuji pada siswa kelas VI SDN Ploso 1/172 Surabaya, yang telah menerima materi tersebut. Tabel di bawah ini menunjukkan hasil uji validitas instrumen:

Tabel 2. Hasil uji validitas *pretest* dan *posttest*

<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
r _{tabel}	Soal	r _{hitung}	Sig	Ket	r _{hitung}	Sig	Ket
0,374	1	0,756	0,001	Valid	0,482	0,009	Valid
	2	0,583	0,001	Valid	0,238	0,224	Tidak Valid
	3	0,469	0,012	Valid	0,482	0,009	Valid
	4	0,550	0,002	Valid	0,447	0,017	Valid
	5	0,559	0,002	Valid	0,651	0,001	Valid

<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>			
<i>rtabel</i>	<i>Soal</i>	<i>rhitung</i>	<i>Sig</i>	<i>Ket</i>	<i>rhitung</i>	<i>Sig</i>	<i>Ket</i>
	6	0,482	0,009	Valid	0,440	0,019	Valid
	7	0,420	0,026	Valid	0,672	0,001	Valid
	8	0,444	0,018	Valid	0,566	0,002	Valid
	9	0,756	0,001	Valid	0,688	0,001	Valid
	10	0,583	0,001	Valid	0,472	0,024	Valid
	11	0,587	0,001	Valid	0,477	0,010	Valid
	12	0,017	0,333	Tidak Valid	0,313	0,105	Tidak Valid
	13	0,027	0,892	Tidak Valid	0,316	0,102	Tidak Valid
	14	0,462	0,013	Valid	0,635	0,001	Valid
	15	0,648	0,001	Valid	0,499	0,007	Valid
	16	0,444	0,018	Valid	0,593	0,001	Valid
	17	0,302	0,118	Tidak Valid	0,392	0,039	Valid
	18	0,272	0,162	Tidak Valid	0,757	0,001	Valid
	19	0,430	0,022	Valid	0,392	0,039	Valid
	20	0,604	0,001	Valid	0,792	0,001	Valid
	21	0,288	0,137	Tidak Valid	0,701	0,001	Valid

Berdasarkan temuan dari uji validitas instrumen, dari 21 pertanyaan pilihan ganda yang dinilai dalam *pretest* terapat 16 pertanyaan valid dan 5 pertanyaan tidak valid. *Posttest* berisi 18 pertanyaan valid dan 3 pertanyaan tidak valid. Dengan tingkat signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, tidak ada korelasi yang dapat dibedakan antara pertanyaan yang tidak valid dan skor keseluruhan. Akibatnya, pertanyaan-pertanyaan tersebut kurang efektif dalam mengukur kemampuan yang seharusnya dinilai. Akibatnya, pertanyaan item yang gagal memenuhi kriteria validitas dihilangkan dari penelitian, sehingga instrumen yang digunakan hanya terdiri atas soal-soal yang valid agar dapat mengukur pemahaman peserta didik secara lebih akurat.

Reliabilitas Soal

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas bertujuan guna mengukur konsistensi instrumen penelitian. Hasil dari uji reliabilitas yang dilakukan menggunakan metode *pretest* dan *posttest* ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil uji reliabilitas *pretest* dan *posttest*

Jenis Tes	Cronbach's Alpha
<i>Pretest</i>	0,731
<i>Posttest</i>	0,741

Uji reliabilitas menghasilkan nilai koefisien diperoleh 0,731 dan 0,741. Karena hasil tersebut > 0,6, instrumen dianggap dapat diandalkan dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Normalitas

Kesesuaian data penelitian dengan distribusi normal diperiksa menggunakan uji normalitas. Uji *Shapiro-Wilk* digunakan guna menentukan apakah hasil *pretest* dan *posttest* siswa adalah normal. Hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil uji normalitas untuk *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan contro

Kelas	Sig.
<i>Pretest</i> Kontrol	0,259
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,121
<i>Posttest</i> Kontrol	0,420
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,211

Jika signifikansi dari uji normalitas lebih besar dari 0,05, hal tersebut menunjukkan jika data penelitian mengikuti distribusi normal serta memungkinkan untuk analisis lebih lanjut.

Uji Homogenitas

Untuk menentukan apakah varians data dari kedua kelas identik, dilakukan uji homogenitas. Skor *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis untuk homogenitas melalui uji *Levene*. Tabel berikut menampilkan hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest*:

Tabel 5. Hasil uji homogenitas untuk *pretest* dan *posttest*

Jenis Tes	Sig.
<i>Pretest</i>	0,067
<i>Posttest</i>	0,922

Data penelitian terdistribusi secara homogen dan memenuhi kriteria untuk analisis tambahan, menurut hasil uji homogenitas, yang menjawab jika nilai signifikansi $> 0,05$.

Uji Hipotesis

Paired sample t-test

Perbedaan pengetahuan konseptual siswa sebelum dan setelah menerima *treatment* di kelas eksperimen dinilai menggunakan uji-t sampel berpasangan. Data untuk penilaian ini disediakan oleh *pretest* dan *posttest* dari kelompok eksperimen. Berikut temuan dari hasil uji tersebut:

Tabel 6. Hasil uji *paired sample t-test*

Kelas	Mean	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest</i> Eksperimen	58.40	0,000
<i>Posttest</i> Eksperimen	80.76	

Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen berbeda secara signifikan, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig.) uji t-berpasangan yang $< 0,05$.

Independent sample t-test

Uji *independent sample t-test* dilaksanakan guna pengaruh yang diperoleh. Tes ini mengukur data dari *posttest* kelas sampel. Hasil dari uji t sampel independen ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 7. Hasil uji *independent sample t-test*

Kelas	Mean	Sig. (2-tailed)
<i>Posttest</i> Kontrol	72.24	0,022
<i>Posttest</i> Eksperimen	80.76	

Hasil dari uji t menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,022, yang kurang dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh *model Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *Flashcard* terhadap pemahaman konsep Indonesiaku Kaya Hayatinya di kelas V SDN Ploso 1/172 Surabaya.

H_a : Terdapat pengaruh *model Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *Flashcard* terhadap pemahaman konsep Indonesiaku Kaya Hayatinya.

Uji N-Gain

Uji N-Gain berfungsi guna melihat tingkat kenaikan pemahaman konsep siswa di kelas yang diberi penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard*. Perhitungan dilihat dengan mengomparasikan skor *pretest* dan *posttest* sehingga diperoleh nilai gain yang telah melalui proses normalisasi.

Tabel 8. Hasil uji N-Gain

Mean	Indeks N-Gain	Intrepetasi
0,5697	$(0,30 \leq g < 0,70)$.	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5697 yang termasuk dalam kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* memberikan peningkatan pemahaman konsep siswa dengan tingkat efektivitas sedang.

Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi. Hal ini terjadi karena model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kerja sama kelompok dan permainan akademik, sementara media *flashcard* membantu menyajikan konsep secara lebih konkret sehingga mempermudah proses pemahaman.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan guna mengkaji rumusan masalah yang sudah dibuat pada penelitian mengenai penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantu *flashcard* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya di kelas V SDN Ploso 1/172 Surabaya. Pembelajaran yang menerapkan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantu *flashcard* dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu kelas V-B pada hari Senin, 2 Februari 2026. Perbedaan penerapan model pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol terletak pada metode pembelajaran, kelas eksperimen mengikuti tahap-tahap *Teams Games Tournament* dan menggunakan media *flashcard*, sedangkan kelas kontrol dilakukan proses belajar mengajar dengan metode konvensional tanpa *flashcard* dan turnamen akademik. Kegiatan dimulai pukul 07.30 dengan kegiatan pendahuluan selama 15 menit, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran

menggunakan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard*. Selama kegiatan berlangsung peserta didik memperlihatkan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, kerja sama tim, serta mengikuti turnamen akademik yang merupakan tahapan dalam *Teams Games Tournament*. Kegiatan pembelajaran kemudian diakhiri dengan pemberian *posttest* guna melihat pemahaman konsep peserta didik sesudah dilaksanakan model pembelajaran.

Setelah memperoleh data hasil belajar berupa skor *pretest* dan *posttest*, dilakukan analisis menggunakan uji *paired sample t-test* dengan perangkat lunak SPSS *Statistics 27* guna mengukur perbedaan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Hasil analisis mengindikasikan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti adanya perbedaan yang signifikan. Nilai tersebut berarti peningkatan skor *pretest* ke *posttest* benar-benar membuktikan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa. Nilai 0,000 dianggap sangat signifikan karena secara statistik kemungkinan perbedaan ini muncul tanpa pengaruh model pembelajaran sangat kecil.

Rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 58,56, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 80,76. Peningkatan tersebut terutama terjadi karena penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard* yang mendorong siswa belajar aktif melalui kerja sama, diskusi, dan turnamen akademik. Hasil tersebut mengindikasikan jika penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard* mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan pada hari Kamis, 5 Februari 2026 di kelas V-A dengan menggunakan metode konvensional. Perangkat pembelajaran konvensional ini berupa metode ceramah dan bantuan buku paket yang biasanya digunakan guru dalam kegiatan sehari-hari tanpa tambahan media seperti *flashcard*. Kegiatan diawali pukul 07.30 dengan kegiatan pendahuluan selama 15 menit, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran sesuai perangkat pembelajaran konvensional dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Pada proses belajar kondisi kelas cukup kondusif dan peserta didik tetap aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sebelum dilakukannya pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas dahulu pada data *posttest*. Hasil uji normalitas mendapatkan nilai signifikansi kelas kontrol sebesar 0,420 dan kelas eksperimen sebesar 0,211. Karena kedua nilai tersebut $> 0,05$ maka data *posttest* kedua kelas berdistribusi normal. Sedangkan soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai dasar penyusunan *posttest*. Berikutnya hasil uji homogenitas mengindikasikan nilai signifikansi 0,922 yang juga $> 0,05$, maka dapat ditarik kesimpulan jika varians kedua kelas adalah homogen.

Selanjutnya dilakukan uji *independent sample t-test* guna mengetahui perbedaan pemahaman konsep antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan skor *posttest*. Rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 72,24 sedangkan kelas eksperimen sebesar 80,76. Hasil uji mengindikasikan nilai signifikansi $0,022 < 0,05$. Dalam konteks penelitian ini, nilai tersebut membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Artinya,

penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantu *flashcard* terdapat dampak yang nyata terhadap peningkatan pemahaman konseptual peserta didik dibandingkan metode konvensional.

Penelitian ini mengindikasikan adanya perbedaan pemahaman konsep antara peserta didik yang belajar menggunakan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantu *flashcard* dengan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional.

Analisis lebih lanjut terhadap hasil *posttest* menunjukkan bahwa terdapat beberapa butir soal yang masih banyak dijawab kurang tepat oleh peserta didik, yaitu pada soal nomor 1 dan nomor 2. Kondisi tersebut dikarenakan adanya kecenderungan peserta didik terkecoh oleh pilihan jawaban yang memiliki kemiripan konteks dengan kehidupan sehari-hari. Pada soal nomor 1, peserta didik sebenarnya telah memahami konsep keanekaragaman hayati, namun masih mengalami kebingungan dalam membedakan jenis keanekaragaman secara lebih spesifik. Sementara itu, pada soal nomor 2, peserta didik cenderung mengaitkan pemanfaatan tumbuhan dengan penggunaan yang paling umum mereka temui, sehingga belum sepenuhnya memperhatikan konteks pertanyaan secara lebih tepat. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum pemahaman konsep peserta didik sudah mengalami peningkatan, namun masih diperlukan penguatan dalam kemampuan membedakan konsep yang memiliki kemiripan agar tidak terjadi kekeliruan dalam memilih jawaban.

Besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain*. Hasil perhitungan mengindikasikan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,5697 yang berada pada kategori sedang ($0,30 \leq g < 0,70$). Peningkatan pemahaman konsep yang berada pada kategori sedang menyatakan bahwa pelaksanaan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard* mampu memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran. Kategori sedang tersebut menjawab jika setelah proses pembelajaran terjadi peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi yang dipelajari. Hasil ini memperlihatkan jika model pembelajaran yang diterapkan cukup efektif dalam memfasilitasi peserta didik memahami materi. Hal ini dapat terjadi karena model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* mendorong peserta didik untuk belajar melalui kerja sama kelompok serta kegiatan permainan akademik yang mendorong keterlibatan peserta didik saat pembelajaran. Disamping itu, pemanfaatan media *flashcard* membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui tampilan visual sehingga mempermudah proses pemahaman konsep. Dalam penerapannya, penggunaan *flashcard* dalam model *Teams Games Tournament* memiliki keterbatasan dalam menyajikan materi yang bersifat abstrak dan kompleks, sehingga kurang optimal apabila tidak didukung penjelasan guru dan diskusi yang mendalam.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Cooperative Learning type Teams Game Tournament* berbantuan media *flashcard* terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi Indonesiaku Kaya Hayatinya di kelas V sekolah dasar. Pengaruh tersebut tidak hanya terlihat dari perbedaan rata-rata hasil pemahaman konsep antara kelas eksperimen

dan kelas kontrol, tetapi juga dari adanya peningkatan signifikan sebelum dan setelah perlakuan. Penelitian ini mengungkapkan jika penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantu media *flashcard* mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna bagi peserta didik.

Efektivitas ini dapat dipahami melalui karakteristik *Teams Games Tournament* yang menekankan kerja sama kelompok dan turnamen akademik, sehingga mendorong partisipasi aktif dan tanggung jawab individual peserta didik (Arifin et al., 2020). Dalam kegiatan kerja sama kelompok, peserta didik saling berdiskusi dan membantu memahami materi sebelum mengikuti turnamen akademik. Kegiatan turnamen juga mendorong siswa lebih bersemangat untuk belajar karena terdapat unsur permainan dan kompetisi, sehingga mereka lebih aktif mengikuti pembelajaran. Keaktifan tersebut membuat siswa memahami materi dengan lebih baik dan berdampak pada meningkatnya hasil pemahaman konsep. Dukungan media *flashcard* sebagai alat bantu visual turut memperkuat pemahaman konsep karena membantu peserta didik mengingat, menghubungkan, dan menginterpretasikan materi secara lebih terstruktur (Adella dan Lestari, 2024),

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Selviani (2018) dan Nisa et al. (2024), yang menyatakan jika penerapan *Teams Games Tournament* dan media *flashcard* mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPS. Penelitian Sari et al. (2025) menemukan bahwa integrasi media edukatif pada *Teams Games Tournament* dapat mendorong keterlibatan aktif dan pemahaman peserta didik secara signifikan. Hal ini didukung oleh Yuliyanti et al. (2024), yang membuktikan bahwa penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran dalam *Teams Games Tournament* dapat mendorong aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik.

Selain terlihat dari peningkatan hasil pemahaman konsep, penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard* juga menunjukkan perubahan dalam proses pembelajaran di kelas V-B SDN Ploso 1/172 Surabaya sebagai kelas eksperimen dalam penelitian ini. Selama kegiatan berlangsung peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, saling bertukar informasi, serta mengikuti turnamen akademik sesuai dengan tahapan *Teams Games Tournament*. Kondisi tersebut mengindikasikan jika pembelajaran berlangsung secara interaktif dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman melalui kerja sama.

Aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menegaskan bahwa pengetahuan dibentuk melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Rusman, 2011: 201). Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif peserta didik dalam diskusi kelompok, kerja sama tim, serta kegiatan turnamen akademik yang mendorong mereka untuk membangun pemahaman secara mandiri. Selain itu, mekanisme turnamen akademik dalam model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* mencerminkan prinsip pembelajaran kooperatif menurut Slavin (dalam Taniredja, 2011: 55), di mana setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan tim. Kondisi ini mendorong

peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep secara umum. Ditinjau dari teori pemahaman konsep dalam taksonomi Bloom menurut Kartika (2023), peningkatan hasil *posttest* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai tahap memahami (*understanding*), yang mencakup kemampuan menginterpretasikan dan mengklasifikasikan konsep.

Meskipun secara umum penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep yang positif, hasil analisis mengindikasikan bahwa tidak seluruh peserta didik mengalami peningkatan skor yang signifikan. Beberapa peserta didik menunjukkan nilai yang relatif tetap atau mengalami peningkatan yang tidak terlalu tinggi. Hal ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal peserta didik, di mana peserta didik dengan pemahaman awal yang lebih rendah cenderung membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi dibandingkan peserta didik lainnya. Selain itu, tingkat keaktifan dalam diskusi kelompok juga berpengaruh, terlihat dari adanya beberapa peserta didik yang kurang berpartisipasi secara aktif dan cenderung mengandalkan kontribusi dari anggota kelompok lain yang lebih aktif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan akademik belum merata, sehingga memengaruhi tingkat partisipasi dan keterlibatan mereka dalam diskusi kelompok. Di sisi lain, karakteristik model *Teams Games Tournament* yang menekankan kerja sama tim berpotensi menimbulkan ketergantungan pada anggota kelompok yang lebih aktif, sehingga pemerataan pemahaman konsep belum sepenuhnya tercapai. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam memastikan keterlibatan aktif seluruh peserta didik selama pembelajaran berlangsung, sehingga kontrol terhadap partisipasi individu masih belum optimal.

Dengan memperhatikan temuan dan keterbatasan penelitian, implikasi yang dapat diambil adalah bahwa model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran IPS yang mampu menciptakan pembelajaran aktif, interaktif, dan bermakna, sehingga guru dapat mengintegrasikan model ini dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa secara lebih efektif. Namun demikian, guru perlu memastikan keterlibatan aktif seluruh anggota kelompok melalui penguatan tanggung jawab individu serta pengelolaan kelas yang efektif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti *flashcard* dapat dimanfaatkan sebagai pendukung dalam penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* untuk membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah dan menarik. Namun, efektivitasnya perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan didukung dengan penjelasan guru agar hasil pembelajaran lebih optimal.

Dengan demikian, penerapan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* berbantuan *flashcard* dalam penelitian ini terbukti mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, meskipun masih diperlukan pengelolaan pembelajaran yang optimal agar hasil yang diperoleh dapat lebih merata.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggabungkan materi *flashcard* dengan model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pengetahuan konseptual siswa lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Namun, tidak setiap siswa mengalami peningkatan yang sama dalam pemahaman konseptual. Hal ini menunjukkan bahwa variasi dalam kemampuan awal, tingkat keterlibatan, dan dinamika kerja sama kelompok semuanya memiliki dampak pada seberapa baik model *Teams Games Tournament* diterapkan. Oleh karena itu, untuk memaksimalkan partisipasi siswa, manajemen pembelajaran yang efektif dan penguatan tanggung jawab pribadi tetap diperlukan.

Secara praktis, model *Cooperative Learning type Teams Games Tournament* dengan *flashcard* bisa dimanfaatkan sebagai metode pengajaran alternatif dalam mendorong peningkatan pemahaman konseptual siswa sekolah dasar di materi IPS. Namun, temuan dari studi ini memerlukan analisis lebih lanjut dalam konteks yang lebih luas untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam dan lebih komprehensif.

REFERENSI

- Adella, M., Lestari, W. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Anak Disleksia Di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibt.* 8(3), 995–1003. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3564>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>
- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim, M., & Yulianingsih, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran e-Flashcard berbasis website untuk pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 349-357. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i3.756>
- Creswell, John W. (2017). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodah Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>
- Hidayah, R. N., Nisa, J., & Nurochim, N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pelajaran Geografi Kelas X IPS2 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Nur As-Sholihat). *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 9(1). <https://doi.org/10.15408/sd.v9i1.24932>
- Kartika, D. (2023). *Pengaruh Metode Pembelajaran Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (Pq4r) Terhadap Pemahaman Konsep Ips Peserta Didik Kelas V Sdn 2 Gunung Sulah Bandar Lampung*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Kusmawati, L., & Ginanjar S, G. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271.

- <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>
- Nisa, W. A., Quraisy, H., & Muchtar, F. Y. (2024). Pengaruh Media E Flashcard Dalam Memahami Materi Pembelajaran IPS Siswa Kelas III UPT SPF SD Inpres Bontomanai. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, 1(3), 132-139. <https://pcpendidikan.org/index.php/jpcp/article/view/62>
- Putri, A. E., Murniati, N. A. N., & Sofiati, R. N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Kooperatif *Type Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Wordwall Di Kelas IVB SD Supriyadi 02. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 8309–8320. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.11381>
- Rahmi, N., & Nurlizawati, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Improve terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII IPS di MAN Sibolga Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(2), 148–155. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i2.98>
- Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, R. P., Friansah, D., & Nugroho, K. U. Z. (2025). Analisis Pemahaman Konsep Matematika dalam Pembelajaran Model Kooperatif Team Game Tournament Berbantuan E-Game. In Proceeding of Silampari Conference of Life Science and Technology (Vol. 1, pp. 486-495).
- Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sahabuddin, S., Yunus, M., & Nur, M. (2021). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Quiz dengan *Teams Games Tournaments (TGT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SD Negeri Lakkang. *Bosowa Journal of Education*, 2(1), 27–32. <https://doi.org/10.35965/bje.v2i1.1170>
- Selviani, I., & Ganda, N. (2018). Pengaruh Model *Teams Games Tournament* terhadap Pemahaman Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan pada Pembelajaran IPS. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 242–251.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sya'bani, Y. A., Sukidin, & Tiara. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Type Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Education Research and Development*, 63–74.
- Taniredja, T, et al. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140-149. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.4220>
- Yuliyanti, K., Hariyanto, & Walyono. (2024). Efektivitas Penerapan Metode Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Dan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 11(3), 239–249. <https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v11i3.6611>