

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TURNAMEN BERBANTUAN FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KERJASAMA MUATAN IPS KELAS IV
SDN 182/1 HUTAN LINDUNG**

Nabila Salsabila¹, Ai Astrid Senditia², Siti Nurkhoeriah³, Abraar Dzulqadri⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Jambi

¹nabilasalsabila.2612@gmail.com, ²aisenditia@gmail.com,

³sitiriah449@gmail.com, ⁴abraardq@gmail.com,

ABSTRACT

The objective of this study was to determine how well the participant's collaborative skills are on an IPS load using a cooperative Team Games Tournament (TGT) model supported by a flash card. The PTK (Class Action Research) study was conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. 20 students of Class IV SDN 182/1 Protected Forests are the subject of this research. Techniques of data collection without testing and data analysis include evaluating the participant's collaborative skills in learning. This class action research was considered successful because the student's collaborative skill results reached 75% of the students of the fourth grade with the predicate "Good", which is in the range of 71–85%. The percentage of success in cycle I was 42%, and rose 33% on cycle II, with a total success rate of 75%.

Keywords: *cooperative type team games tournament, flashchard, elementary education*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk menentukan seberapa baik keterampilan kerjasama peserta didik pada muatan IPS dengan menerapkan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh kartu flash. Studi PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terangkai dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. 20 siswa kelas IV SDN 182/1 Hutan Lindung adalah subjek penelitian ini. Teknik pengumpulan data tanpa tes serta analisis data mencakup menilai keterampilan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil karena hasil keterampilan kerjasama peserta didik mencapai 75% dari peserta didik kelas IV dengan predikat "Baik", yang berada pada interval 71–85%. Persentase keberhasilan pada siklus I adalah 42%, dan naik 33% pada siklus II, dengan tingkat keberhasilan total 75%

Kata Kunci: kooperatif tipe team games tournament, flashchard, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah menetapkan langkah-langkah untuk memenuhi tujuan belajar yang optimal. Pada dasarnya, strategi belajar untuk memungkinkan pengalaman belajar yang luar biasa. Strategi ini dapat dicapai melalui memberi peserta didik peluang untuk menerapkan materi secara nyata, mendorong partisipasi dan interaksi aktif, mendorong peserta didik untuk menggunakan segala sesuatu yang tersedia di lingkungan sekitarnya, dan menggunakan teknologi.

Pendidikan modern semakin menekankan betapa pentingnya membangun keterampilan yang diperlukan untuk abad ke-21, termasuk keterampilan kerjasama. Karena dunia kerja dan kehidupan sosial yang semakin kompleks memerlukan orang yang mampu berkolaborasi dengan orang lain dan berkomunikasi dengan baik, dan menyelesaikan masalah bersama-sama, keterampilan ini sangat penting. Namun, banyak siswa masih kesulitan berkolaborasi.

Kerjasama adalah jenis interaksi sosial di mana individu atau sekelompok individu bekerja sama untuk memenuhi kebutuhan atau kepentingan bersama. Kerjasama melibatkan kelompok orang yang bekerja sama guna memenuhi tujuan yang diharapkan bersama (Sari et al., 2023). Menurut Baron, R.A. dan Byrne, D (dalam Sari et al., 2023) Setiap anggota tim tidak hanya melakukan peran dan kewajiban mereka sendiri, tetapi juga diajarkan untuk sama-sama mengulurkan bantuan. Selanjutnya, keinginan untuk bekerja sama diterapkan melalui kegiatan dan aktivitas yang keterampilan bekerja sama. Semua anggota kelompok memiliki tugas yang sama, sehingga mereka dapat mencapai tujuan bersama. Proses berlangsungnya diskusi kelompok sangat dipengaruhi oleh peran guru. Bimbingan guru dalam belajar bekerja sama sangat membantu proses pembelajaran. Ini karena melalui bantuan guru, siswa bisa memperoleh keterampilan untuk memecahkan masalah kelompok yang memerlukan kapasitas kognitif yang lebih besar. Karena berperan penting dalam keberhasilan siswa baik dalam lingkungan sehari-hari

maupun di sekolah, kerjasama adalah keterampilan penting yang harus dikembangkan sejak dini. Kerjasama yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong diskusi produktif, dan memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Hasil dari pengamatan yang dilakukan di SDN 182 Hutan Lindung, yaitu kurangnya keterampilan kerjasama adalah masalah yang dihadapi oleh siswa. Siswa kurang aktif dan kreatif saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan pembelajaran mereka sulit untuk saling berkontribusi dalam kerja kelompok. Sebenarnya, guru telah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berpendapat dalam kelompoknya; namun, hanya siswa tertentu yang berani mengajukan pertanyaan dan siswa lain menyalin jawaban tersebut. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam bertanya, mengajukan pertanyaan kepada anggota kelompok lain.

Proses pembelajaran harus diubah dan diperbaiki untuk mengatasi masalah ini. Tujuannya adalah untuk membuat proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan, yang memerlukan persiapan yang cermat. Salah satu

cara untuk memenuhi tujuan ini adalah melalui penggunaan model pembelajaran dan media yang sesuai, seperti model pembelajaran kooperatif (Nihriya & Fibriana, n.d., 2024). Dalam model ini, siswa diminta untuk berkumpul dalam grup kecil dan saling mengajar untuk mewujudkan tujuan bersama. *Team Games Tournament* (TGT) contoh model pembelajaran kooperatif yang penerapannya menggabungkan pembelajaran dengan permainan untuk meningkatkan partisipasi siswa.

Ikhwati, H., dkk (dalam Nihriya & Fibriana, n.d., 2024) memberikan penjelasan tentang bagaimana Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan bersama melalui berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media Flashcard. Flashcard adalah media belajar yang terdiri dari gambar dan teks yang disajikan dalam bentuk kartu (FEBRIANTO et al., 2020). Dengan menggunakan flashcard dalam proses pembelajaran, bahan pelajaran menambah ketertarikan siswa secara signifikan sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, bahan pelajaran semakin bervariasi sehingga siswa lebih antusias, dan metode pembelajaran

lebih variatif sehingga siswa tidak bosan. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas, peneliti menetapkan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Muatan IPS Kelas IV SDN 182/1 sendiri Hutan Lindung”.

B. Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) guna meningkatkan keterampilan kerjasama siswa melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams-Games-Tournaments (TGT). Surya, Y., F (dalam (Sari et al., 2023) mendeskripsikan bahwa Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian di mana pendidik melakukan refleksi diri di dalam kelas mereka dengan tujuan utama untuk meningkatkan kinerja mereka.

Tempat penelitian bertempat di SDN 182/I Hutan Lindung. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 dan tanggal 29 Mei 2024 dan melibatkan 20 siswa, terdiri dari guru dan siswa kelas IV.

Dalam desain penelitian ini, model Kemmis dan McTaggart digunakan, yang terangkai melalui

empat tahapan utama: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap ini dilakukan setiap siklus hingga tujuan yang diharapkan dicapai.

Penelitian ini memakai lembar observasi sebagai alat pengumpulan data. Teknik non-tes dipergunakan guna menghimpun data dengan menilai lembar observasi selama proses pembelajaran. Kategori keberhasilan peserta didik

Tabel 1.kategori keberhasilan peserta didik

No	Tingkat Keberhasilan	Predikat Keberhasilan
1.	86-100 %	Sangat Baik
2.	71-85 %	Baik
3.	56-70 %	Cukup
4.	41-55 %	Kurang

Analisis data hasil observasi menggunakan teknik deskriptif kuantitatif untuk mengolah data kualitatif dan kuantitatif. Ini menghitung persentase keberhasilan kerja sama siswa pada setiap indikator dengan rumus.

$$x = \frac{\text{jumlah peserta didik yang mencapai standar}}{\text{jumlah total peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

X= jenis Indikator yang mencapai standar minimum keberhasilan

Persentase keberhasilan kerjasama peserta didik. Hal ini dilakukan dengan menjumlahkan seluruh persentase setiap jenis indikator yang mencapai standar minimum ketercapaian

$$x = \frac{\text{jumlah persentase keberhasilan seluruh Indikator}}{\text{jumlah indikator}}$$

Keterangan:

X= Persentase keberhasilan kerjasama peserta.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran kooperatif bentuk pembelajaran di mana guru bertindak sebagai fasilitator dan peserta didik mempunyai kesempatan untuk bekerjasama dalam proyek yang terorganisir (Buhari, 2023). Untuk mencapai tujuan pembelajaran kooperatif, siswa harus saling bekerja sama. Satu diantara model pembelajaran kooperatif yang menyertakan tim siswa adalah *Team Games Tournament* (TGT). Menurut hernawan menjelaskan pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam tim atau grup kecil yang terbentuk oleh empat hingga enam orang

dengan keahlian yang berbeda, jenis kelamin, ras, atau suku (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Teams Game Tournament (TGT) adalah satu diantara jenis model pembelajaran kooperatif, di mana kerja kelompok dalam permainan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Indrowati, 2022). Dalam permainan ini, setiap tim atau kelompok diberi permasalahan untuk diselesaikan. Tim atau kelompok pertama yang menyelesaikannya akan mendapatkan hadiah atau *reward*. Penggunaan *Team Games Tournament* ini membangkitkan semangat belajar karena peserta didik secara tidak langsung berusaha mendapatkan skor terbaik, dan perselisihan kelompok adalah bagian penting dari proses pembelajaran. Peserta didik mempererat persahabatan belajar menghormati pendapat satu sama lain yang menghasilkan karakter yang baik.

Model pembelajaran kooperatif, terutama tipe TGT, menggabungkan siswa dalam tim kecil untuk memenuhi tujuan belajar bersama. Kompetisi TGT yang sehat menciptakan suasana belajar yang mendukung. TGT tidak hanya meningkatkan pencapaian akademis

tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Fadlilah & Saraswati, n.d., 2024). *Flashcard* adalah alat bantu belajar yang efektif dalam meningkatkan retensi informasi dan interaksi belajar. Menurut (Utami, 2023) penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran mampu menguatkan anak untuk menguasai konsep, mampu merangsang kecerdasan, dan mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Penerapan TGT bantuan *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan kerjasama peserta didik melibatkan langkah-langkah berikut:

A. Rancangan atau Perencanaan Aksi

1. Merancang perangkat pembelajaran
 - Merancang modul ajar menggunakan cooperative learning tipe TGT pada muatan IPAS BAB 6 topik B Kekayaan Budaya Indonesia
 - Menggunakan media pembelajaran flash card tentang keragaman budaya
 - Menampilkan video pembelajaran tentang keragaman budaya

- Merancang dan mengembangkan LKPD
 - Merancang instrumen penilaian dan soal evaluasi
 - Merancang lembar observasi guru dan peserta didik. (dengan membatasi ketercapaian keberhasilan minimum 70%)
2. 1 orang sebagai guru model dalam penerapan perangkat pembelajaran
 3. 2 orang menjadi observer selama kegiatan proses pembelajaran
 4. 1 sebagai kameramen selama kegiatan proses pembelajaran

B. Pelaksanaan Aksi

- a. Kegiatan Pendahuluan
 - Pada awal kegiatan peserta didik akan berdoa bersama
 - Selanjutnya peserta didik akan menyanyikan lagu wajib
 - Guru akan mengabsensi kehadiran peserta didik.
- b. Kegiatan Inti
 1. Sintaks 1
 - a. Pada kegiatan ini guru akan mengemukakan

- tujuan pembelajaran kepada peserta didik
2. Sintaks 2
- a. Guru akan menampilkan sebuah video keragaman budaya dan peserta didik akan mengamati video tersebut
- b. Guru menanyakan perihal informasi apa saja yang didapat peserta didik selama menonton video
3. Sintaks 3
- a. Guru membentuk kelompok secara heterogen ataupun homogen melalui permainan kecil untuk menentukan anggota kelompok
- b. Guru menjelaskan petunjuk permainan
4. Sintaks 4
- a. Peserta didik diminta untuk berbaris sesuai kelompok yang didapat
- b. Guru membagikan LKPD dan menjelaskan petunjuk cara bermain dan cara mengerjakan LKPD
- c. Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok yang diupandu oleh guru
5. Sintaks 5
- a. Pada setiap kelompok diminta untuk menampilkan hasil pengerjaan LKPD
- b. Guru menanyakan apakah ada kendala selama masa pengerjaan LKPD
6. Sintaks 6
- a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mempresentasikan dengan baik
- b. Guru memberikan penguatan tentang kegiatan pembelajaran
- c. Kegiatan Penutup
- Pada kegiatan ini guru melakukan evaluasi kepada peserta didik dan melaksanakan refleksi kegiatan kepada peserta didik dan guru tentang kegiatan pembelajaran

- Kegiatan pembelajaran ditutup dengan melaksanakan doa bersama.

C. Hasil observasi

Penerapan *Team Games Tournament* memiliki banyak manfaat untuk pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT memupuk keterampilan interaksi siswa, berupa kerja tim, komunikasi, dan empati. Melalui langkah yang menghibur dan bersaing, turnamen ini memungkinkan siswa lebih terlibat dalam proses belajar dan lebih memahami materi (Riansyah & Anwar, 2024).

Keterampilan kerjasama siswa ditingkatkan dengan penggunaan *Team Games Tournament* dengan bantuan flashcard. Studi membuktikan bahwa teknik ini dapat meningkatkan kemampuan siswa guna berkomunikasi, bertanggung jawab, dan bersatu. Siswa belajar bagaimana berkolaborasi dan saling menyokong satu sama lain untuk sampai tujuan, yang merupakan keterampilan penting untuk kehidupan sehari-hari dan masa depan profesional mereka.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap 20 peserta didik di kelas SDN 182/1 Hutan Lindung diperoleh hasil dari aksi pada siklus I dan siklus II sebagai berikut;

Tabel 1 Tingkat Keterampilan Kerjasama Peserta didik Krlas IV SDN 182/1 Hutan Lindung Pada Siklus I

Indikator yang diukur	Jumlah Peserta Didik (mencapai keberhasilan minimal 70%)	Rata-rata	Persentase
Berada dalam kelompok	7	0,35	35%
Keadilan dalam pembagian tugas	12	0,6	60%
Partisipasi	7	0,35	35%
Kreativitas	10	0,5	50%
Komunikasi	6	0,3	30%
Jumlah	42		
Rata-rata	8,4		
persentase	42%		

Tabel 2 Tingkat Keterampilan Kerjasama Peserta didik Krlas IV SDN 182/1 Hutan Lindung Pada Siklus II

Indikator yang diukur	Jumlah Peserta Didik (mencapai keberhasilan minimal 70%)	Rata-rata	Persentase
Berada dalam kelompok	15	0,75	75%
Keadilan dalam pembagian tugas	16	0,8	80%
Partisipasi	15	0,75	75%
Kreativitas	12	0,6	60%
Komunikasi	17	0,85	85%

Jumlah	75
Rata-rata	15
persenta se	75%

Tabel 3 Persentase Keberhasilan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik SDN 182/1 Hutan Lindung

	Persentase Keberhasilan Setiap Indikator					Rata-Rata Persentase Keberhasilan Indikator
	Berada dalam kelompok	Keahlian dalam pemagian tugas	Partisipasi	Kreativitas	Komunikasi	
Siklus I	35%	60%	35%	35%	30%	42%
Siklus II	75%	80%	75%	60%	85%	75%

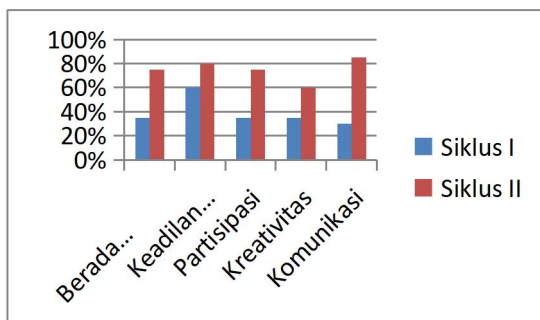
Berdasarkan tabel dan penjelasan di atas, kerjasama peserta didik meningkat sebesar 33%, naik dari 42% pada siklus sebelumnya, dan 75% pada siklus kedua. Ini menunjukkan bahwa persentase kerjasama peserta didik pada siklus kedua telah memenuhi kriteria minimum ketercapaian indikator, yaitu 70%. Konsisi peserta didik juga membantupeneliti dalam mendapatkan nilai persentase ini, pada pengamatan langsung siklus I diperoleh bahwa Selama proses pembelajaran, peserta didik memiliki tingkat kerjasama yang rendah dan peningkatan pengetahuan. Pemilihan kelompok heterogen dianggap tidak

efektif karena siswa tetap memilih anggota kelompoknya sendiri karena mereka tidak ingin berpisah dengan teman akrabnya. Selama kegiatan permainan, siswa sangat senang bermain, tetapi mereka lupa tugas yang diberikan guru. Mereka hanya berkonsentrasi pada permainan dan tidak melakukan kegiatan kerjasama dalam diskusi pengerjaan tugas. Pengisian lembar kerja tidak dilakukan secara kelompok; dan siswa hanya mengisi satu lembar secara individu.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I memperlihatkan siswa senang mengikuti pembelajaran dengan model yang diterapkan. Namun, tidak ada kegiatan kerja sama yang diinginkan. Oleh karenanya, pada siklus II, peneliti merancang sistem pembagian kelompok yang homogen berdasarkan jenis kelamin dan menggunakan game yang berbeda untuk meningkatkan kerja sama siswa. Pada awal game, setiap kelompok diminta untuk membuat piramida gelas dengan karet dan benang. Setelah piramida selesai, perwakilan dari setiap kelompok diminta untuk mengambil pertanyaan yang telah diberikan dan ditugaskan untuk dijawab bersama anggota

kelompoknya. Dibandingkan dengan kegiatan pada siklus sebelumnya, diharapkan lebih banyak kegiatan kerja sama yang dilakukan oleh siswa. Dengan perbaikan perencanaan pada siklus I keterampilan kerjasama yang diharapkan tercapai pada siklus II, dimana pemilihan kelompok secara homogen berdasarkan jenis kelamin lebih efektif dibandingkan dengan pemilihan kelompok secara heterogen. Selanjutnya Game yang dalam siklus II meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Keterampilan Kerjasama peserta didik terlihat lebih jelas dalam melakukan game dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berikut ini grafik peningkatan keterampilan kerjasama peserta didik setiap indikator.



Grafik 1 Peningkatan Keterampilan Kerjasama Peserta Didik Pada setiap Indikator

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah terlaksana dapat ditafsirkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *flashcard* dapat mempengaruhi keterampilan kerjasama siswa. Penelitian menggambarkan bahwa metode ini bisa meningkatkan kemampuan komunikasi, tanggung jawab, dan solidaritas di antara siswa. Siswa belajar untuk memberikan dukungan dan bekerjasama untuk memenuhi tujuan bersama. Hal ini dapat diperhatikan dari data hasil observasi 2 siklus pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan terhadap peserta didik, dimana dari hasil observasi tersebut diperoleh bahwa keterampilan kerjasama peserta didik mengalami peningkatan 33%, naik dari 42% siklus sebelumnya, dan 75% pada siklus kedua. Ini memperlihatkan bahwa persentase kerjasama peserta didik pada siklus kedua telah memenuhi kriteria minimum ketercapaian indikator, yaitu 70%.

DAFTAR PUSTAKA

Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan

- Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57–68. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Fadlilah, M., & Saraswati, N. (n.d.). *Upaya Peningkatan Partisipasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 25 Semarang*. 1, 1702–1708.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- FEBRIANTO, K., YUSTITIA, V., & IRIANTO, A. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 92–98. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2273>
- Indrowati, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas 1 Semester 2 SDN 1 Panji Kidul Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri (JPPM)*, 2(3), 32–37.
- Nihriya, M., & Fibriana, F. (n.d.). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas VII D SMP Negeri 26 Semarang*. 1136–1144.
- Riansyah, D. W., & Anwar, M. S. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Peserta Didik Kelas VIII Materi Pokok Teorima Phytagoras*. 1(March), 38–42.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1444>
- Utami, N. T. (2023). Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(01), 43–52. <https://doi.org/10.46963/mash.v6i01.692>