

Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flash Card* terhadap Hasil Belajar

Chintya Rahmadhani¹, Khairil Arif², Firda Azzahra³

^{1,2,3} Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang
e-mail: khairilarif@fmipa.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didasari dari permasalahan rendahnya capaian prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA, yang dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan aktif peserta didik serta terbatasnya penggunaan media yang menyajikan materi secara menarik serta memungkinkan terjadinya komunikasi aktif antara peserta didik dan materi ajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dikombinasikan dengan media *flash card* terhadap capaian hasil belajar peserta didik pada kelas VII. Pendekatan dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode eksperimen semu melalui desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling yang terdiri dari dua kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model TGT berbantuan media *flash card* berjalan sangat optimal, memperoleh tanggapan positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil analisis hipotesis yaitu uji-t, didapatkan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, yang menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media *flash card* terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran ini terbukti efektif dalam peningkatan capaian hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Flash Card, Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif, SMP*

Abstract

This study is based on the issue of low academic achievement among students in science learning, which is influenced by the lack of active student engagement and the limited use of media that present material in an engaging manner and facilitate active interaction between learners and learning content. The objective of this research is to analyze the effect of the cooperative learning model *Teams Games Tournament* (TGT) combined with *flash card* media on the learning outcomes of seventh-grade students. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a *Nonequivalent Control Group Design*. The sample was selected using purposive sampling and consisted of two classes: an experimental group and a control group. Research instruments included a learning outcome test, observation sheets for instructional implementation, and student response questionnaires. The findings revealed that the implementation of the TGT model with *flash card* media was carried out optimally and received positive responses from students. Based on hypothesis testing using the t-test, a significance value of $0.004 < 0.05$ was obtained, indicating a significant effect of the TGT model with *flash card* assistance on student learning outcomes. Therefore, this learning model is proven effective in improving students' academic performance.

Keywords: *Teams Games Tournament, Flash Card, Learning Outcomes, Cooperative Learning, Junior High School*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan generasi yang berkualitas, berpikir kritis, serta mampu menyesuaikan diri dengan dinamika global. Pendidikan mempunyai tujuan dalam konteks pendidikan nasional, yaitu mengarahkan peserta didik dalam proses

pembentukan karakter spiritual yang berakar pada nilai-nilai religius, bermoral, kompeten, inovatif, dan mandiri (Hartanto, 2023). Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, karena kurikulum berperan sebagai alat utama dalam mencapai tujuan pendidikan (Rani et al., 2023).

Kurikulum adalah suatu sistem perencanaan dan pengorganisasian yang mencakup rumusan tujuan, materi pembelajaran, dan juga evaluasi dalam proses belajar mengajar (Salabi, 2020). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong diterapkannya Kurikulum Merdeka di Indonesia, yang memberikan fleksibilitas tinggi kepada sekolah, guru dan peserta didik dalam memilih strategi dan cara belajar di kelas sesuai dengan kebutuhan. Indonesia pada saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran yang berdiferensiasi, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik (Lestari et al., 2023). IPA merupakan salah satu disiplin ilmu yang memegang peranan penting dalam kurikulum jenjang SMP.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang menelaah gejala alam melalui pendekatan ilmiah secara sistematis. Pembelajaran IPA tidak sekedar menekankan pada penguasaan informasi faktual dan konseptual, tetapi juga proses ilmiah yang melibatkan keterampilan observasi, eksperimen, dan penarikan kesimpulan. Pada dasarnya, IPA mencakup tiga elemen penting, yang meliputi aspek produk ilmiah, proses ilmiah, serta sikap ilmiah. Kegiatan yang terjadi dalam pembelajaran IPA hendaknya dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman langsung dalam mengembangkan kompetensi. Memahami, serta menjelaskan fenomena alam melalui pendekatan ilmiah (Rahayu et al., 2021). Implementasi pembelajaran yang sejalan dengan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memfasilitasi keaktifan siswa dalam setiap aktivitas pembelajaran (Ruchmana & Sartika, 2023). Pembelajaran di kelas akan berjalan secara optimal apabila pendidik mampu memahami fungsi dan relevansi konten pembelajaran yang diberikan (Saldy & Arif, 2024).

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru, didapatkan informasi bahwa pencapaian prestasi belajar peserta didik tidak sesuai harapan. Sebagian peserta didik belum berhasil memenuhi standar KKTP yang ditentukan oleh pihak sekolah. Hal ini dapat diidentifikasi berdasarkan capaian nilai rata-rata pada evaluasi pembelajaran pada pertengahan semester ganjil peserta didik pada tahun pelajaran 2024/2025 di bawah ini:

Tabel 1. Capaian Nilai Rata-Rata Kelas

No	Kelas	KKTP	Nilai Rata-Rata
1.	VII. 1	70	49,61
2.	VII. 2		67,14
3.	VII. 3		56,03
4.	VII. 4		67,63
5.	VII. 5		53,62

Sumber: (Guru IPA SMP 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru)

Hasil angket juga menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik tidak bersemangat ketika belajar IPA. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran terasa membosankan karena kurangnya variasi dalam metode penyampaian materi. Peserta didik cenderung pasif, jarang terlibat dalam diskusi maupun bertanya, dan tidak menunjukkan antusiasme sejak awal pembelajaran. Beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa mereka lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi atau media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran saat ini sebagian besar masih bersifat konvensional, seperti buku paket, papan tulis, dan slide presentasi, dan sesekali menggunakan video pembelajaran. Media tersebut dinilai belum sepenuhnya mampu menarik perhatian peserta didik atau membantu mereka memahami konsep-konsep IPA secara lebih konkret. Situasi tersebut menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang efektif untuk mengaktifkan keterlibatan peserta didik serta menyajikan konten pembelajaran yang disampaikan secara atraktif dan mudah dicerna.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, diperlukan strategi model pembelajaran yang berpotensi untuk menumbuhkan semangat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran dan keterlibatan aktif peserta didik. Model pembelajaran yang dinilai efektif adalah metode pengajaran kolaboratif *Teams Games Tournament* (TGT), yang mengorganisasi peserta didik tergabung secara berkelompok dan bersifat heterogen serta melibatkan mereka dalam aktivitas permainan akademik yang bersifat kompetitif dan menyenangkan (Manasikana et al., 2022).

Selain model pembelajaran, penggunaan media juga memainkan peran penting dalam keberhasilan belajar. Menurut Djamarah (2002), media dapat membantu menyampaikan materi secara lebih konkret dan memudahkan tingkat pemahaman peserta didik. Media yang dapat digunakan adalah media yang mampu menyajikan materi secara menarik dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik yang dapat mendukung pencapaian hasil belajar dan relevan serta menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik SMP yaitu media *flash card*. Media ini mampu menampilkan informasi dalam bentuk visual secara cepat, sederhana, dan menarik (Widyasari, 2021). Beberapa hasil penelitian mengungkapkan bahwa *flash card* dapat meningkatkan daya ingat serta pemahaman konsep (Umiyati, 2014). *Flash card* juga sering digunakan dalam bentuk permainan edukatif, di mana peserta didik bisa saling menguji kemampuan satu sama lain dalam suasana belajar yang lebih menyenangkan (Utami et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti merasa perlu untuk melaksanakan penelitian yaitu "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP*". Penerapan model pembelajaran tersebut dapat menciptakan pembelajaran, interaktif, dan efektif dalam memfasilitasi peserta didik dalam menguasai konsep-konsep IPA.

METODE

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode eksperimen semu. Desain yang digunakan tidak melibatkan pengambilan sampel acak, melainkan berdasarkan pertimbangan tertentu atau purposive sampling. Penelitian ini menerapkan rancangan penelitian berupa desain *Nonequivalent Control Group* design dengan dua kelompok sebagai sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang sebelumnya mengikuti *pretest* dengan tujuan untuk melihat kemampuan dasar sebelum penerapan perlakuan. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model **TGT** yang dipadukan dengan media *flash card*, sementara itu kelompok kontrol memperoleh metode konvensional. Materi yang dijadikan fokus adalah *ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia*. Struktur desain penelitian dijelaskan secara rinci melalui tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rancangan Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃	-	O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Keterangan:

- R₁ : Kelompok kelas eksperimen
- R₂ : Kelompok kelas kontrol
- O₁ : Nilai *pretest* kelompok eksperimen
- O₂ : Nilai *posttest* kelompok eksperimen
- O₃ : Nilai *pretest* kelompok kontrol
- O₄ : Nilai *pretest* kelompok eksperimen
- X : Perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media *flash card*

Populasi penelitian mencakup keseluruhan peserta didik kelas VII di SMPN 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru semester dua tahun pelajaran 2024/2025. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII.4 sebagai kelas eksperimen dan VII.2 sebagai kelas kontrol. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis data primer dan data sekunder. Data primer adalah hasil *pretest* dan *posttest*, lembar observasi keterlaksanaan model, serta angket yang digunakan untuk melihat tanggapan peserta didik mengenai penerapan model pembelajaran. Data sekunder yang digunakan adalah data nilai asesmen tengah semester peserta didik yang diambil berdasarkan dokumentasi hasil penilaian dari guru IPA SMP Negeri 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru tahun pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan beberapa jenis instrumen, yaitu: (1) Tes, berfungsi sebagai alat ukur untuk mengevaluasi pencapaian prestasi belajar peserta didik. Tes ini berbentuk soal objektif dan telah diuji cobakan dan dihitung tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda untuk memastikan kualitas dan ketepatannya sebagai instrumen evaluasi. (2) lembar observasi keterlaksanaan untuk mengevaluasi sejauh mana penerapan sintaks model TGT dilaksanakan di kelas eksperimen; dan (3) Instrumen angket respon peserta didik terhadap pelaksanaan proses pembelajaran, serta memperoleh gambaran mengenai persepsi mereka terhadap pengalaman belajar yang telah dialami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

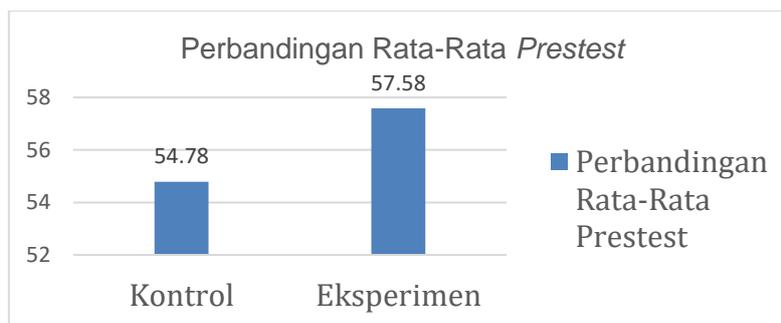
Hasil Penelitian

Hasil Belajar Awal (*Pretest*)

Sebelum perlakuan diberikan, maka dilaksanakan terlebih dahulu *pretest* pada kedua kelompok, guna mengukur pengetahuan awal dan memastikan kesetaraan kemampuan awal kedua kelompok. Berikut disajikan uraian statistik hasil *pretest* pada masing-masing kelompok:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Data *Pretest*

	Eksperimen	Kontrol
Mean	57,58	54,79
Nilai Max	75	87
Nilai Min	25	12
Standar Deviasi	15,14	17,23



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Nilai *Pretest*

Merujuk pada rekapitulasi hasil data *pretest* pada tabel dan gambar di atas, nilai rerata hasil *pretest* yang diperoleh oleh kelas eksperimen yaitu 57,58, sementara itu kelompok kontrol memperoleh rata-rata 54,79. Meskipun terdapat selisih nilai, perbedaan tersebut relatif kecil dan belum menunjukkan adanya perbedaan mencolok antara kedua kelompok. Nilai maksimum yang dicapai oleh kelas kontrol bahkan lebih tinggi dibandingkan eksperimen, sementara itu nilai minimum kelas kontrol lebih rendah dibanding eksperimen. Standar deviasi kelas kontrol lebih besar dibanding eksperimen, yang menunjukkan bahwa sebaran nilai di kelas kontrol lebih bervariasi. Hasil data *pretest* dilakukan uji analisis menggunakan SPSS. Hasilnya yaitu:

Tabel 4. Uji Normalitas

	Uji Normalitas	
	Eksperimen	Kontrol
<i>Statistic</i>	.233	.153
<i>df</i>	24	24
<i>sig</i>	.002	.152
Interpretasi	Tidak normal	Normal

Berdasarkan perhitungan normalitas data *pretest* kelompok eksperimen memiliki besaran nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Menunjukkan normalitas *pretest* kelompok eksperimen tidak normal. Sebaliknya, kelompok kontrol memiliki besaran nilai signifikansi $0,152 > 0,05$, maka distribusi data *pretest* pada kelas kontrol normal.

Tabel 5. Pengujian Homogenitas Data *Pretest*

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	.110	.742	Homogen

Uji Levene digunakan untuk mengidentifikasi homogenitas varians, dan hasilnya menunjukkan bahwa signifikansi yang didapat $0,742 > 0,05$ sehingga variasi antar kelompok kelas eksperimen dan kontrol berada dalam kondisi homogen.

Tabel 6. Uji Beda Rata-Rata *Pretest* (Mann Whitney)

Statistik Uji	Nilai
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.610

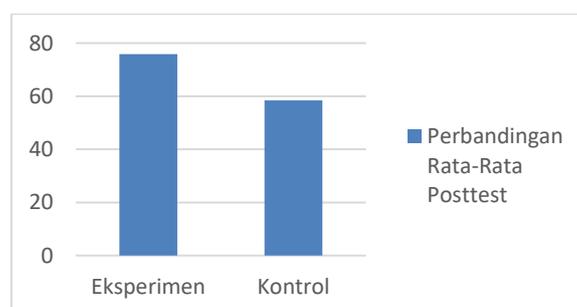
Analisis data menggunakan uji *Mann-Whitney* menghasilkan besaran nilai signifikansi yang didapatkan $0,610 > 0,05$. Hasil tersebut menyatakan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat kemampuan awal yang sebanding sebelum pelaksanaan perlakuan.

Hasil Belajar Akhir (*Posttest*)

Setelah setiap kelas menerima perlakuan, yaitu pelaksanaan model pembelajaran TGT pada kelompok eksperimen serta metode konvensional pada kelas kontrol, dilakukan *posttest* yang bertujuan untuk menilai kemampuan akhir peserta didik. Berikut disajikan uraian statistik hasil *pretest* pada masing-masing kelompok:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Data *Posttest*

	Eksperimen	Kontrol
Mean	75,79	58,46
Nilai Max	100	87
Nilai Min	44	19
Standar Deviasi	20,34	18,75



Gambar 2. Perbandingan Rata-Rata *Posttest*

Merujuk pada tabel serta grafik di atas, Rerata nilai skor kelas eksperimen mencapai 75,79, melebihi hasil yang diperoleh oleh kelas kontrol yaitu 58,46. Nilai maksimum yang kelompok eksperimen mencapai 100, sedangkan pada kelompok kontrol tertinggi hanya sebesar 87. Adapun skor terendah yang dicapai di kelas eksperimen adalah 44, sementara di kelas kontrol tercatat sebesar 19. Standar deviasi kelompok eksperimen sebesar 20,34, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang memiliki standar deviasi 18,75. Hal ini mengindikasikan bahwa sebaran nilai kedua kelompok tergolong seimbang. Selanjutnya, data *posttest* dianalisis melalui tahapan analisis statistik menggunakan SPSS. Rangkuman hasil pengujian tersebut disajikan secara rinci dalam tabel berikut:

Tabel 8. Analisis Normalitas Data *Posttest*

	Uji Normalitas	
	Eksperimen	Kontrol
<i>Statistic</i>	.175	.130
<i>df</i>	24	24
<i>sig</i>	.056	.200
Interpretasi	Normal	Normal

Data hasil perhitungan normalitas menunjukkan bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen menghasilkan signifikansi sebesar $0,056 > 0,05$, sehingga berdasarkan hasil analisis diperoleh kelompok eksperimen memiliki sebaran data yang berdistribusi normal. Temuan serupa juga dapat terlihat pada kelompok kontrol yang menghasilkan signifikansi $0,200 > 0,05$, sehingga analisis menunjukkan kedua kelompok berdistribusi normal.

Tabel 9. Pengujian Homogenitas Data *Posttest*

Variabel	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	.427	.516	Homogen

Pengujian homogenitas varians pada data *posttest* menghasilkan signifikansi $0,516 > 0,05$, maka varians data pada *posttest* homogen.

Tabel 10. Uji Beda Rata-Rata *Posttest*

Statistik	Nilai Signifikansi (Sig.2-tailed)
<i>Independent Samples T-test</i>	.004
<i>Independent Samples T-test</i>	.004

Merujuk pada temuan hasil analisis hipotesis (uji-t) didapatkan signifikansi $0,004 < 0,05$. Kesimpulan hasil analisis yaitu adanya perbedaan signifikan secara statistik antara skor *posttest* yang diperoleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kesimpulannya yaitu model TGT yang dipadukan dengan media *flash card* berpengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar peserta didik. khususnya materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

Penerapan model TGT yang dipadukan dengan bantuan media *flash card* dievaluasi melalui lembar observasi yang bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana guru dan peserta didik melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran sesuai dengan sintaks model TGT yang telah dirancang. Kegiatan observasi dilaksanakan sebanyak empat siklus dan dilakukan oleh observer, mencakup lima sintaks model TGT meliputi presentasi di kelas, tim, game, turnamen, rekognisi tim. Proses pengamatan dilaksanakan oleh guru IPA kelas VII. Hasil rekap keterlaksanaan tiap komponen sintaks pembelajaran disajikan secara sistematis pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Keterlaksanaan Sintaks TGT Berbantuan *Flash Card*

Sintaks Model TGT	Persentase Keterlaksanaan (%)
Presentasi di Kelas	93, 75%
Tim	100%
Game	100%
Turnamen	100%
Rekognisi Tim	87,5%
Total	96, 43%

Hasil yang diperoleh menunjukkan pelaksanaan setiap komponen sintaks dalam model TGT tercapai dengan tingkat keterlaksanaan yang sangat tinggi. Sintaks presentasi di kelas mencapai 93,75%, tim dan game dan turnamen masing-masing terlaksana 100%, sedangkan rekognisi tim memperoleh keterlaksanaan sebesar 87,5%. Secara keseluruhan, persentase keterlaksanaan model TGT berbantuan media *flash card* mencapai 96,43%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan dengan sangat baik.

Penelitian ini juga mengevaluasi tanggapan peserta didik terhadap implementasi model TGT yang didukung oleh media *flash card*. Data diperoleh melalui penyebaran angket yang memuat 20 butir pernyataan, mencakup pernyataan yang bersifat positif diberikan skor 1, sementara respons negatif diberikan skor 0, dengan pembalikan skor dilakukan pada pernyataan negatif saat proses analisis. Rekapitulasi data dari angket mengenai respon dari peserta didik terhadap penggunaan model TGT berbantuan media *flash card* disajikan pada bagian berikut:

Tabel 12. Rekapitulasi hasil angket respon peserta didik

Jumlah Peserta Didik	Jumlah Pernyataan	% Rata-Rata
24	20	93%

Merujuk pada tabel yang ditampilkan di atas, dapat disimpulkan bahwa persentase respon peserta didik mencapai 93%, yang artinya termasuk pada kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan mayoritas peserta didik menunjukkan tanggapan yang sangat baik terhadap implementasi model pembelajaran yang menggunakan TGT dan didukung oleh media *flash card*. Model ini terbukti mampu membangun pembelajaran yang komunikatif, interaktif, dan mendorong keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Pembahasan

Kelompok eksperimen penelitian ini yaitu kelas yang diberi perlakuan berupa penerapan TGT yang dipadukan dengan media *flash card*, dengan lima sintaks pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi, penerapan model ini diterapkan pada kelas VII.4 SMP Negeri 1 Kecamatan Pangkalan Koto Baru berjalan dengan sangat baik pada setiap sintaks yang dilaksanakan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, model kooperatif khususnya model TGT dianggap sebagai pendekatan efektif dalam mengatasi rendahnya prestasi belajar. Aktivitas akademik seperti permainan edukatif dan turnamen terbukti dapat mendorong motivasi belajar peserta didik serta memperkuat kolaborasi antar anggota kelompok, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Ni'am & Widodo, 2023).

Pada sintaks pertama, yaitu presentasi oleh guru, guru menyampaikan informasi awal tentang topik ekologi dan keanekaragaman hayati secara klasikal di depan kelas. Materi disampaikan dengan bantuan media visual seperti gambar interaktif atau video yang efektif dalam membangkitkan perhatian serta minat belajar peserta didik (Firmadani, 2020). Pada sintaks kedua yaitu pembentukan tim, pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen dengan mengorganisasi peserta didik ke dalam unit-unit kelompok belajar yang beranggotakan sebanyak enam orang berdasarkan level kemampuan akademik yang beragam dengan tujuan untuk memungkinkan terjadinya saling membantu dalam proses belajar.

Pembelajaran kooperatif dinilai lebih efektif apabila dilaksanakan dalam kelompok yang bersifat heterogen, karena dapat menumbuhkan kerja sama dan saling membantu antar anggota

tim (Hasanah & Himami, 2021). Pada kegiatan kelompok ini, aktivitas belajar dilakukan melalui pengerjaan LKPD yang telah dirancang berdasarkan indikator tujuan pembelajaran. Suasana kerja kelompok berjalan kondusif, peserta didik tampak aktif berdiskusi, saling memberikan penjelasan, dan menyelesaikan tugas dengan semangat kerja sama.

Pada sintaks ketiga, yaitu kegiatan game, peserta didik berlatih menjawab pertanyaan menggunakan *e-flash card* dalam suasana yang menyenangkan. *E-flash card* berisi pertanyaan yang terdiri atas beberapa tipe soal, yaitu pilihan ganda, soal benar-salah, dan isian singkat. Peserta didik menjawab pertanyaan secara bergantian ke depan kelas di kertas yang sudah disediakan oleh guru.



Gambar 2. Kegiatan Pada Sintaks TGT (Game)

Pada sintaks keempat, yaitu turnamen akademik, dilaksanakan setelah game. Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam beberapa meja kompetisi berdasarkan aturan yang telah ditetapkan. Setiap meja beranggotakan peserta didik dengan karakteristik tingkat kemampuan setara. Guru kemudian membagikan soal berbentuk *flash card* fisik dan mengawasi jalannya turnamen sambil memberikan bimbingan bila diperlukan.



Gambar 3. Kegiatan Pada Sintaks TGT (Turnamen)

Sintaks kelima adalah rekognisi tim. Pada akhir setiap siklus turnamen, guru memberikan apresiasi kepada tim yang menunjukkan kinerja terbaik memperoleh skor tertinggi. Bentuk reward berupa pujian di depan kelas, sertifikat kelompok terbaik, serta hadiah simbolik. Rekognisi ini berfungsi sebagai penguat positif yang membangun rasa bangga dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan (Hasanah & Himami, 2021). Peserta didik merasa bahwa kerja keras dan kekompakan tim mereka diakui, yang akhirnya mendorong terjadinya peningkatan motivasi dan antusiasme mereka dalam mengikuti pembelajaran di pertemuan berikutnya. Suasana pembelajaran dalam model TGT lebih aktif, kolaboratif, dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui proses belajar yang berlangsung secara interaktif dan menyenangkan (Rahmalia et al., 2024).

Hasil analisis statistik menyimpulkan bahwa implementasi pembelajaran dengan model TGT berbantuan dengan media *flash card* berkontribusi terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut tercermin dari nilai *posttest kelompok eksperimen yang* mengalami peningkatan secara statistik lebih menonjol dibanding kelompok kontrol *Hal ini sejalan dengan temuan-temuan terdahulu yang* mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ini dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa yaitu berdasarkan penelitian oleh Widyasari (2021), mengungkapkan model TGT berbantuan *flash card* mampu meningkatkan partisipasi aktif dan capaian prestasi belajar peserta didik, khususnya topik mengenai interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan tempat hidupnya. Penelitian lain oleh Trimandhana (2023) juga memperkuat temuan ini, di mana model

tersebut efektif dalam upaya meningkatkan prestasi belajar peserta didik materi sistem ekskresi dalam IPA. Marlina et al (2024) juga melaporkan hasil serupa, bahwa pendekatan TGT menunjukkan respon yang baik terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIII.

Tanggapan peserta didik mengenai implementasi model pembelajaran TGT yang didukung media *flash card* tergolong sangat positif, dengan persentase rata-rata respons mencapai 91,67%. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan lebih interaktif, menyenangkan, dan memfasilitasi pemahaman terhadap konsep IPA pada pokok bahasan ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Mereka juga mengalami peningkatan dalam rasa percaya diri, termotivasi, dan kompak bekerja sama di dalam tim. Meskipun terdapat beberapa peserta didik yang masih dalam tahap adaptasi, secara keseluruhan model ini diterima dengan baik dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan partisipatif. Temuan tersebut mendukung hasil studi sebelumnya dari Ilma et al (2025) menyebutkan model pembelajaran TGT efektif dalam menumbuhkan motivasi dan mendorong partisipasi peserta didik sepanjang proses pembelajaran.

SIMPULAN

TGT yang dipadukan dengan flash card efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar peserta didik. Pengaruh model ini ditunjukkan oleh hasil *posttest* kelompok eksperimen dengan rata-rata sebesar 75,79 yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 58,46. Pengujian hasil hipotesis dengan uji-t menghasilkan signifikansi $0,004 < 0,05$, yang menunjukkan adanya pengaruh dari model TGT berbantuan media *flash card* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran mencapai 96,43%, yang mencerminkan pelaksanaan yang optimal, serta memperoleh tanggapan sangat positif dari siswa yang memiliki persentase sebesar 91,67%. Kesimpulannya model TGT yang dipadukan media *flash card* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada topik bahasan ekologi dan keanekaragaman hayati. Model ini layak dijadikan sebagai metode pembelajaran alternatif yang bisa diterapkan dalam pembelajaran IPA di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah, S. B. (2002). *Rahasia Sukses Belajar*. In Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Hartanto, B. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 1 Giritontro Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 9(1), 9–16. <https://doi.org/10.59344/jarlitbang.v9i1.109>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Ilma, I. N., Sutrisno, & Lestari, L. P. (2025). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan E-Lkpd Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII. *The Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27>
- Manasikana, O. A., Noer, A., Anghila, M., & Bambang, E. S. (2022). Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP. *LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang*.
- Marlina, D., Mukhlis, M., & Merta, I. W. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pujut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2192>
- Ni'am, F., & Widodo, W. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(3), 219–225. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Rahayu, O., Siburian, M. F., & Suryana, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Kelas VII Pada Konsep Pencemaran Lingkungan di MTs. Asnawiyah Kab. Bogor. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 1(1), 15–23.
- Rahmalia, A., Rokayah, & Maulana, P. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games

- Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa. *Sebelas April Elementary Education*, 3(2), 237–249. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2192>
- Rani, P. R., Asbari, M., Ananta, V., & Alim, I. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pembelajaran yang Relevan, Sederhana, dan Fleksibel. *Journal of Information System and Management*, 02(06), 78–84.
- Ruchmana, N. I., & Sartika, S. B. (2023). Readiness of Junior High School Science Teachers in the Independent Learning Curriculum. *Research Gate*, November, 1–12.
- Salabi, A. S. (2020). Efektivitas dalam Implementasi Kurikulum Sekolah. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.51178/jsr.v1i1.177>
- Saldy, M., & Arif, K. (2024). The Effect of The Jigsaw Cooperative Learning Model on Improving Cognitive Domain of Class IX Students of SMP on Static Electricity Material. *Universe, Journal of Science Education Teaching and Learning*, 5(1), 83–87.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (27th ed.). ALFABETA, cv.
- Trimandhana, O. S. (2023). *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Topik Sistem Ekskresi Pada Manusia Kelas VIII di MTS Aswaja Tangaran Tahun Pelajaran 2022/2023*. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Umiyati, T. (2014). Pemanfaatan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Lingkungan Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 02(03), 1–8. <https://media.neliti.com/media/publications/253504-none-274ed95c.pdf>
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Widyasari, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flash Card Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Kelas VII di MTs An-Nur Palangka Raya. In *Repository.Usd.Ac.Id*. <https://repository.unsri.ac.id/12539/>