



Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Flashcard* Materi Daerahku Kebanggaanku terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Kamal 1

Nadhyva Maulida Farih^{1*}, Aditya Dyah Puspitasari¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, Madura, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2586>

Article Info:

Received : 11 Juni 2026
Revised : 23 Juni 2026
Accepted : 15 Juli 2026
Published : 17 Juli 2026

Correspondence:

Aditya Dyah Puspitasari

Phone: +62 82338812429

Abstract: This study aimed to examine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by *flashcard* media on students' learning outcomes in the "Daerahku Kebanggaanku" material at SDN Kamal 1. The study applied a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 27 fifth-grade students selected through a saturated sampling technique because the entire population was involved in the study. Data were collected through achievement tests, classroom observations, and documentation. The findings revealed a substantial improvement in students' learning outcomes after the implementation of the TGT learning model. The average pretest score increased from 48.14 before the treatment to 78.88 after the treatment. Statistical analysis using the paired sample t-test showed that the calculated t-value (9.478) exceeded the t-table value (2.056), while the significance value (Sig. 2-tailed = 0.001) was lower than 0.05, indicating a statistically significant difference between pretest and posttest scores. Furthermore, the N-Gain analysis produced a score of 58%, indicating that the learning model was moderately effective in improving students' achievement. Observation data also supported these findings, showing excellent implementation of the learning process, with teacher activity reaching 100% and student activity reaching 90%. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by *flashcard* media significantly improved students' learning outcomes and provided an effective learning strategy for elementary school social studies content.

Keywords: Teams Games Tournament; Flashcard; Learning Outcomes; Elementary School; Social Studies.

Citation: Farih, N. M., & Puspitasari, A. D. (2026). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Materi Daerahku Kebanggaanku terhadap Hasil Belajar Siswa SDN Kamal 1. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3936–3950. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2586>

Pendahuluan

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami transformasi besar dalam menghadapi tuntutan abad ke-21. Era ini menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang lebih bermakna memahami nilai-nilai yang terkandung dan berpusat pada peserta didik agar mampu mengembangkan kompetensi yang relevan dengan perkembangan zaman (Suwandi dkk., 2024). Dalam upaya mencapai tujuan

pembelajaran yang optimal, pemilihan model pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru.

Model pembelajaran yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta memfasilitasi tercapainya kompetensi yang diharapkan. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. (Dewi & Nispiana, 2026).

Email: aditya.dyahpuspitasari@trunodjoyo.ac.id

Model *TGT (Teams Games Tournament)* merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan karena melibatkan seluruh peserta didik secara setara tanpa adanya perbedaan status (Toifur & Kurniawan, 2020). Kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dirancang agar peserta didik dapat belajar dengan suasana yang santai dan menyenangkan, sekaligus menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Setiawan dkk., 2021). Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan partisipasi siswa secara optimal adalah *TGT (Teams Games Tournament)*. Model tersebut diterapkan agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sekaligus mampu meningkatkan hasil belajar mereka (Putri dkk., 2025).

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga berperan penting dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Widada, 2025). Salah satu bentuk media non-digital yang digunakan adalah *flashcard*, yaitu kartu bergambar yang dilengkapi dengan penjelasan singkat pada bagian belakangnya. Media ini tergolong sebagai media visual atau media gambar yang dapat diamati secara langsung dengan indera penglihatan. Selain itu, penggunaan media *flashcard* juga didukung oleh pendapat (Krisdiana & Jamaludin, 2023) menyatakan bahwa menggunakan media *flashcard*, peserta didik diajak untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, seperti bertanya, bergerak, dan berinteraksi secara menyenangkan. Aktivitas tersebut membantu mengoptimalkan kerja saraf otak sehingga siswa dapat memberikan respons yang positif terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti dari pra penelitian di kelas V UPTD SDN Kamal 1 Bangkalan pada tanggal 24 September 2025 sebagai berikut, (1) Guru di dalam pelaksanaan proses pembelajaran guru kurang memahami model pembelajaran (2) Guru hanya menggunakan media pembelajaran non-digital yang ditempel pada dinding. (3) Bahan ajar yang digunakan guru dan siswa berasal dari pemerintah isi di dalam buku tersebut tentang warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda yang ada di Indonesia. (4) Hasil belajar IPAS penilaian STS (Sumatif Tengah Semester) mendapatkan nilai rata - rata 62,8 yang menunjukkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan, yaitu 75.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas V UPTD SDN Kamal 1 Bangkalan, Ibu Cholifah, S.Pd. pada tanggal 26 September 2025, diperoleh keterangan sebagai berikut: (1) Sekolah sudah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran. (2) sumber belajar yang digunakan guru LKS dan buku paket (3) Guru

menyampaikan bahwa mata pelajaran IPAS dibidang IPS materi warisan budaya tergolong sulit karena cakupan terlalu luas. (4) Guru hanya menggunakan contoh-contoh yang ada dibuku paket dan LKS (5) Guru menggunakan model pembelajaran *Inquiry-Based Learning* dan *Prolem Based Learning*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa UPTD SDN Kamal 1 pemanfaatan media pembelajaran masih terbatas hanya berupa media non-digital pada mata pelajaran tertentu dan guru tidak memahami model pembelajaran. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 5 terlihat masih belum mencapai KKTP. Guru menyatakan sulit memberikan contoh-contoh warisan budaya, karena dibuku cakupan materi umum dan luas sehingga siswa sulit memahami. Pelaksanaan pembelajaran di kelas belum berjalan secara optimal karena belum mencerminkan penerapan model pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti memandang perlu adanya pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan berfokus pada materi warisan budaya yang terdapat pada mata pelajaran IPAS bidang IPS fase C. Materi ini penting dikenalkan sejak dini karena memiliki peran besar dalam membangun karakter, menumbuhkan rasa cinta tanah air, serta menjaga identitas budaya lokal di tengah kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran diharapkan terdapat hasil yang terukur melalui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa Sekolah Dasar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. *TGT (Teams Games Tournament)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan peserta didik ke dalam tim-tim heterogen, kemudian melibatkan mereka dalam kegiatan permainan akademik dan turnamen untuk memperoleh skor bagi kelompoknya (Herianto, 2025). Model ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar, melatih kerja sama, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, adanya unsur permainan dan kompetisi yang sehat dalam *TGT (Teams Games Tournament)* dapat mendorong peserta didik untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan memahami materi dengan lebih baik (Setiawan dkk., 2021). Oleh karena itu, model *TGT* dipilih karena dinilai sesuai untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada

peserta didik, sehingga dapat membantu meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa (Putri dkk., 2025).

flashcard, yaitu alat bantu pembelajaran yang berisi gambar, teks, atau simbol sederhana untuk merangsang daya ingat, mempermudah pemahaman, dan menumbuhkan motivasi belajar (Aziza & Yulia, 2022). Menurut (Idris dkk., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan kemandirian belajar karena mendorong siswa untuk lebih aktif, bertanggung jawab, dan mampu mengelola proses belajarnya secara mandiri. Oleh karena itu, *flashcard* merupakan media yang efektif untuk digunakan.

Pengembangan media *flashcard* RASTA-34 (Ragam Rasa Nusantara 34 Provinsi) sebagai pendukung model pembelajaran berbasis permainan merupakan upaya strategis untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi makanan khas 34 provinsi Indonesia sekaligus menanamkan nilai kearifan lokal sejak dini. Media *flashcard* RASTA-34 memuat informasi tentang makanan khas dari 34 provinsi dan bersifat fleksibel karena dapat digunakan secara berulang sesuai kebutuhan guru maupun siswa. Penelitian ini menekankan bahwa penggunaan media *flashcard* RASTA-34 dalam pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia melalui makanan khas daerah. Pengenalan warisan budaya sejak dini memiliki peran penting dalam membentuk karakter, identitas, dan rasa cinta tanah air pada anak, mengingat anak berada pada fase kritis dalam menyerap nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, pendidikan berbasis kearifan lokal perlu diintegrasikan melalui tradisi, seni, bahasa daerah, dan kebiasaan lokal (Anggreni & Fachrurrazi, 2025). Pengenalan budaya sejak dini tidak hanya bertujuan melestarikan tradisi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya menjaga warisan budaya di tengah arus globalisasi, sehingga menjadi langkah strategis dalam menyiapkan generasi muda yang berkarakter, beridentitas kuat, dan berakar pada budaya lokal (Saputra dkk., 2025).

Pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh (Laksana & Putra, 2024) berjudul *Pengembangan Media Smart Flashcard pada Muatan Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bandar 03 Batang* menunjukkan bahwa penggunaan media *Smart Flashcard* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Selanjutnya, penelitian oleh (Lestari dkk., 2024) berjudul *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flash Card terhadap Hasil Belajar menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT yang didukung media *flashcard**

mampu meningkatkan capaian hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Fitriyani & Supena, 2023) berjudul *The Effect of Picture Stories on the Recall Memory Ability of Elementary School Students* bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media cerita bergambar terhadap kemampuan *recall memory* siswa sekolah dasar, yang hasilnya menunjukkan bahwa media visual berperan positif dalam meningkatkan daya ingat siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan sebuah penelitian tentang “pengaruh model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku terhadap hasil belajar siswa SDN kamal 1”.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen tipe *pre-experimental design* menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di UPTD SDN Kamal 1 Bangkalan pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), sedangkan observasi digunakan untuk menilai keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu diuji validitas isi oleh ahli dan validitas konstruk menggunakan SPSS, serta diuji reliabilitas dengan metode *split-half* (Spearman-Brown). Selain itu, kualitas butir soal dianalisis melalui uji tingkat kesukaran dan daya pembeda untuk memastikan setiap soal memiliki tingkat kesulitan yang sesuai serta mampu membedakan kemampuan siswa. Analisis data diawali dengan uji normalitas *Shapiro-Wilk*, kemudian dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk menguji hipotesis. Efektivitas penerapan model pembelajaran dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

Hasil dan Diskusi

Sebelum penelitian dilaksanakan, instrumen tes diujicobakan kepada 30 siswa kelas VI UPTD SDN 05 Gresik pada 8 April 2026. Uji coba bertujuan untuk

mengetahui kualitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Sebanyak 60 butir soal dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Analisis Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis, yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi digunakan untuk menilai instrumen yang dipakai dalam penelitian, meliputi modul ajar dan soal tes.

Sementara itu, validitas konstruk digunakan untuk menguji tingkat kevalidan butir soal.

Hasil Validitas Isi

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa modul ajar dan soal tes bagi siswa, yang perlu divalidasi terlebih dahulu guna memastikan bahwa instrumen tersebut valid dan layak digunakan.

Hasil Validasi Modul Ajar

Tabel 1 Hasil Penilaian Validasi Modul Ajar

Indikator	Skor
Kelengkapan Komponen Modul Ajar	
Informasi umum	4
Komponen inti	4
Lampiran	3
Perumusan Tujuan Pembelajaran	
Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan capaian pembelajaran	3
Kesesuaian alur tujuan pembelajaran dengan rumusan ABCD (A=audience, B=behaviour, C=condition, D=degree)	4
Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran	
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	3
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan materi pembelajaran	4
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahapan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup	4
Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan sintaks model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>).	3
Kesesuaian Media Pembelajaran	
Terdapat media pembelajaran <i>flashcard</i> RASTA-34 yang isinya sesuai dengan topik pembelajaran	3
Kesesuaian Penilaian Hasil Belajar	
Kesesuaian instrumen penilaian dengan tujuan pembelajaran	3
Kelengkapan soal evaluasi dengan materi pembelajaran	4
Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	3
Alokasi Waktu	
Kesesuaian alokasi waktu	3
TOTAL SKOR	48

(Sumber: hasil analisis peneliti 2026)

Skor maksimum yang ditetapkan adalah 56, sedangkan skor yang diperoleh mencapai 48. Selanjutnya, dilakukan perhitungan skor dengan menggunakan rumus berikut:

$$V_{ah} = \frac{TS_e}{TS_h} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{48}{56} \times 100\% = 0,857$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai validasi ahli terhadap modul ajar sebesar 0,857. Mengacu pada kriteria kevalidan menurut (Arikunto, 2018) nilai tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid".

Hasil Validasi Soal Tes

Tabel 2 Hasil Penilaian Validasi Soal Tes

Indikator	Skor
Syarat Substansi	
Indikator yang diuji dipilih berdasarkan tingkat kebutuhan, kesinambungan, kesesuaian, dan keterpakaian dalam pembelajaran.	3
Soal Sesuai dengan kompetensi pembelajaran dalam kisi-kisi.	4
Konsep yang diberikan sudah benar.	3
Soal sesuai dengan materi yang diajarkan.*	4
Kunci jawaban diberikan sesuai dengan pertanyaan.	4
Syarat konstruksi	
Pengecoh yang ada dalam beberapa soal opsi hampir benar.	3
Hanya ada satu jawaban yang benar.	3
Pokok soal disajikan dengan tegas dan jelas.	3
Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran	
Menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD	3
Menggunakan struktur kalimat yang benar.	4
Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	4
Tidak mengandung kata istilah daerah tertentu.	4
TOTAL SKOR	42

(Sumber: hasil analisis peneliti 2026)

Berdasarkan Tabel 2, skor maksimum yang ditetapkan adalah 48, sedangkan skor yang diperoleh mencapai 42. Selanjutnya, dilakukan perhitungan skor dengan menggunakan rumus berikut:

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$Vah = \frac{42}{48} \times 100\% = 0,875$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai validasi ahli terhadap modul ajar sebesar 0,875. Mengacu pada kriteria kevalidan menurut (Arikunto, 2018) nilai tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid".

Hasil Validitas Konstruk

Validitas konstruk dilakukan terhadap instrumen tes yang diujicobakan kepada 30 siswa kelas VI UPTD SDN 05 Gresik sebagai responden di luar sampel penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan korelasi Pearson dengan bantuan SPSS versi 32. Berdasarkan jumlah responden ($n = 30$), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,3610. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $\geq r$ tabel. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 60 butir soal yang diujikan, sebanyak 39 butir dinyatakan valid dan 21 butir tidak valid. Butir soal yang valid selanjutnya digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir soal yang tidak valid dieliminasi. Rekapitulasi hasil uji validitas konstruk disajikan pada berikut .

Tabel 3 Hasil Uji Validasi Soal

Nomor soal	Nilai Pearson Correlation	r tabel	Kevalidan
Soal 1	0,054	0,3610	Tidak valid
Soal 2	-0,053	0,3610	Tidak valid
Soal 3	0,026	0,3610	Tidak valid
Soal 4	0,217	0,3610	Tidak valid
Soal 5	0,551**	0,3610	Valid
Soal 6	0,193	0,3610	Tidak valid
Soal 7	0,632***	0,3610	Valid
Soal 8	0,069	0,3610	Tidak valid
Soal 9	0,401*	0,3610	Valid
Soal 10	0,401*	0,3610	Valid
Soal 11	0,650***	0,3610	Valid
Soal 12	0,042	0,3610	Tidak valid
Soal 13	0,597***	0,3610	Valid
Soal 14	0,386*	0,3610	Valid
Soal 15	0,586***	0,3610	Valid
Soal 16	0,453*	0,3610	Valid
Soal 17	0,608***	0,3610	Valid
Soal 18	0,714***	0,3610	Valid
Soal 19	0,426*	0,3610	Valid
Soal 20	0,540**	0,3610	Valid
Soal 21	0,299	0,3610	Tidak valid
Soal 22	0,477**	0,3610	Valid

Soal 23	0.696***	0,3610	Valid
Soal 24	-0,086	0,3610	Tidak valid
Soal 25	0.403*	0,3610	Valid
Soal 26	0.684***	0,3610	Valid
Soal 27	0.561**	0,3610	Valid
Soal 28	0.554**	0,3610	Valid
Soal 29	0.464**	0,3610	Valid
Soal 30	0.542**	0,3610	Valid
Soal 31	0.408*	0,3610	Valid
Soal 32	0,120	0,3610	Tidak valid
Soal 33	0,026	0,3610	Tidak valid
Soal 34	0,145	0,3610	Tidak valid
Soal 35	-0,227	0,3610	Tidak valid
Soal 36	0.384*	0,3610	Valid
Soal 37	-0,159	0,3610	Tidak valid
Soal 38	0,254	0,3610	Tidak valid
Soal 39	0,192	0,3610	Tidak valid
Soal 40	0,331	0,3610	Tidak valid
Soal 41	0.761***	0,3610	Valid
Soal 42	0.681***	0,3610	Valid
Soal 43	0.524**	0,3610	Valid
Soal 44	0.550**	0,3610	Valid
Soal 45	0.634***	0,3610	Valid
Soal 46	0.438*	0,3610	Valid
Soal 47	0,344	0,3610	Tidak valid
Soal 48	0.443*	0,3610	Valid
Soal 49	0.576***	0,3610	Valid
Soal 50	0.612***	0,3610	Valid
Soal 51	-0,001	0,3610	Tidak valid
Soal 52	0.415*	0,3610	Valid
Soal 53	0.502**	0,3610	Valid
Soal 54	0,237	0,3610	Tidak valid
Soal 55	0.655***	0,3610	Valid
Soal 56	0.525**	0,3610	Valid
Soal 57	0.467**	0,3610	Valid
Soal 58	0.411*	0,3610	Valid
Soal 59	-0,090	0,3610	Tidak valid
Soal 60	0.583***	0,3610	Valid

(Sumber: hasil analisis peneliti melalui SPSS versi 32)

Uji validitas dilakukan terhadap 30 responden di luar sampel penelitian menggunakan korelasi Pearson dengan bantuan SPSS versi 32. Kevalidan butir soal ditentukan berdasarkan kriteria nilai r hitung $\geq r$ tabel (0,3610), sedangkan butir soal dengan nilai r hitung $< r$ tabel dinyatakan tidak valid (Jabnabillah & Margina, 2022). Hasil pengujian menunjukkan bahwa dari 60 butir soal yang diujikan, sebanyak 39 butir dinyatakan valid dan 21 butir tidak valid. Butir soal yang valid digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan butir soal yang tidak valid dieliminasi.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu alat ukur. Dalam penelitian ini,

instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda. Berikut disajikan hasil pengujian reliabilitas pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini, diperoleh bahwa koefisien reliabilitas belah dua pada 10 butir soal *pre-test* dan *post-test* yang telah dinyatakan valid. Nilai koefisien belah dua *pre-test* lebih besar dibandingkan r_{tabel} ($0,83 \geq 0,361$) dan *post-test* ($0,82 \geq 0,361$), sehingga instrumen dapat dinyatakan reliabel dengan interpretasi berada pada kategori tinggi. Menurut Sugiyono (2019), suatu instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila nilai split half $\geq 0,60$. Hasil perhitungan menunjukkan nilai split half sebesar 0,83 dan 0,82 yang lebih tinggi dari 0,60, sehingga instrumen soal terbukti reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa soal

tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Uji Taraf Kesukaran

Uji taraf kesukaran dilakukan menggunakan SPSS versi 32 untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal. Hasil analisis menunjukkan bahwa dari 10 butir soal yang digunakan pada instrumen *pretest*, terdapat 3

butir soal berkategori **sukar** (nomor 7, 52, dan 53), 4 butir soal berkategori **sedang** (nomor 5, 17, 28, dan 36), serta 3 butir soal berkategori **mudah** (nomor 11, 42, dan 43). Komposisi tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi sehingga mampu mengukur kemampuan siswa pada berbagai tingkat penguasaan materi. Hasil lengkap uji taraf kesukaran disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Taraf Kesukaran *Pre-Test*

No Soal	Jenis Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
5	<i>Pre-Test</i>	0,67	Sedang
36	<i>Pre-Test</i>	0,60	Sedang
7	<i>Pre-Test</i>	0,30	Sukar
11	<i>Pre-Test</i>	0,80	Mudah
17	<i>Pre-Test</i>	0,60	Sedang
42	<i>Pre-Test</i>	0,73	Mudah
43	<i>Pre-Test</i>	0,73	Mudah
28	<i>Pre-Test</i>	0,70	Sedang
53	<i>Pre-Test</i>	0,30	Sukar
52	<i>Pre-Test</i>	0,30	Sukar

(Sumber: hasil analisis peneliti melalui SPSS versi 32)

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran menggunakan SPSS versi 32, diperoleh 3 butir soal berkategori **sukar**, yaitu nomor 9, 10, dan 31; 4 butir soal berkategori **sedang**, yaitu nomor 15, 16, 25, dan 50; serta 3 butir soal berkategori **mudah**, yaitu nomor 13, 23, dan

60. Komposisi tersebut menunjukkan bahwa instrumen *posttest* memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi sehingga mampu mengukur kemampuan siswa pada berbagai tingkat penguasaan materi. Hasil lengkap uji taraf kesukaran disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Taraf Kesukaran *Posttest*

No Soal	Jenis Soal	Tingkat Kesukaran	Kategori
9	<i>Post-Test</i>	0,30	Sukar
10	<i>Post-Test</i>	0,30	Sukar
31	<i>Post-Test</i>	0,30	Sukar
16	<i>Post-Test</i>	0,70	Sedang
25	<i>Post-Test</i>	0,67	Sedang
15	<i>Post-Test</i>	0,53	Sedang
23	<i>Post-Test</i>	0,73	Mudah
13	<i>Post-Test</i>	0,77	Mudah
50	<i>Post-Test</i>	0,70	Sedang
60	<i>Post-Test</i>	0,80	Mudah

(Sumber: hasil analisis peneliti melalui SPSS versi 32)

Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dalam penelitian ini digunakan untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Adapun hasil pengujian tersebut disajikan pada tabel berikut.

Uji daya pembeda pada penelitian ini berdasarkan pada tabel 6 dapat diketahui melalui nilai r_{hitung} pada uji

validitas. Berdasarkan hasil analisis, butir soal *pre-test* nomor (36 dan 52) memiliki indeks daya pembeda pada rentang 0,21 – 0,40 sehingga termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu, butir soal nomor (5, 7, 11, 17, 42, 43, 28, dan 53) berada pada rentang 0,41 – 0,70 dengan kategori baik, yang menunjukkan bahwa butir-butir soal tersebut layak digunakan untuk pengambilan data.

Tabel 6 Hasil Uji Daya Beda *Pre-Test*

Butir Soal	Nilai r_{hitung}	Indeks Daya Pembeda	Kategori
5	0,539	0,41 – 0,70	Baik
36	0,311	0,21 – 0,40	Cukup Baik
7	0,503	0,41 – 0,70	Baik
11	0,519	0,41 – 0,70	Baik
17	0,580	0,41 – 0,70	Baik
42	0,484	0,41 – 0,70	Baik
43	0,452	0,41 – 0,70	Baik
28	0,477	0,41 – 0,70	Baik
53	0,471	0,41 – 0,70	Baik
52	0,408	0,21 – 0,40	Cukup Baik

(Sumber: hasil analisis peneliti melalui SPSS versi 32)

Tabel 7 Hasil Uji Daya Beda *Post-Test*

Butir Soal	Nilai r_{hitung}	Indeks Daya Pembeda	Kategori
9	0,385	0,21 – 0,40	Baik
10	0,256	0,21 – 0,40	Cukup Baik
31	0,418	0,41 – 0,70	Baik
16	0,398	0,21 – 0,40	Cukup Baik
25	0,401	0,21 – 0,40	Cukup Baik
15	0,424	0,41 – 0,70	Baik
23	0,613	0,41 – 0,70	Baik
13	0,590	0,41 – 0,70	Baik
50	0,365	0,21 – 0,40	Cukup Baik
60	0,496	0,41 – 0,70	Baik

(Sumber: hasil analisis peneliti melalui SPSS versi 32)

Uji daya pembeda pada penelitian ini berdasarkan tabel 7 dapat diketahui melalui nilai r_{hitung} pada uji validitas. Berdasarkan hasil analisis, butir soal *post-test* nomor (10, 16, 25, dan 50) memiliki indeks daya pembeda pada rentang 0,21 – 0,40 sehingga termasuk dalam kategori cukup. Sementara itu, butir soal nomor (9, 31, 15, 23, 13, dan 60) berada pada rentang 0,41 – 0,70 dengan kategori baik, yang menunjukkan bahwa butir-butir soal tersebut layak digunakan untuk pengambilan data.

Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Tabel 8 Hasil Observasi Aktivitas Guru

Skor maksimal	21
Skor pembelajaran ke-1	10
Skor pembelajaran ke-2	11
Jumlah skor	21
Presentase	100%
Kriteria	Sangat Baik

(Sumber: hasil analisis peneliti 2026)

Hasil Observasi

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media *flashcard*. Lembar observasi tersebut diisi oleh Elvira Oliviasari dan Sahrul Nizam yang merupakan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trunodjoyo Madura. Hasil dari kegiatan observasi tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Berdasarkan hasil observasi pada tabel 8 dan 9 terhadap aktivitas guru selama pelaksanaan

pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sementara itu,

hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 90% yang juga berada pada kategori sangat baik. Kedua hasil

tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek pembelajaran yang diamati telah memenuhi kriteria sangat baik.

Tabel 9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Skor maksimal	21
Skor pembelajaran ke-1	10
Skor pembelajaran ke-2	9
Jumlah	19
Presentase	90%
Kriteria	Sangat Baik

(Sumber: hasil analisis peneliti 2026)

Hasil Tes

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest*, yang masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda. *Pretest* diberikan sebelum siswa memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebangganku khususnya makanan khas 34

provinsi, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah siswa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebangganku khususnya makanan khas 34 provinsi,. Tes ini diberikan kepada kelompok sampel yang berjumlah 27 siswa. Adapun hasil tes disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10 Hasil Belajar *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori
1	AAW	60	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
2	AFA	20	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
3	AAN	40	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
4	APA	40	Tidak Tuntas	100	Tuntas
5	AFA	80	Tuntas	100	Tuntas
6	AR.	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
7	AAK	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
8	FT	20	Tidak Tuntas	80	Tuntas
9	HA	0	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
10	KS	60	Tidak Tuntas	80	Tuntas
11	KNW	60	Tidak Tuntas	90	Tuntas
12	MK	40	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
13	MK	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
14	MRA	50	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
15	MAH	80	Tuntas	90	Tuntas
16	MF	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
17	MFHM	30	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
18	MRA	40	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
19	MFAM	70	Tidak Tuntas	90	Tuntas
20	MLA	20	Tidak Tuntas	80	Tuntas
21	NJT	30	Tidak Tuntas	80	Tuntas
22	PAA	50	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
23	RRNH	80	Tuntas	90	Tuntas
24	SFRA	40	Tidak Tuntas	80	Tuntas
25	SZPP	90	Tuntas	90	Tuntas
26	TWA	60	Tidak Tuntas	100	Tuntas

27	APA	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
Jumlah			1300		2130
Rata-Rata			48,14		78,88

(Sumber: hasil analisis peneliti 2026)

Berdasarkan data pada Tabel 4.12, pada hasil pretest terdapat 23 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP (kurang dari 75) sehingga dinyatakan belum tuntas, sedangkan 4 siswa lainnya telah mencapai nilai di atas KKTP dan dinyatakan tuntas. Pada hasil *posttest*, jumlah siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 9 siswa karena nilainya masih di bawah KKTP, sementara 18 siswa lainnya telah mencapai nilai di atas KKTP dan termasuk dalam kategori tuntas.

Hasil Analisis Data Penelitian

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal atau tidak, sebagai prasyarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik, yang didasarkan pada hasil *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2019). Pengujian ini menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 32.

Tabel 11 Hasil Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistik	df	Sig.
<i>Pretest</i> Hasil Belajar	.968	27	.552
<i>Posttest</i> Hasil Belajar	.933	27	.084

(Sumber: hasil analisis peneliti melalui SPSS versi 32)

Hipotesis statistik pada uji normalitas, yaitu,

H_0 = Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_a = Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,552 dan *posttest* sebesar 0,084. Kedua nilai tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, sehingga $0,552 > 0,05$ dan $0,084 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal serta telah memenuhi persyaratan untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik. Oleh karena itu, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji t

Uji t merupakan salah satu teknik pengujian hipotesis yang digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 12 Hasil Uji t

	<i>Paired Samples Statistics</i>			
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	48.15	27	21.310	4.101
<i>Posttest</i>	78.89	27	13.397	2.578
<i>Paired Samples Test</i>				
	Mean	T	df	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest</i>	-30.741	-9.478	26	<.001
<i>Posttest</i>				

(Sumber: hasil analisis peneliti melalui SPSS versi 32)

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku.

H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku.

Berdasarkan pada Tabel 4.13, hasil analisis uji t terhadap data *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebesar 48,14, sedangkan rata-rata *posttest* mencapai 78,88 dengan jumlah responden sebanyak 27 siswa. Nilai standar deviasi pada *pretest* sebesar 21.310 dan pada *posttest* sebesar 13.397, sedangkan nilai Std. Error Mean masing-masing sebesar 4.101 untuk *pretest* dan 2.578 untuk *posttest*. Secara deskriptif, terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* (48,14) lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata *posttest* (78,88), yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

Berdasarkan hasil uji t dengan bantuan SPSS versi 32, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilihat melalui perbandingan nilai

t. Nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah -9.478, namun karena rata-rata nilai *pretest* lebih rendah dibandingkan *posttest*, maka nilai tersebut dapat diinterpretasikan menjadi 9.478. Dengan derajat kebebasan (df) sebesar 26, diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,056. Berdasarkan pedoman pengambilan keputusan yang dikemukakan oleh (Ismail, 2022), keputusan uji dapat ditentukan dengan ketentuan berikut: apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok data yang dianalisis. Sebaliknya, apabila nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok data tersebut. Karena nilai t_{hitung} 9.478 > t_{tabel} 2,056, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ terdapat perbedaan hasil belajar siswa

sebelum dan sesudah implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* pada materi Daerahku Kebanggaanku terhadap hasil belajar siswa SDN Kamal 1.

Uji N-Gain

Perhitungan skor N-Gain dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Microsoft Excel* dengan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

Tabel 12. Hasil Uji N-Gain

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Skor Maksimal	Kategori
1	AAW	60	70	100	25% (Rendah)
2	AFA	20	50	100	38% (Sedang)
3	AAN	40	70	100	50% (Sedang)
4	APA	40	100	100	100% (Tinggi)
5	AFA2	80	100	100	100% (Tinggi)
6	AR	40	80	100	67% (Sedang)
7	AAK	60	90	100	75% (Tinggi)
8	FT	20	80	100	75% (Tinggi)
9	HA	0	60	100	60% (Sedang)
10	KS	60	80	100	50% (Sedang)
11	KNW	60	90	100	75% (Tinggi)
12	MK	40	60	100	33% (Sedang)
13	MKH	50	80	100	60% (Sedang)
14	MRA	50	70	100	40% (Sedang)
15	MAH	80	90	100	50% (Sedang)
16	MF	40	80	100	67% (Sedang)
17	MFHM	30	60	100	43% (Sedang)

18	MRA	40	70	100	50% (Sedang)
19	MFAM	70	90	100	67% (Sedang)
20	MLA	20	80	100	75% (Tinggi)
21	NJT	30	80	100	71% (Tinggi)
22	PAA	50	60	100	20% (Rendah)
23	RRNH	80	90	100	50% (Sedang)
24	SFRA	40	80	100	67% (Sedang)
25	SZPP	90	90	100	0% (Tidak Terjadi Peningkatan)
26	TWA	60	100	100	100% (Tinggi)
27	APA2	50	80	100	60% (Sedang)
Rata-Rata		48,14	78,88	100	58%

(Sumber: hasil analisis peneliti)

Berdasarkan hasil analisis data yang disajikan pada Tabel 4.15 diketahui bahwa peningkatan pemahaman peserta didik bervariasi. Sebanyak 2 dari 27 peserta didik mengalami peningkatan pada kategori rendah, 16 dari 27 peserta didik mengalami peningkatan pada kategori sedang, sedangkan 8 peserta didik berada pada kategori tinggi. Selain itu, 1 tidak menunjukkan perubahan tingkat pemahaman. Hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan persentase sebesar 58% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media *flashcard* pada materi Daerahku Kebanggaanku.

Pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh dan peningkatan signifikan hasil belajar siswa, model *tgt* pada materi daerahku kebanggaanku khususnya materi makanan khas 34 provinsi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku terhadap hasil belajar siswa SDN Kamal 1. Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,552 dan *posttest* sebesar 0,084. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji *t* menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,478 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,056 dengan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$. Menurut Ismail (2022), apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a

diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang dibandingkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aini dkk., 2025) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *TGT* berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui adanya perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan.

Hasil tersebut didukung oleh analisis *N-Gain* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan, sebanyak 2 dari 27 peserta didik mengalami peningkatan pada kategori rendah, 16 dari 27 peserta didik berada pada kategori sedang, dan 8 dari 27 peserta didik berada pada kategori tinggi. Sementara itu, 1 peserta didik tidak mengalami perubahan tingkat pemahaman. Persentase *N-Gain* yang diperoleh sebesar 58%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rahmadhani dkk., 2025) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh observer terhadap aktivitas guru dan siswa.

Persentase hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran mencapai 100% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Sementara itu, 10% aktivitas siswa yang belum terlaksana terdiri atas 5% siswa yang tidak menyimak aturan permainan dengan baik dan 5% siswa yang tidak berpartisipasi dalam diskusi penentuan urutan pemain dalam kelompok. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Penelitian ini sejalan penelitian dengan penelitian (Rahmani & Hamid, 2025) yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media *flashcard* mampu meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran karena siswa terlibat secara langsung dalam diskusi kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Pembelajaran menjadi lebih menarik karena melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen yang mendorong partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung. Keberhasilan tersebut juga tidak terlepas dari penerapan sintaks model TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilaksanakan secara sistematis sesuai tahapan pembelajaran (Herianingtyas et al., 2025). Selain itu, penggunaan media *flashcard* membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian informasi yang visual, sederhana, dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Anggara et al., 2025).

Penelitian ini memiliki kebaruan pada materi pembelajaran yang digunakan, yaitu Daerahku Kebanggaanku dengan fokus pada makanan khas 34 provinsi di Indonesia. Materi tersebut menuntut siswa untuk mengenal dan memahami berbagai makanan khas dari berbagai daerah sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini tidak hanya mengkaji pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa melalui uji hipotesis, tetapi juga menganalisis efektivitas pembelajaran menggunakan uji *N-Gain* serta didukung oleh data observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan informasi mengenai pengaruh dan efektivitas model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *Daerahku Kebanggaanku*, khususnya submateri makanan khas 34 provinsi di Indonesia.

Kesimpulan

Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada materi Daerahku Kebanggaanku kelas V SDN Kamal 1. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,478 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,056 ($9,478 > 2,056$). Selain itu, hasil analisis menggunakan SPSS versi 32 memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah diterapkan model Teams Games Tournament berbantuan media *flashcard* materi daerahku kebanggaanku. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 48,14 pada pretest menjadi 78,88 pada posttest. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* memperoleh persentase sebesar 58% yang termasuk dalam kategori cukup efektif, sehingga model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media *flashcard* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Ucapan Terimakasih

Peneliti menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada kepala sekolah, guru, serta seluruh peserta didik Madrasah Aliyah atas izin, kerja sama, dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, keluarga, serta seluruh pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan berbagai bentuk dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahdiati, T., & Kusumanegara, S. (2020). Kearifan Lokal dan Pengembangan Identitas untuk Promosi Wisata Budaya di Kabupaten Banyumas. 4(1), 25–34.
- Ahied, M., & Rosidi, I. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DOUBLE LOOP PROBLEM SOLVING (DLPS) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH. 1(1), 8–19.
- Anggara, D., Marlia, A., & Fitri, Y. R. (2025). Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu Peningkatan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Peserta Didik. 3, 218–222.
- Anggreni, M. A., & Fachrurrazi, A. (2025). Revitalisasi kearifan lokal untuk membangun identitas

- budaya pada anak usia dini. Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya, 1(1), 172-187.
- Anwar, S. S. (2025). MEDIA PEMBELAJARAN: (Teori, Desain dan Aplikasi). Yayasan Doa Para Wali.
- Arikunto, S. (2018). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. Bumi Aksara
- Aulia, K. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD PADA MATERI SISTEM EKSRESI. Irawan Massie.
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektifitas Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 6003-6014. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>
- Bipa, M., Nusantara, G., & Nusantara, G. (2025). Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 14 No. 2 Juli 2025 <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>. 14(2), 105-121.
- Bunyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran. In Book.
- Desstya, A., Haryono, & Saputro, S. (2012). Pembelajaran Kimia Dengan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Menggunakan Media Animasi dan Kartu Ditinjau Dari Kemampuan Memori dan Gaya Belajar Siswa. Jurnal Inkuiri, 1(3), 177-182.
- Dr. Ana Fitrotun Nisa, M. P. I., Dr. Daimul Hasanah, M. P., & Dr. Biya Ebi Praheto, M. P. (2026). Inovasi Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Deep Learning Terintegrasi Ajaran Taman Siswa. Prenada Media.
- Dr. Said Maskur, M. A., & Said Muhammad Yusuf, M. P. (2024). *Prak_s Belajar Metodologi Peneli_an Bidang Psikologi Pendidikan dan Ilmu Pendidikan (Buku Ajar Mata Kuliah)*. PT. Indragiri Dot Com.
- Dr. Syafi'i, M. A. (2024). MODUL KARAKTERISTIK KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1-17.
- Idris, H., Nurbayani, E., & Azizah, Y. N. (2024). Penggunaan *Flashcard* dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pembelajaran PAI Materi Lebih Dekat dengan Nama-Nama Allah. 2(3), 209-216.
- Juniardi, Y., Jaya, B. P. M., Maulana, N. A., Tri, N., Simbolon, C. R., Fatina, G. H., Depiara, G., Beatric, S. V., Ratnasari, Pratama, I., Simbolon, P. A., Simanjuntak, P. A. R., Sumanta, T. H., Yuniawati, F., Syafmal, M. A., Hidayat, M. R., Safitri, D., Azura, N., Sabilah, D., ... Akrami, F. (2025). BUNGA RAMPAI "ADAT DAN RASA: Harmoni Budaya Dalam Keberagaman Nusantara". K-Media Yogyakarta.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10(2), 341-354. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1257>
- Laksana, B., & Putra, G. M. C. (2024). Pengembangan Media Smart *Flashcard* pada Muatan Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Bandar 03 Batang. Fondatia, 8(3), 554-574. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5032>
- Lestari, S., Fatimah Zahrah, R., & Dwi Febriani, W. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 7(4), 698-704. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i4.22629>
- Malay, M. N. (2021). Belajar Mudah & Praktis Analisis Data dengan SPSS dan JASP. CV. Madani Jaya.
- Noviani, F., ML, R. faniza, Utami, R. A., & Kurnia, R. (2025). Strategi Pembelajaran Efektif untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Literasi Siswa Sekolah. 9(6), 1819-1826.
- Nur Luthfi Rizqa Herianingtyas, M. P., Izzah Muyassaroh, M. P., Awalina Barokah, M. P., Ira Restu Kurnia, M. P., & Septian Mukhlis, M. P. (2025). Model-Model Pembelajaran: Praktik Pedagogis Pembelajaran Mendalam. Publica Indonesia Utama.
- Putri, C. O., Soemantri, S., Astuti, M. S., Novita, N. D., & Surabaya, U. M. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA. 1.
- Rinaldi, R., & Albina, M. (2025). Analisis Konsep , Jenis , dan Kelayakan Instrumen Penelitian Pendidikan. 225-232.
- Rismaulhijjah, W., & Kuswanti, N. (2022). Analysis of Daily Exam Test Items Developed by Teacher on the Human Motion System Material for Class XI Natural Science. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 11(3), 643-661.
- Rosmala, A. (2021). Model-Model Pembelajaran Matematika. Bumi Aksara.
- Saádi, A. (2025). Pengumpulan Data Yang Efisien pada Penelitian Tindakan Kelas: Teknik, Alat, dan Tantangan. 2.
- Saputra, A., Sabrina, D. N., Wijayanti, I., & Setiyoko, D. T. (2025). Pentingnya Mengenalkan Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar. Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11(1), 116-125. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v11i1.913>

- Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (2021). Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>
- Setyawan, M. (2024). *Potensi Memori Otak: Cara Meningkatkan Daya Ingat*. Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sukarelawan, I. M., Indratno, T. K., & Ayu S. M. (2024). N Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest. *Suryacahya*.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. mumtazah, Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. 2(2), 86-93.
- Sutrisno, M. K. (2020). MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR TIK MATERI TOPOLOGI JARINGAN DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN. Ahlimedia Book.
- Syafarotul Ma'idah, & Nurhayati. (2025). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok a Dengan Menggunakan Media *Flashcard* Di Ra Al Huda Malang Tahun Pelajaran 2024/2025. *Al-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Anak*, 6(3), 506-514. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i3.2395>
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2020). EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI SISWA. 147-153.
- Tsabita, H., Indrawati, D., & Ahmadi, A. (2025). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol. 14 No. 2 Juli 2025 <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>. 14(2), 149-165.
- Widada, H. (2025). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KELAS 1 SDN MIYONO II KABUPATEN BOJONEGORO. 13(8), 2141-2150.
- Yadnyawati, I. A. G. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN* (I. K. Suda (ed.)). UNHI PRESS.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). The importance of learning motivation in improving student learning outcomes. *ALFIHRIS : Journal of Educational Inspiration*, 2(3), 61-68.