

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *FLASH CARD* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MURID KELAS IV SEKOLAH DASAR**Mila Nikmatul Azizah¹, Dyana Wijayanti^{2*}, Ahmad Saiful Mirza³**¹⁻² Universitas Islam Sultan Agung Semarang³ SDN Pleburan 04E-mail: dyana.wijayanti@unissula.ac.id

Artikel Info	Abstrak
Riwayat Artikel Diterima: 03 Okt 2026 Direvisi: 15 Okt 2026 Dipublikasi: 19 Okt 2026 Kata kunci: <i>Teams games tournament; Flash card; Pemahaman Konsep; Perangkat Desa; Perangkat Kelurahan.</i>	<i>Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep murid kelas IV pada materi perangkat desa dan kelurahan melalui model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flash card. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan desain siklus Kemmis dan McTaggart dan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 murid kelas IV SDN Pleburan 04, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang, pada tahun ajaran 2026/2027. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman konsep pada pra-siklus, akhir Siklus I, akhir Siklus II, dan pasca siklus; lembar observasi keterlaksanaan TGT dan aktivitas murid; catatan lapangan; serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif melalui nilai rata-rata, ketuntasan klasikal, N-Gain, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Nilai rata-rata meningkat dari 61,0 pada pra-siklus menjadi 65,8 pada Siklus I, 75,8 pada Siklus II, dan 81,8 pada pasca siklus. Ketuntasan klasikal meningkat dari 20% menjadi 30%, 65%, dan 85%. Keterlaksanaan TGT meningkat dari 83,33% pada Siklus I menjadi 99,17% pada Siklus II, sedangkan aktivitas murid meningkat dari 61,25% menjadi 88%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT berbantuan media flash card dapat meningkatkan pemahaman konsep perangkat desa dan kelurahan pada konteks kelas yang diteliti.</i>
Article Info	Abstract
Article History Received: 03 st Okt 2026 Revised: 15 st Okt 2026 Published: 19 st Okt 2026 Keywords: <i>Teams games tournament, Flash card; Conceptual Understanding; Village Government; Urban-Village Government.</i>	<i>This study aimed to improve fourth-grade students' conceptual understanding of village and urban-village government officials through the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by flash card media. The study used classroom action research with the Kemmis and McTaggart cycle design and was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 20 fourth-grade students of SDN Pleburan 04, Semarang Selatan District, Semarang City, in the 2026/2027 school year. Data were collected through conceptual-understanding tests administered in the pre-cycle, after Cycle I, after Cycle II, and in the pasca siklus; TGT implementation and student-activity observation sheets; field notes; and documentation. Data were analyzed descriptively using mean scores, classical mastery, normalized gain, and qualitative reduction, presentation, and conclusion drawing. The mean score increased from 61.0 in the pre-cycle to 65.8 in Cycle I, 75.8 in Cycle II, and 81.8 in the pasca siklus. Classical mastery increased from 20% to 30%, 65%, and 85%. TGT implementation increased from 83.33% in Cycle I to 99.17% in Cycle II, while student activity increased from 61.25% to 88%. The findings indicate that TGT assisted by flash card media improved students' conceptual understanding in the context of the class studied.</i>

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar perlu mengembangkan kemampuan murid untuk memahami konsep, bukan hanya mengingat informasi. Pemahaman konsep tampak ketika murid mampu menjelaskan kembali materi, mengelompokkan informasi, membandingkan beberapa objek, memberikan contoh, dan menerapkan pengetahuan pada situasi yang relevan (Halawa et al., 2026). Kemampuan tersebut penting karena menjadi dasar bagi murid untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari.

Karakteristik murid kelas IV perlu menjadi pertimbangan dalam memilih strategi pembelajaran. Pada tahap ini umumnya berada pada tahap operasional konkret (Azizy et al., 2025). Pada tahap ini, murid lebih mudah memahami informasi apabila konsep disajikan melalui benda, gambar, contoh peristiwa, dan aktivitas yang dapat diamati dan pengalaman langsung (Mailawati & Roos, 2026). (Babullah, 2022) menjelaskan teori

perkembangan kognitif Piaget, menekankan pentingnya pengalaman konkret sebagai jembatan menuju pemikiran yang lebih abstrak. Oleh sebab itu, penyajian perangkat pemerintahan melalui kartu bergambar dan kartu informasi dapat membantu murid mengurangi beban menghafal istilah yang terpisah. Kartu memungkinkan murid melihat kembali informasi, membandingkan dua perangkat, dan memeriksa jawaban melalui interaksi dengan teman.

Materi perangkat desa dan kelurahan memiliki keterkaitan langsung dengan lingkungan tempat tinggal murid, tetapi memuat lebih banyak istilah, jabatan, kedudukan, tugas dan fungsi. Materi ini meujuk pada pengertian desa dan kelurahan, pengaturan pemerintahan desa dan kelurahan, struktur perangkat, kedudukan, tugas, fungsi, serta perbedaan pelayanan pemerintahan desa dan kelurahan. Capaian Pembelajaran pada Fase B juga mengarahkan murid untuk mengenali lingkungan tempat tinggal dan memahami peran sebagai bagian dari masyarakat serta negara (Badan Standar, Kurikulum, 2025). Apabila materi disampaikan hanya melalui ceramah dan hafalan, murid dapat mengalami kesulitan membedakan perangkat dan menjelaskan tugasnya.

Hasil observasi awal di kelas IV SDN Pleburan 04 menunjukkan bahwa pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Media konkret dan visual belum digunakan secara optimal, sedangkan murid masih mengalami kesulitan menjelaskan tugas perangkat desa dan kelurahan. Hasil tes pra siklus menunjukkan nilai rata-rata 61,0. Dari 20 murid, hanya 4 murid atau 20% yang mencapai KKTP 75. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya tindakan pembelajaran yang mendorong keterlibatan murid dan menyediakan pengalaman belajar yang konkret.

Flash card dalam penelitian ini dirancang sebagai media belajar sekaligus perangkat permainan. Satu sisi kartu memuat istilah atau gambar perangkat, sedangkan sisi lainnya memuat kedudukan, tugas, fungsi, atau contoh pelayanan. Kartu pasangan digunakan untuk melatih kemampuan menghubungkan informasi, kartu klasifikasi digunakan untuk membedakan perangkat desa dan perangkat kelurahan, dan kartu pertanyaan digunakan dalam permainan akademik. Desain tersebut sejalan dengan temuan (Maghfiroh, 2020) mengenai penggunaan TGT berbantuan *flash card* pada pembelajaran IPS, serta (Salsabila et al., 2024) yang menunjukkan bahwa kombinasi TGT dan flashcard dapat mendukung interaksi kerja sama murid kelas IV. Penelitian ini mengembangkan fokus yang lebih spesifik pada pemahaman konsep perangkat desa dan kelurahan.

Model TGT dipilih karena menyediakan rangkaian pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Presentasi kelas memberikan kerangka awal; kerja tim memberi ruang untuk mengolah informasi; permainan menyediakan pengulangan yang tidak monoton; turnamen mendorong kesiapan individual; dan penghargaan kelompok mengikat keberhasilan individu dengan tujuan bersama (Frayoga, 2024). Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan kelompok tidak seharusnya membuat murid yang lebih cepat memahami materi bekerja sendiri (Fentari et al., 2023). Sebaliknya, setiap anggota perlu menjelaskan, bertanya, mendengarkan, dan memberi dukungan (Rosita & Leonard, 2015). Struktur seperti ini berpotensi membantu murid yang masih ragu untuk berpartisipasi karena proses belajar berlangsung melalui teman sebaya sebelum mereka berhadapan dengan soal evaluasi.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa TGT dan *flash card* memiliki potensi, tetapi masih terdapat ruang untuk penelitian tindakan yang memadukan keduanya pada materi pemerintahan yang dekat dengan kehidupan murid. (Latifah et al., 2023) melaporkan bahwa media flashcard dalam model TGT dapat membantu peningkatan hasil belajar PPKn, sedangkan (Sholihat, 2017) memperlihatkan bahwa TGT dapat memperkuat keterampilan kerja sama murid sekolah dasar. (Aisy et al., 2026) melalui studi literatur terhadap penelitian yang diterbitkan pada periode 2020–2025, menemukan bahwa integrasi media flashcard dan model TGT pada pembelajaran IPAS sekolah dasar cenderung diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, keterampilan sosial, dan keterlibatan peserta didik. Namun, masih terdapat ruang untuk penelitian tindakan yang memadukan keduanya pada materi pemerintahan yang dekat dengan kehidupan murid. Penelitian mengenai *flash card* pada pembelajaran IPS sekolah dasar juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan untuk mendukung capaian belajar murid kelas IV (Sudrajat et al., 2023). Kebaruan penelitian ini

terletak pada penggunaan *flash card* fisik dalam sintaks TGT untuk materi perangkat desa dan kelurahan, dengan fokus pada pemahaman konsep murid kelas IV.

Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi perangkat desa dan kelurahan. Variabel tindakan berupa penerapan *Teams games tournament* berbantuan *flash card*, sedangkan fokus hasil berupa pemahaman konsep murid. Secara operasional, TGT berbantuan *flash card* dilaksanakan melalui presentasi kelas, pembentukan tim heterogen, belajar dalam tim dengan kartu namagambar-tugas-fungsi, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kelompok. *Flash card* merupakan kartu fisik yang memuat informasi singkat, gambar, pertanyaan, kartu pasangan, kartu klasifikasi, dan kartu perbandingan.

Pemahaman konsep dioperasionalkan sebagai kemampuan murid untuk menjelaskan perangkat desa dan kelurahan dengan kalimat sendiri, memberikan contoh tugas, mengelompokkan perangkat berdasarkan wilayah kerja, membandingkan desa dan kelurahan, menyimpulkan hubungan kedudukan dengan fungsi, serta menerapkan konsep pada situasi pelayanan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana penerapan model *Teams games tournament* berbantuan media *flash card* dapat meningkatkan pemahaman konsep perangkat desa dan kelurahan pada murid kelas IV SDN Pleburan 04. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan proses penerapan tindakan dan menganalisis peningkatan pemahaman konsep murid dari pra siklus, Siklus I, Siklus II, hingga *pasca siklus*. Penelitian dibatasi pada dua siklus sesuai rancangan yang telah ditetapkan. *Pasca siklus* ditempatkan sebagai pengukuran akhir setelah dua siklus, bukan sebagai siklus tambahan. Batasan ini penting agar pembaca dapat membedakan antara tahap tindakan dan tahap pengukuran hasil akhir.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek. Pertama, materi yang dikaji tidak hanya mengenalkan nama perangkat, tetapi juga menguji hubungan antara struktur, tugas, fungsi, dan contoh pelayanan pada desa serta kelurahan. Kedua, *flash card* digunakan secara terpadu sejak kegiatan membangun konsep, diskusi tim, permainan, sampai turnamen, bukan hanya sebagai alat bantu presentasi. Ketiga, keberhasilan tindakan dilihat dari gabungan perubahan skor tes, ketuntasan klasikal, keterlaksanaan sintaks, dan aktivitas murid. Penggunaan beberapa sumber data tersebut diperlukan agar peningkatan nilai dapat dibaca bersama perubahan proses pembelajaran, bukan dianggap sebagai dampak angka semata.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart (1998). Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing dua pertemuan (Wijaya et al., 2023). Sebelum Siklus I dilakukan pra siklus untuk memperoleh data awal, sedangkan setelah Siklus II dilakukan *pasca siklus* untuk memperoleh gambaran hasil akhir setelah penguatan pembelajaran (Sabrina et al., 2026). Penelitian dilaksanakan di SDN Pleburan 04, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang, pada tahun ajaran 2026/2027. Subjek penelitian adalah 20 murid kelas IV yang terdiri atas 12 murid perempuan dan 8 murid laki-laki. Waktu penelitian mencakup pra-siklus, Siklus I, Siklus II, dan *pasca siklus* pada rentang 19 Juli–31 Agustus 2026. Materi Siklus I meliputi kepala desa, sekretaris desa, Badan Permusyawaratan Desa, kepala dusun, serta Ketua RT/RW. Materi Siklus II meliputi lurah, sekretaris kelurahan, kepala seksi, dan perbandingan desa dengan kelurahan.

Tindakan pembelajaran mengikuti sintaks TGT. Pada tahap presentasi kelas, guru menyampaikan tujuan dan materi awal. Pada tahap tim, murid bekerja dalam kelompok heterogen dan menggunakan *flash card* untuk mencocokkan nama, gambar, kedudukan, tugas, dan fungsi perangkat. Pada tahap permainan dan turnamen, murid menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan berdasarkan kartu. Skor individu dihipunkan menjadi skor kelompok. Kelompok yang memperoleh skor sesuai kriteria diberikan penghargaan. Hasil refleksi Siklus I digunakan untuk menyusun perbaikan Siklus II. Perbaikan tidak mengubah model penelitian, tetapi memperjelas pelaksanaannya. Guru memberikan simulasi permainan, menempelkan contoh pasangan kartu di papan, membagi peran pembaca kartu, pencatat skor, penjawab, dan pemeriksa, serta menetapkan batas waktu untuk setiap ronde. Murid yang lebih pasif didampingi melalui pertanyaan pemantik, bukan langsung diberi jawaban. *Flash card* pada Siklus II juga dilengkapi kartu perbandingan agar murid dapat menjelaskan persamaan dan perbedaan desa dengan kelurahan.

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Perbaikan meliputi penjelasan aturan permainan, contoh permainan, pembagian tugas kelompok, pendampingan murid yang pasif, pengaturan waktu, dan penyempurnaan *flash card*. Materi Siklus II mencakup perangkat kelurahan serta perbandingan desa dan kelurahan. Setelah tindakan dan observasi, dilakukan refleksi akhir dan *pasca siklus*.

Instrumen penelitian terdiri atas tes pemahaman konsep, lembar observasi keterlaksanaan TGT, lembar observasi aktivitas murid, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes pemahaman konsep dikembangkan berdasarkan indikator menjelaskan, memberikan contoh, mengelompokkan, membandingkan, menyimpulkan, dan menerapkan konsep. Lembar observasi diisi oleh observer selama pembelajaran menggunakan skor bertingkat. Ketuntasan individual ditentukan berdasarkan KKTP 75, sedangkan ketuntasan klasikal dihitung dari jumlah murid yang mencapai atau melampaui KKTP dibagi jumlah seluruh murid dikalikan seratus persen. Indikator keberhasilan juga mempertimbangkan peningkatan proses, yaitu keterlaksanaan TGT dan aktivitas murid. Karena penelitian hanya memiliki dua siklus, keputusan akhir didasarkan pada perbandingan pra siklus, Siklus I, Siklus II, dan pasca siklus tanpa menambahkan siklus ketiga. Apabila terdapat murid yang belum tuntas, hasil tersebut dilaporkan sebagai temuan dan bahan rekomendasi tindak lanjut, bukan alasan untuk memperpanjang desain penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran sederhana, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa skor tes pemahaman konsep, persentase ketuntasan klasikal, skor keterlaksanaan sintaks TGT, dan skor aktivitas murid. Data kualitatif berupa catatan lapangan, dokumentasi, serta uraian respons murid selama pembelajaran. Penggunaan kedua jenis data tersebut memungkinkan peneliti menghubungkan perubahan hasil belajar dengan perubahan proses pembelajaran. Kemampuan tersebut diukur melalui tes pada pra siklus, akhir Siklus I, akhir Siklus II, dan *pasca* siklus. Peningkatan ditentukan melalui perubahan rata-rata, jumlah murid yang mencapai KKTP 75, ketuntasan klasikal, dan N-Gain. Bahan utama penelitian meliputi modul ajar, materi perangkat desa dan kelurahan, *flash card*, kartu pertanyaan, kartu pasangan, kartu klasifikasi, kartu perbandingan, lembar kerja kelompok, dan soal evaluasi. Alat yang digunakan meliputi papan tulis, spidol, alat tulis, lembar observasi, kamera atau telepon genggam untuk dokumentasi, serta perangkat pengolah data. Isi kartu diperiksa agar istilah, kedudukan, tugas, fungsi, dan contoh pelayanan yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Data dikumpulkan melalui tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Tes diberikan pada empat tahap pengukuran. Observer mengisi lembar keterlaksanaan TGT dan aktivitas murid selama tindakan. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi teknik dengan membandingkan tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber melalui perbandingan informasi guru, murid, dan observer. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung rata-rata nilai menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

ketuntasan klasikal menggunakan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah murid tuntas}}{\text{Jumlah seluruh murid}} \times 100\%$$

N-Gain menggunakan rumus:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor pretest}}$$

Nilai observasi dihitung dari skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dan dikalikan 100%. N-Gain digunakan sebagai informasi peningkatan relatif dan ditafsirkan secara hati-hati karena skor awal dapat memengaruhi hasil. Analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

N-Gain pra siklus ke Siklus I sebesar 0,12, pra siklus ke Siklus II sebesar 0,38, dan pra siklus ke *pasca siklus* sebesar 0,53. Kecenderungan ini menunjukkan bahwa perubahan pemahaman semakin terlihat setelah perbaikan tindakan dilakukan. Nilai N-Gain 0,53 berada pada kategori sedang sehingga temuan penelitian perlu disampaikan secara proporsional. TGT berbantuan *flash card* menunjukkan efektivitas praktis dalam konteks kelas yang diteliti, tetapi penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuktikan bahwa model tersebut selalu lebih unggul daripada semua model lain.

Ketuntasan klasikal bergerak dari 20% pada pra siklus menjadi 30% pada Siklus I, 65% pada Siklus II, dan 85% pada *pasca siklus*. Artinya, jumlah murid yang mencapai KKTP bertambah dari 4 murid menjadi 6, kemudian 13, dan akhirnya 17 murid. Kenaikan tersebut menunjukkan bahwa tindakan tidak hanya mengangkat nilai rata-rata murid yang sudah memiliki dasar pengetahuan, tetapi juga membantu sebagian murid yang sebelumnya belum tuntas untuk melewati batas KKTP. Tiga murid yang belum tuntas pada *pasca siklus* tetap perlu memperoleh pembelajaran remedial dan pendampingan individual.

Aktivitas murid meningkat dari 61,25% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II. Perubahan ini tampak dalam semakin banyaknya murid yang mau membaca kartu, mengajukan pertanyaan, memeriksa jawaban teman, dan menyampaikan alasan ketika mencocokkan perangkat dengan tugasnya. Kegiatan turnamen juga memberi ruang bagi murid untuk menerapkan pengetahuan secara spontan. Walaupun demikian, aktivitas yang tinggi tidak otomatis berarti semua murid memiliki kedalaman pemahaman yang sama. Oleh sebab itu, guru tetap perlu menyertakan pertanyaan penjelasan dan alasan, bukan hanya pertanyaan yang meminta penyebutan nama perangkat.

Keterlaksanaan TGT pada Siklus I sebesar 83,33% dan meningkat menjadi 99,17% pada Siklus II. Peningkatan 15,84 poin persentase mengindikasikan bahwa refleksi telah diterjemahkan menjadi perubahan perilaku mengajar yang konkret. Pada Siklus I, waktu permainan belum sepenuhnya terkendali dan beberapa murid belum memahami alur turnamen. Pada Siklus II, guru menggunakan contoh permainan, petunjuk tertulis, pembagian peran, dan batas waktu. Perbaikan teknis tersebut membantu murid berfokus pada isi kartu dan alasan jawaban, bukan hanya pada prosedur permainan.

Tabel 1. Rekapitulasi pemahaman konsep murid

Tahap	Rata-rata	Murid tuntas	Ketuntasan klasikal	N-Gain
Pra siklus	61,0	4	20%	–
Siklus I	65,8	6	30%	0,12
Siklus II	75,8	13	65%	0,38
<i>Pasca siklus</i>	81,8	17	85%	0,53

Secara keseluruhan, data proses dan data hasil saling menguatkan. Kenaikan nilai dan ketuntasan berjalan bersama dengan meningkatnya keterlaksanaan model serta aktivitas murid. Hubungan ini mendukung interpretasi bahwa perbaikan tindakan, terutama pada kejelasan instruksi, pembagian peran, dan penggunaan kartu perbandingan, berkontribusi terhadap hasil akhir. Meskipun demikian, penelitian tetap menyajikan data secara deskriptif sesuai karakter penelitian tindakan kelas. Penelitian lanjutan dapat menguji keberlanjutan pemahaman, membandingkan kartu fisik dan digital, atau menerapkan strategi yang sama pada sekolah dengan karakteristik berbeda.

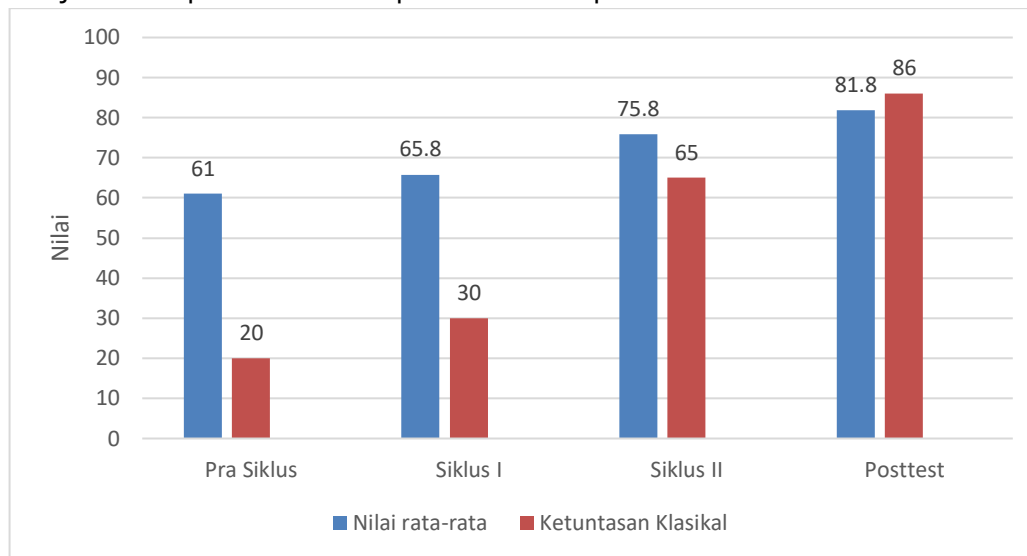
Tabel 2. Rekapitulasi hasil observasi

Aspek observasi	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Keterlaksanaan TGT	83,33%	99,17%	15,84 poin persentase
Aktivitas murid	61,25%	88%	26,75 poin persentase

Interaksi antarmurid selama tim juga berfungsi sebagai asesmen formatif. Ketika seorang murid menjelaskan kartu kepada temannya, guru dapat mendengar apakah penjelasan sudah tepat. Ketika anggota lain menolak pasangan kartu, alasan penolakan dapat menunjukkan miskonsepsi yang belum tampak dalam tes tertulis. Guru kemudian dapat memberikan pertanyaan pengarah seperti 'Apa kata kunci pada tugas ini?' atau 'Apakah tugas tersebut dilakukan pada wilayah desa atau kelurahan?'. Dengan demikian, kegiatan permainan memberikan informasi diagnostik yang dapat segera digunakan selama pembelajaran.

Kemampuan membandingkan desa dan kelurahan menjadi bagian penting pada Siklus II. Sebelum tindakan, murid cenderung menyamakan semua jabatan pemerintahan karena istilahnya dianggap serupa. Kartu perbandingan membantu murid menempatkan informasi dalam dua kolom, kemudian mencari persamaan dan perbedaannya. Kegiatan visual tersebut dapat mencegah pemahaman yang terpisah-pisah. Murid tidak hanya mengingat bahwa ada kepala desa dan lurah, tetapi mulai memahami bahwa keduanya berada dalam konteks pemerintahan yang berbeda dan memiliki karakteristik pelayanan yang perlu dijelaskan.

Jika dilihat dari indikator pemahaman, kegiatan kartu pasangan terutama membantu murid menjelaskan dan mengelompokkan. Murid membaca nama perangkat, mencari kartu tugas yang sesuai, lalu mengemukakan alasan kecocokannya. Pada tahap berikutnya, kartu situasi menuntut murid menerapkan konsep dalam contoh pelayanan. Urutan ini menunjukkan bahwa pembelajaran bergerak dari pengenalan menuju penggunaan. Guru dapat mempertahankan urutan tersebut dengan tidak langsung memberikan kartu jawaban, melainkan meminta murid menemukan ciri yang mendukung pilihannya. Strategi ini membuat kesalahan menjadi kesempatan untuk memperbaiki cara berpikir.



Gambar 1. Peningkatan nilai rata-rata pemahaman konsep dan ketuntasan klasikal murid



Gambar 2. Pelaksanaan Siklus I



Gambar 3. Pelaksanaan Siklus II

Peningkatan hasil penelitian menunjukkan bahwa TGT berbantuan *flash card* dapat membantu murid memahami materi secara bertahap. Pada pra siklus, pembelajaran yang cenderung verbal menyebabkan murid lebih banyak menghafal istilah daripada memahami hubungan antara nama perangkat, kedudukan, tugas, dan fungsi. Penggunaan *flash card* mengubah informasi abstrak menjadi sajian visual yang dapat diamati, dicocokkan, dikelompokkan, dan digunakan dalam permainan. Meskipun demikian, hasil penelitian menunjukkan peningkatan, terdapat beberapa keterbatasan. Penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan 20 murid dan dilaksanakan dalam dua siklus, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara langsung ke semua sekolah. Selain itu, efektivitas *flash card* sangat bergantung pada ketepatan isi kartu, kejelasan aturan permainan, pembagian kelompok, dan kemampuan guru mengelola waktu. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan kelas atau sekolah yang lebih beragam dan membandingkan *flash card* fisik dengan *flash card* digital.

Penelitian ini dapat dibandingkan dengan hasil penelitian nasional yang lebih baru. (Sari et al., 2022) melaporkan bahwa TGT meningkatkan keterampilan kerja sama siswa sekolah dasar melalui dua siklus tindakan. (Wahyudin et al., 2023) menemukan pengaruh positif TGT terhadap hasil belajar PKn siswa sekolah dasar dengan rata-rata N-Gain 46,59%. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan TGT untuk mengaktifkan kerja kelompok dan meningkatkan capaian belajar. Perbedaannya, penelitian ini memusatkan pengukuran pada pemahaman konsep perangkat desa dan kelurahan serta memadukan kartu nama, tugas, fungsi, dan perbandingan sebagai perangkat belajar.

Temuan tentang media *flash card* juga sejalan dengan penelitian (Desfrida et al., 2023) yang mengembangkan *e-flashcard* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar dan memperoleh validasi media pada kategori sangat baik. (Aisya & Wiranti, 2024) melaporkan bahwa *flash card* berbasis augmented reality meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa secara signifikan. Penelitian ini berbeda karena menggunakan *flash card* fisik tanpa ketergantungan pada perangkat digital. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa media kartu dapat disesuaikan dengan fasilitas sekolah dan tetap digunakan untuk membangun hubungan antarkonsep melalui kegiatan mencocokkan serta mengelompokkan.

Berdasarkan hasil analisis di atas, menunjukkan bahwa penelitian terdahulu cenderung menempatkan TGT pada capaian belajar umum, kerja sama, motivasi, atau penguasaan kosakata, sedangkan penelitian *flash card* banyak menguji kelayakan media atau hasil belajar pada bahasa. Belum banyak penelitian yang memadukan *flash card* fisik dengan seluruh sintaks TGT untuk mengukur pemahaman konsep perangkat desa dan kelurahan pada murid kelas IV. Kesenjangan lain terdapat pada indikator pemahaman yang digunakan.

Penelitian ini tidak berhenti pada kemampuan menyebutkan nama perangkat, tetapi mengukur kemampuan menjelaskan, memberi contoh, mengelompokkan, membandingkan, menyimpulkan, dan menerapkan konsep. Keterbaharuan penelitian ini terletak pada rancangan penggunaan kartu sebagai alat representasi konsep dan alat permainan akademik sekaligus. Kartu nama dan gambar digunakan pada tahap pengenalan, kartu tugas dan fungsi digunakan untuk membangun hubungan, kartu klasifikasi digunakan untuk membedakan perangkat desa dan kelurahan, sedangkan kartu perbandingan digunakan untuk menjelaskan persamaan dan perbedaan. Rangkaian tersebut diintegrasikan dengan kerja tim, permainan, turnamen, dan evaluasi individu. Dengan demikian, kontribusi metode bukan sekadar menggabungkan dua istilah, melainkan menyusun fungsi kartu sesuai tahapan kognitif yang diukur.

Kontribusi penelitian terhadap pengembangan ilmu pendidikan berada pada penguatan bukti bahwa pembelajaran kooperatif berbasis permainan dapat diarahkan untuk pemahaman konsep apabila media, pertanyaan, dan umpan balik dirancang secara terencana. Peningkatan aktivitas dari 61,25% menjadi 88% menunjukkan perubahan proses, sedangkan peningkatan rata-rata dari 61,0 menjadi 81,8 menunjukkan perubahan hasil. Hubungan antara kedua data tersebut memberikan dasar bahwa inovasi pembelajaran sederhana dapat memberi dampak pedagogis ketika diterapkan melalui siklus reflektif dan disertai evaluasi individual.

KESIMPULAN

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media flash card dalam dua siklus meningkatkan pemahaman konsep perangkat desa dan kelurahan pada murid kelas IV SDN Pleburan 04. Nilai rata-rata meningkat dari 61,0 pada pra-siklus menjadi 65,8 pada Siklus I, 75,8 pada Siklus II, dan 81,8 pada *pasca* siklus; ketuntasan klasikal meningkat dari 20% menjadi 30%, 65%, dan 85%. Keterlaksanaan TGT meningkat dari 83,33% menjadi 99,17%, sedangkan aktivitas murid meningkat dari 61,25% menjadi 88%. Flash card membantu murid menghubungkan nama, gambar, kedudukan, tugas, fungsi, dan perbandingan perangkat. *Pasca* siklus merupakan pengukuran akhir setelah Siklus II, bukan siklus ketiga. Temuan ini berlaku pada konteks kelas yang diteliti dan tidak dimaksudkan sebagai generalisasi langsung ke semua sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SDN Pleburan 04, khususnya guru kelas IV, observer, dan seluruh murid yang telah berpartisipasi serta mendukung pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian dan penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisy, A. R., Burhanudin, M., Widiarti, N., & Widiyatmoko, A. (2026). Tren Pengembangan Media Flashcard dengan Model TGT Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD: Studi SLR Periode 2020-2025. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 8(2), 2018-2027. <https://doi.org/10.29100/v8i2.9495>
- Aisya, F. S., & Wiranti, D. A. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality (AR) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(3), 138–143. <https://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v9i3.6043>
- Azizy, M. D. C., Maulida, H., & Erliani, S. (2025). Analisis Strategi Pembelajaran Kurikulum Merdeka pada Siswa Kelas 4 di SDN Basirih 4 Banjarmasin. *Berajah Journal*, 5(8), 615–622. <https://doi.org/10.47353/bj.v5i8.171>
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Epistemic (Jurnal Ilmiah Pendidikan)*, 01(02), 131-152. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- Standar, K. K. B. (2025). Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 046. *Kr/2025 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Capaian Pembelajaran Untuk SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA*.
- Desfrida, A., Fahrurrozi, F., & Wardhani, P. A. (2023). Pengembangan media e-flashcard sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia kelas I sekolah dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(2), 187-194. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v8i2.18160>
- Fentari, R., Ermawati, E., & Primawati, Y. (2023). Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidik melalui model

- kooperatif tipe picture and picture. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3618-3626. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.23001>
- Frayoga, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar. *Lencana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3). <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i3.3690> Pengaruh
- Halawa, P., Gulo, H., Zega, N. A., & Waruwu, Y. (2026). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pemahaman Konsep IPA Siswa di SMP Swasta Masyarakat Damai. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 15(1), 55-64. <https://doi.org/10.59672/emasains.v15i1.5705>
- Latifah, I., Irfan, M., & Rahayu, A. D. (2023). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Dengan Media Flashcard Model TGT di Kelas 2A SD Model Pendahuluan Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1), 1388-1415.
- Maghfiroh, A. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Dengan Bantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri 007 Pulau Lawas Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Mailawati, N., & Roos, R. (2026). Peningkatan Kemampuan Memahami Perubahan Wujud Melalui Video Interaktif Berbasis CTL pada Siswa Slow Learner. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 1979-1995. <https://doi.org/10.47709/educendekia.v6i02.9238>
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v3i1.108>
- Sabrina, I. S., Fauzi, I., Amalia, K., Afifah, I. N., & Azizah, M. R. (2026). Analisis Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data dalam Metodologi Penelitian Tindakan Kelas: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 03(02), 115-124. <https://doi.org/10.56842>
- Salsabila, N., Senditia, A. A., Nurkhoeriah, S., & Dzulqadri, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnamen Berbantuan Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Muatan IPS Kelas IV SDN 182/1 HUTAN LINDUNG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 2548-6950. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14983>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548-1557. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1444>
- Rusnadi, N. M., & Arini, D. P. P. N. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.881>
- Sudrajat, A., Salsabila, F. G., & Marini, A. (2023). Digital-Based Flash Card to Increase Social Studies Learning Outcomes for Elementary School Students in The Fourth Grade. *Journal of Education Technology*, 7(2), 235-246. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v7i2.63327>
- Wahyudin, Caturiasari, J., & Putri, A. A. T. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah*, 09(4), 1902-1914. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1853>
- Wijaya, H., Amir, A., Riyanti, D., Setiana, S. C., & Somakila, R. S. (2023). *Siklus Kemmis dan McTaggart: Contoh dan Pembahasan* (Pertama). IAIN Pontianak Press.