

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*
PADA PELAJARAN PPS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN ARON
KABUPATEN PIDIE**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:
RIZQA SALSABILA
NIM. 210209049



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1446 H**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* PADA PELAJARAN PPS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN ARON KABUPATEN
PIDIE**

SKRIPSI

**Telah Disetujui dan Diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

Oleh

**RIZQA SALSABILA
NIM. 210209049**

**Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Banda Aceh**

Disetujui Oleh:

Disetujui Untuk Diuji/Dimunaqasyahkan Oleh:

جامعة الرانري

A R - R A N I Y

Pembimbing I,

**Ketua Program Studi Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah**


Prof. Dr. Saifullah, M.Ag

NIP: 197204062001121001


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.

NIP: 197906172003122002

iii

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Rizqa Salsabila
NIM : 210209049
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Flashcard Pada Pelajaran PPs Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Aron Kabupaten Pidie

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 04 Agustus 2025
Yang Menyatakan



Rizqa Salsabila
NIM. 210209049



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
Email : ftk.prodi pgmi@ar-raniry.ac.id Web: pgmi.ftk.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Kepada Yth.
Ketua Prodi PGMI
UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Di Tempat

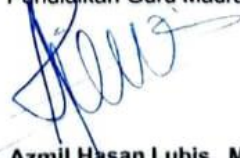
Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Admin Turnitin Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh menerangkan bahwa:

Nama	: Rizqa Salsabila
NIM	: 210209049
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA FLASHCARD PADA PELAJARAN PPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN ARON KABUPATEN PIDIE
Pembimbing 1	: Prof. Dr. Saifullah., M.Ag
Pembimbing 2	:

Adalah benar-benar telah melakukan pemeriksaan tingkat plagiasi karya ilmiah pada
hari Rabu tanggal 2 bulan Juli tahun 2025 dengan nomor Paper ID 2709137479
Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa karya ilmiah mahasiswa tersebut dinyatakan
"LULUS" pemeriksaan plagiasi dengan tingkat plagiasi 30 % ($\leq 35\%$).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai salah satu
persyaratan mengikuti sidang akhir skripsi/ munaqasyah.

Banda Aceh, 02 Juli 2025
Admin TURNITIN
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Azmil Hasan Lubis, M.Pd.
NIP 19930624 202012 1 016

ABSTRAK

Nama : Rizqa Salsabila
Nim : 210209049
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Flashcard pada Pelajaran PPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V SDN Aron Kabupaten Pidie
Pembimbing : Prof. Dr. Saifullah, S.Ag., M.Ag
Kata Kunci : Model *Team Games Tournament*, Media *Flashcard*, Hasil Belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilakukan di kelas V SDN Aron Kabupaten Pidie, ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi, seperti tidak aktif dan tidak bersemangat ketika mengikuti pelajaran. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *flashcard*. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS di dalam kelas. (2) Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS di dalam kelas. (3) Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Aron. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Aron Kabupaten Pidie, yang berjumlah 13 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pengumpulan data melalui Lembar Observasi Aktivitas Guru, Lembar Observasi Aktivitas siswa, Lembar Tes Evaluasi Hasil Belajar. Berdasarkan hasil yang didapatkan pada siklus I, observasi aktivitas guru memperoleh skor persentase sebesar 77,38%, observasi aktivitas siswa memperoleh skor persentase sebesar 78,57%, dan hasil belajar siswa memperoleh skor persentase sebesar 69,23% masing-masing dengan kategori baik. Selanjutnya pada penelitian siklus II, semua observasi telah meningkat. Observasi aktivitas guru memperoleh skor 94,04%, observasi aktivitas siswa memperoleh skor 94,04%, dan hasil belajar siswa memperoleh skor 92,30% dengan masing-masing kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas V SDN Aron Kabupaten Pidie.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil ‘ālamīn, segala pujian serta ungkapan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah menganugerahkan limpahan rahmat, karunia, kesehatan, serta keluasan berpikir, sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menuntaskan penulisan karya ilmiah yang berjudul *“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Flashcard pada Pelajaran PPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Aron Kabupaten Pidie”*.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi penerang bagi umat manusia dengan membimbing kita dari masa kebodohan menuju peradaban yang diliputi ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan karya ilmiah ini bukanlah suatu proses yang mudah. Ini adalah hasil dari perjalanan yang cukup panjang, penuh hambatan, tantangan, serta peluang berharga. Dalam proses tersebut, penulis banyak menerima bantuan, dukungan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan yang berbahagia ini penulis hendak mengungkapkan apresiasi yang tulus serta penghormatan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu penyusunan skripsi ini hingga selesai. Berikut ucapan terima kasih yang ingin penulis sampaikan:

1. Kepada Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
2. Kepada Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Program Studi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Kepada Bapak Prof. Dr. Saifullah, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam atas kesabaran dan ketelitian, Bapak. Terima kasih karena telah mempermudah langkah penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan lebih yakin dan lancar.

4. Kepada Bapak Al Juhra., S. Sos.I., M.S.I. selaku dosen validator skripsi penulis.
5. Kepada seluruh pihak SDN Aron AKbupaten Pidie yang telah memberikan izin, fasilitas dan dukungan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar
6. Untuk rekan seperjuangan dalam penelitian, Isna Mauliana dan Ulya Azzahra, penulis sangat menghargai kerjasama, bantuan, serta partisipasi aktif kalian dalam mendukung keberhasilan penelitian ini. Kehadiran kalian menjadi motivasi penting yang membantu penulis melewati setiap tahap penelitian dengan semangat.

Akhir kata, penulis ingin menegaskan bahwa karya ini adalah bentuk rasa syukur kepada Allah SWT sekaligus wujud kontribusi kecil dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Penulis berharap tulisan ini dapat memberikan manfaat, menjadi bahan referensi, serta memperluas pengetahuan bagi siapa saja yang membacanya. Namun penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam karya ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan yang tidak disengaja. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang membangun untuk meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang.

Banda Aceh, 4 Juni 2025

Penulis,

Rizqa Salsabila

NIM: 210209049

PERSEMBAHAN

Segala puji hanya bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta anugerah-Nya sehingga penulis mampu merampungkan penyusunan karya ilmiah ini. Ungkapan terima kasih yang tulus penulis haturkan kepada Allah SWT atas segala kekuatan, ketabahan, serta kemudahan yang diberikan, juga atas petunjuk yang selalu memandu langkah hingga tercapai tujuan ini. Skripsi ini dengan sepenuh hati penulis persembahkan setinggi-tingginya kepada:

1. Ayahanda tercinta, cinta pertama sekaligus sosok yang menjadi teladan hidup penulis, Dewarni S.Ag. Terima kasih yang tak terhingga atas segala pengorbanan dan usaha terbaik yang Ayah curahkan demi kehidupan penulis, mulai dari cucuran keringat, tenaga, sampai pikiran. Ayah telah menyalakan cahaya pengharapan di saat keyakinan mulai meredup. Meskipun tak selalu terucap dengan kata, setiap perjuangan yang Ayah lakukan adalah wujud kasih sayang yang tak ternilai harganya. Engkau merupakan pahlawan sejati dalam hidup penulis, dan karya ini kupersembahkan sebagai bentuk penghargaan, cinta tulus, serta rasa terima kasih yang tidak akan pernah berkurang.
2. Ibunda tersayang, belahan jiwa yang menjadi pintu menuju surga bagi penulis, Ida Suryani S.Ag., yang penulis panggil penuh kasih dengan sapaan “Umi”. Dari kedalaman hati, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sedalam-dalamnya. Terima kasih karena telah merawat, mendampingi, dan mendidik penulis dengan penuh kelembutan, perhatian tulus, dan doa yang senantiasa Umi panjatkan dalam setiap sujud shalat,

memohon keberhasilan untuk putrimu. Terima kasih juga atas kesabaran tanpa batas dalam menghadapi watak penulis yang terkadang keras kepala. Umi adalah sumber kekuatan dan pengingat terkuat dalam setiap langkah. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bukti nyata cinta yang tidak akan pernah luntur.

3. Kepada saudara-saudara penulis, terutama Abangda tercinta, Hafiz Al-hanif, S.Pd., terima kasih atas kesediaan menjadi tempat berbagi segala keluh kesah, menjadi pelabuhan yang aman, serta sumber inspirasi yang tak pernah habis. Terima kasih atas semua doa, perhatian, serta dorongan yang terus mengalir tanpa henti. Untuk adik-adik tersayang, Zhaifa Salisal Hifza dan Huffazhul Afthan, terima kasih telah hadir dalam hidup ini, membawa kebahagiaan, tawa riang, dan kehangatan yang membuat hari-hari lebih berwarna. Terima kasih sudah menjadi sahabat terbaik yang selalu menemani, baik di masa sulit maupun saat penuh sukacita.
4. Sahabat-sahabat terbaik yang setia menemani perjalanan perkuliahan, Isna Mauliana, S.Pd., Cinta Rahmah, Iin Susanti, Novi Safira, Revi Guspyanda Rista, dan Suci Septia Marzah. Terima kasih atas semangat yang tak pernah padam, pengalaman berharga, ilmu yang kita bagi bersama, serta waktu kebersamaan yang tak akan pernah terlupakan. Terima kasih sudah bersedia menjadi tempat paling nyaman untuk bercerita, menjadi pendengar yang tulus, serta barisan terdepan yang setia hadir di masa-masa paling menantang dalam hidup penulis. Karya sederhana ini adalah hadiah tulus dari hati penuh syukur atas kebersamaan kalian semua.

5. Seluruh teman-teman PGMI Angkatan 2021, terima kasih atas semangat, motivasi, serta kenangan yang tak ternilai sepanjang perjalanan kuliah. Pengalaman bersama kalian semua menjadi pelajaran yang akan selalu penulis ingat dengan rasa bangga.
6. Untuk seseorang istimewa, yang namanya telah tertulis di *Lauhul Mahfudz* sebagai bagian dari takdir penulis. Terima kasih sudah menjadi salah satu alasan kuat yang membuat penulis berjuang sampai titik akhir penyelesaian skripsi ini. Karya ini juga menjadi salah satu upaya penulis dalam memantaskan diri. Walaupun kini penulis tidak mengetahui di mana keberadaannya, penulis meyakini doa serta semangatnya tetap mengiringi langkah.
7. *Last But not least*, untuk diriku sendiri, Rizqa Salsabila. Terima kasih karena telah berani melangkah sejauh ini, berjuang tanpa menyerah, dan tidak pernah kehilangan keyakinan meski banyak air mata telah jatuh. Karya ini menjadi bukti nyata bahwa setiap perjuangan dan pengorbanan yang dilakukan tidak sia-sia. Teruslah menjadi sosok yang tidak berhenti berusaha, tetap berdiri tegak, dan mari kita rayakan pencapaian ini bersama orang-orang yang paling berarti dalam hidup.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PERSEMBAHAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)	11
B. Media <i>Flash Card</i>	19
C. Hasil Belajar.....	26
D. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	32
E. Materi PPs	37
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Jenis dan Desain Penelitian	45
B. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian.....	48
C. Teknik Pengumpulan Data	48
D. Instrumen Penelitian	50
E. Teknik Analisis Data	53
F. Indikator keberhasilan	55

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	56
A. Deskripsi Hasil Penelitian	56
B. Analisis Hasil Penelitian	74
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain PTK Menurut Kurt Lewin.....	46
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Kemampuan Aktivitas Guru	75
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kemampuan Aktivitas Siswa.....	76
Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa	77



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	51
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru	53
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	54
Tabel 3.5 Golongan Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa	55
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian di SDN Aron Kabupaten Pidie.....	56
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus I	58
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I.....	61
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	63
Tabel 4.5 Hasil Temuan dan Refleksi Selama Proses Pembelajaran Siklus I.....	64
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Pada Siklus II.....	68
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II.....	70
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Siklus II	72
Tabel 4.9 Hasil Temuan dan Refleksi Selama Proses Pembelajaran Siklus II	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup	83
Lampiran 2: SK Skripsi.....	84
Lampiran 3: Surat Penelitian.....	85
Lampiran 4: Surat Selesai Penelitian	86
Lampiran 5: Surat Keterangan Lulus Plagiasi	87
Lampiran 6: Surat Izin Validasi	88
Lampiran 7: Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I	89
Lampiran 8: Lembar Validasi Modul Ajar Siklus II.....	92
Lampiran 9: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I	95
Lampiran 10: Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	98
Lampiran 11: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	101
Lampiran 12: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	107
Lampiran 13: Hasil Belajar Siswa Siklus I	113
Lampiran 14: Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	114
Lampiran 15: Modul Ajar Siklus I	116
Lampiran 16: Modul Ajar Siklus II.....	131
Lampiran 17: Dokumentasi Penelitian.....	146



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan suatu proses pendidikan ditentukan oleh berbagai unsur yang saling berkaitan. Beberapa komponen penting yang memengaruhi di antaranya adalah pendidik, peserta didik, ketersediaan fasilitas serta perlengkapan penunjang yang memadai, sampai pada penerapan model dan media yang sesuai dengan topik atau materi pelajaran yang hendak diajarkan kepada siswa.

Kegiatan belajar dapat dianggap berhasil apabila siswa dapat memahami, menerima, dan menguasai topik yang sedang dipelajari. Demi mencapai sasaran pembelajaran tersebut, seorang pengajar perlu memiliki kemampuan untuk mentransfer ilmu dengan model yang atraktif, sehingga apa yang dijelaskan bisa lebih mudah dipahami dan dicerna oleh peserta didik. Oleh sebab itu, sangat diharapkan agar pendidik mampu memilih dan menggunakan media serta model pembelajaran yang tepat sasaran, relevan dengan materi, dan mampu memfokuskan proses belajar pada kebutuhan serta aktivitas peserta didik itu sendiri. Hal ini menjadi sangat penting agar pembelajaran tidak bersifat satu arah, melainkan lebih bersifat *student-centered*, yang memberikan ruang lebih luas bagi murid untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut M. Sobry Sutikno, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan secara berulang dalam kondisi atau keadaan yang serupa. Sementara itu, S. Nasution MA menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menghasilkan transformasi dalam perilaku melalui pengalaman maupun latihan yang dijalani. Dengan kata lain, aktivitas belajar mampu membawa dampak berupa pergeseran atau modifikasi pada diri seseorang yang melakukan kegiatan tersebut. Perubahan yang dimaksud mencakup seluruh unsur dalam diri individu, baik yang berkaitan dengan pengaturan diri (*self-organization*) maupun sifat-sifat personal yang

melekat pada dirinya. Proses belajar bukan hanya sekadar pengulangan mekanis, melainkan juga merupakan usaha sadar untuk mencapai perkembangan pada berbagai sisi kehidupan seseorang, sehingga ia mengalami kemajuan yang menyeluruh dan mendalam.¹

Sementara itu, Mahfud Salahuddin dalam karya berjudul *Pengantar psikologi pendidikan* menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan sebuah proses yang menimbulkan transformasi perilaku pada individu melalui jalur pendidikan atau secara lebih khusus lewat metode pelatihan tertentu. Proses perubahan ini tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan berlangsung secara perlahan-lahan, dimulai dari keadaan di mana seseorang sama sekali belum memahami atau mengenali materi yang dipelajari menuju tahap di mana individu tersebut sanggup menguasai, memahami, serta memiliki keterampilan atau pengetahuan baru yang menjadi bagian dari dirinya. Dengan kata lain, belajar mencakup rangkaian upaya sistematis yang diarahkan untuk mengubah kemampuan, sikap, maupun kebiasaan melalui pengalaman terstruktur sehingga peserta didik mampu menghadapi berbagai situasi dengan cara yang lebih tepat, efektif, dan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai.²

Model Pembelajaran bukan sekadar pola sederhana dalam aktivitas belajar, melainkan kerangka yang disusun untuk mencapai sasaran tertentu. Salah satu bentuk yang digunakan yaitu pendekatan pembelajaran Kooperatif. *Cooperative Learning* merupakan metode belajar yang diterapkan dengan cara membagi peserta menjadi beberapa tim atau kelompok untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas bersama.

Arends menjelaskan bahwa pendekatan *cooperative learning* merupakan suatu metode yang mendukung peserta didik dalam membangun pengetahuan serta sikap yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari dalam lingkungan sosial, sehingga melalui kolaborasi dan kerja sama akan tercipta

¹ Ahdar Djamaluddin, Dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Cv Kaaffah Learning Center, 2019). H. 8

² Ahdar Djamaluddin, Dan Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran....* H. 9

dorongan belajar yang lebih kuat, peningkatan produktivitas, serta hasil belajar yang lebih baik.³

Robert E. Slavin menyatakan bahwa *cooperative learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan melalui pembentukan kelompok-kelompok beranggotakan sedikit orang, umumnya empat hingga lima peserta, di mana setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk mendukung dan menolong rekan-rekannya dalam memahami materi pelajaran.⁴ Berdasarkan berbagai definisi yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan belajar yang dilaksanakan dalam bentuk kerja kelompok. Dalam setiap kelompok, biasanya terdiri atas lima individu yang memiliki tingkat prestasi akademik yang bervariasi. Kerjasama dan interaksi antar anggota kelompok ini menjadi kunci utama dalam proses pembelajaran agar tujuan bersama dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Salah satu contoh penerapan model pembelajaran kooperatif adalah metode TGT atau *Team Games Tournament*. Pada metode ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari 4-6 siswa. Dalam kelompok tersebut, para siswa akan mengikuti sebuah turnamen antar anggota kelompok yang diadakan secara internal. Kelompok yang berhasil memperoleh skor tertinggi dengan jawaban yang akurat dan waktu pengerjaan tercepat akan dinyatakan sebagai pemenang dalam turnamen tersebut, sehingga menumbuhkan semangat kompetisi sekaligus kolaborasi dalam proses pembelajaran.⁵

Selain menerapkan Model Pembelajaran, strategi lain yang dapat diterapkan guna meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran secara lebih efektif dan menarik. Dengan adanya media

³ Aprido B. Simamora, Dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*...H. 3

⁴ Aprido B. Simamora, Dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*...H. 4

⁵ Aprido B. Simamora, Dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024) H. 87

pembelajaran, proses transfer pengetahuan menjadi lebih jelas sehingga siswa dapat lebih mudah mencerna serta memahami isi pelajaran yang telah diberikan.

Menurut Cangara, media dapat didefinisikan sebagai alat atau sarana yang berfungsi untuk mengantarkan pesan dari seorang komunikator kepada audiens atau penerima pesan.⁶ Dengan demikian, media berperan penting dalam proses pembelajaran karena memfasilitasi komunikasi antara pengajar dan siswa. Salah satu contoh media pembelajaran yang cukup populer dan efektif digunakan adalah media *flashcard*.

Flashcard, atau yang biasa disebut dengan kartu kilat, merupakan suatu alat pembelajaran yang memuat informasi tertentu di dalamnya. Menurut pendapat Canceled, *flashcard* adalah sebuah kartu yang berisi berbagai jenis informasi seperti kata-kata atau huruf-huruf yang tercetak pada satu atau kedua sisi kartu tersebut. Kartu ini biasanya dimanfaatkan dalam kegiatan latihan baik secara berkelompok di dalam kelas maupun sebagai bahan pembelajaran secara mandiri oleh siswa. Dengan demikian, penggunaan *flashcard* mampu membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik secara interaktif dan menyenangkan.⁷

Hasil belajar sendiri berfungsi sebagai instrumen untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran. Menurut W. Winkel, hasil belajar didefinisikan sebagai keberhasilan yang diraih oleh siswa, yang biasanya tercermin dalam bentuk nilai atau angka prestasi di sekolah. Sementara itu, Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani pengalaman belajar tertentu.⁸

⁶Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur* (Banjarmasin:Penerbit Laksita Indonesia,2018),H.2.

⁷ Muh. Rijalul Akbar, *Flashcard Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*, (Sukabumi: CV. Haura Utama, 2022),H.15.

⁸ Yendri Wirda, Dkk, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa* (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020) H. 7

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan pemahaman mengenai bagaimana cara menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara dengan baik. Dalam proses pembelajarannya, Pendidikan Pancasila mengajarkan bagaimana membentuk karakter diri yang beraneka ragam, baik dari aspek keagamaan, sosial budaya, bahasa, usia, maupun latar belakang suku bangsa. Tujuannya adalah menciptakan warga negara Indonesia yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga terampil dan berkarakter kuat, yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945. Dengan demikian, pendidikan ini memiliki visi untuk mengarahkan proses pembelajaran agar dapat mengembangkan kemampuan individu sehingga menjadi warga negara yang cerdas, aktif berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, dan bertanggung jawab terhadap kewajibannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3-4 Oktober di kelas V, ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh setelah proses pembelajaran selesai, yaitu pada nilai ulangan siswa. Dari total 13 siswa yang mengikuti ulangan, hanya 5 siswa yang mencapai nilai sesuai dengan KKTP, sementara 8 lainnya masih belum memenuhi kriteria ketercapaian. Dengan demikian, siswa yang belum memenuhi kriteria ketercapaian harus mengikuti program remedial. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan.

Oleh sebab itu, peran guru menjadi sangat krusial untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif, sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat secara langsung dalam proses belajar. Keberhasilan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat akan sangat menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam meraih hasil belajar yang optimal. Kondisi ini berakibat pada minimnya partisipasi aktif siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain, penggunaan model pembelajaran dan

media yang kurang sesuai menyebabkan banyak siswa gagal mencapai nilai yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebagai standar pencapaian pembelajaran.

Kegagalan dalam proses pembelajaran di SDN Aron ini membutuhkan upaya perbaikan yang serius. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar dan membangkitkan motivasi siswa agar lebih antusias terhadap pelajaran Pendidikan Pancasila atau Kewarganegaraan (PPKn), direncanakan sebuah penelitian dengan judul *“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Flashcard pada Pelajaran PPs untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Aron Kabupaten Pidie”*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil akademik siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS di dalam kelas?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS di dalam kelas?
3. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SDN Aron?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS di dalam kelas.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS di dalam kelas.
3. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang berbantuan media *flashcard* pada pelajaran PPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Aron.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi penting bagi para pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan *Team Games Tournament* sebagai model pembelajaran bersama dengan media *flashcard* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa agar lebih aktif terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Siswa: A R - R A N I R Y

Melalui penerapan *Team Games Tournament* serta penggunaan media *flashcard*, para peserta didik akan mendapatkan dorongan semangat yang lebih kuat dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini memungkinkan pencapaian target pembelajaran yang sudah dirancang dengan efektif. Selain itu, model ini juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam seluruh rangkaian proses belajar, sehingga mereka tidak hanya pasif menerima materi tetapi juga berpartisipasi secara intensif selama pembelajaran berlangsung.

b. Bagi Guru:

Guru memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan berbagai metode dan sarana pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Dengan demikian, pemahaman guru terhadap berbagai model pembelajaran dan media pembelajaran yang dipakai akan semakin mendalam. Hal ini sekaligus dapat menjadi pedoman atau referensi yang berharga dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran terkait, sehingga prestasi siswa dapat terdorong secara signifikan.

c. Bagi Sekolah:

Sekolah memperoleh manfaat dalam hal peningkatan mutu peserta didik yang mengikuti proses pendidikan di dalamnya. Selain itu, kualitas pengajaran di sekolah pun akan mengalami kemajuan, karena penerapan model serta media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dapat dijadikan standar. Hal ini dapat menjadi sumber inspirasi dan motivasi bagi para guru untuk terus berinovasi dan mengembangkan teknik pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penerapan model pembelajaran TGT dan media flashcard ini akan memberikan tambahan wawasan baru mengenai strategi pembelajaran yang efektif dan interaktif. Pengetahuan tersebut dapat langsung diaplikasikan dalam praktik pengajaran guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, pengalaman yang diperoleh selama penelitian akan memperkaya kemampuan peneliti dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih berkualitas dan berorientasi pada hasil.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, terdapat istilah model Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar. Diantaranya yaitu:

1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*.

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang di rancang dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri sekitar 4-6 peserta didik. Dalam pelaksanaannya, setiap kelompok saling berinteraksi dan berkompetisi dalam sebuah *tournament* internal. Setiap anggota kelompok akan berpartisipasi secara aktif dengan mengikuti pertandingan yang diadakan antar anggota dalam kelompok tersebut. Peserta yang keluar sebagai pemenang dalam *tournament* tersebut adalah siswa yang berhasil mengumpulkan jawaban benar terbanyak dengan waktu penyelesaian tercepat, sehingga menonjolkan aspek kecepatan dan ketepatan dalam menjawab. Sistem ini dirancang untuk mendorong semangat kerja sama sekaligus kompetisi sehat antar siswa dalam proses pembelajaran.⁹

2. Media *Flashcard*

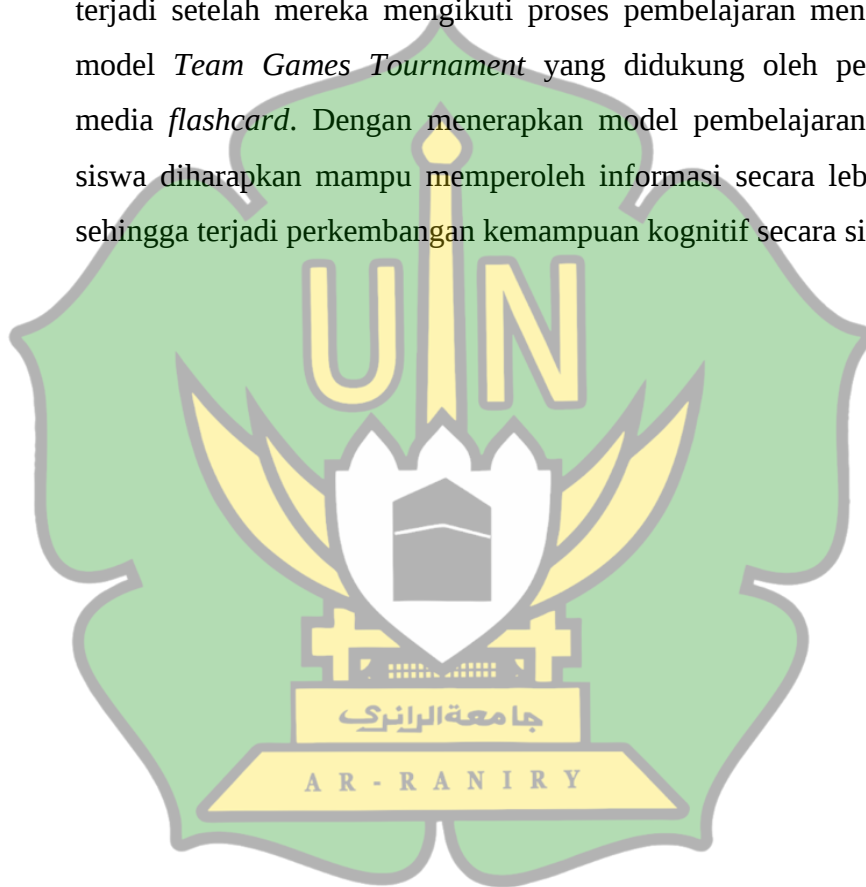
Media *flashcard* merupakan sebuah kartu khusus yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, di mana pada kartu tersebut tercantum berbagai kata, kalimat, atau pun gambar yang mengandung informasi penting. Dalam hal ini, *flashcard* adalah alat pembelajaran yang diperlukan oleh pendidik guna mempermudah siswa dalam menangkap dan memahami materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Hasil Belajar

Hasil merupakan suatu pencapaian yang diperoleh sebagai akibat dari adanya usaha yang dilakukan secara sungguh-sungguh. Dengan kata lain, hasil menunjukkan sebuah capaian yang lahir dari

⁹Aprido B. Simamora, Dkk, *Model Pembelajaran Kooperatif*, (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024) H. 87

suatu aktivitas atau rangkaian proses yang berlangsung secara berkesinambungan.¹⁰ Belajar merupakan sebuah kegiatan kognitif yang melibatkan proses pemikiran secara intensif sehingga mampu menghasilkan transformasi atau perubahan dalam pola perilaku seseorang dari kondisi sebelum melakukan proses pembelajaran hingga setelahnya.¹¹ Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah peningkatan pemahaman dan pengetahuan peserta didik yang terjadi setelah mereka mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* yang didukung oleh penggunaan media *flashcard*. Dengan menerapkan model pembelajaran tersebut, siswa diharapkan mampu memperoleh informasi secara lebih efektif sehingga terjadi perkembangan kemampuan kognitif secara signifikan.



¹⁰ Fajri Ismail, *Evalusi Pendidikan*, (Palembang: Tunas Gemilang Press, 2014), H. 38.

¹¹ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2015), H.20.