

PENGARUH TGT BERBASIS MEDIA MEMSHCAL (MEMORIZE, SHUFFLE AND RECALL) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF KERAGAMAN BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Aulya Rahma Putri

Vanda Rezania

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2026



Pendahuluan

Pembelajaran IPS pada materi Keragaman Budaya masih belum optimal, karena pembelajaran cenderung didominasi metode hafalan dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi di lapangan menunjukkan partisipasi siswa masih rendah dan masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, sehingga hasil belajar kognitif belum optimal, terutama pada kemampuan analisis (C4) dan evaluasi (C5). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. TGT berbasis Memshcal menjadi alternatif dengan memadukan kerja sama dan kompetisi melalui kartu visual serta Wordwall dalam tahapan memorize, shuffle, dan recall. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menerapkan TGT berbasis Memshcal yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar kognitif siswa pada materi Keragaman Budaya.

Rumusan Masalah

Apakah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Memshcal (Memorize, Shuffle, and Recall) berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Keragaman Budaya di sekolah dasar?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Memshcal (Memorize, Shuffle, and Recall) terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Keragaman Budaya di sekolah dasar.

Metode

1. Metode penelitian : Kuantitatif
2. Jenis penelitian : Pre- Experimen
3. Desain Penelitian : One Group Pretest-Posttest Design
4. Subjek penelitian : Siswa kelas V SDN Kranggan 2 Kota Mojokerto
5. Jumlah sampel : 26 siswa kelas V SDN Kranggan 2 Kota Mojokerto
6. Teknik sampel : Sampling Jenuh

Metode

7. Instrumen penelitian : Pilihan ganda (20 soal pretest dan posttest)

8. Teknik Analisis data :

- Uji validitas (Product Moment Pearson) dan Reliabilitas (Cronbach's Alpha) SPSS Statistics 25
- Uji Normalitas → Shapiro-Wilk
- Uji hipotesis → Paired Sample T-Test
- Uji peningkatan → N-Gain

Hasil

Hasil uji validitas menunjukkan 25 dari 40 soal dinyatakan valid, kemudian dipilih 20 soal untuk digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas memperoleh Cronbach's Alpha 0,853, sehingga instrumen termasuk sangat reliabel.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	40

Rata-rata hasil belajar meningkat dari 85,77 (pretest) menjadi 90,58 (posttest).

Hasil

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. 0,050 pada pretest dan 0,073 pada posttest. Keduanya memenuhi Sig. $\geq 0,05$, sehingga data berdistribusi normal.

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	26	.019	.922	26	.050
Posttest	.159	26	.091	.929	26	.073

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil

Hasil Paired Sample T-Test memperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,005 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Paired Samples Test

Paired Differences

		Paired Differences						
					95% Confidence Interval of the Difference			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df
								Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.808	8.060	1.581	-8.063	-1.552	-3.042	25
								.005

Hasil

Hasil uji N-Gain sebesar 0,181 termasuk kategori rendah, sedangkan Effect Size Cohen's d sebesar 0,60 termasuk kategori sedang. Rendahnya N-Gain dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa yang relatif tinggi (ceiling effect)

Tabel 6. Effect Size (Cohen's d)

Statistik	Nilai
Mean Difference	4,808
SD Difference	8,060
Cohen's d	0.60
Kategori	Sedang

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	26	-1.00	1.00	.1814	.71217
Valid N (listwise)	26				

Pembahasan

Penerapan TGT berbasis media Memshcal membuat pembelajaran lebih aktif melalui kerja sama kelompok dan kompetisi akademik. Diskusi kelompok mendorong siswa saling bertukar informasi, sedangkan tahapan memorize membantu mengingat informasi pada flashcard, shuffle melatih siswa mencocokkan informasi secara kolaboratif, dan recall melalui Wordwall membantu mengingat kembali materi tanpa melihat sumber secara langsung. Rangkaian kegiatan tersebut mendukung pemahaman dan retensi siswa pada materi Keragaman Budaya.

Pembahasan

Penerapan pembelajaran menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 85,77 menjadi 90,58, dengan Cohen's d sebesar 0,60 (kategori sedang). Meskipun N-Gain sebesar 0,181 tergolong rendah, hal tersebut dipengaruhi oleh kemampuan awal siswa yang sudah tinggi sehingga ruang peningkatannya terbatas (ceiling effect). Dengan demikian, penggunaan TGT berbasis media Memshcal dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pemahaman dan hasil belajar kognitif siswa pada materi Keragaman Budaya.

Temuan Penting Penelitian

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan TGT berbasis media Memshcal mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Keragaman Budaya. Integrasi kerja sama kelompok, kompetisi akademik, serta tahapan memorize, shuffle, dan recall menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan flashcard dan Wordwall juga membantu siswa dalam mengingat, memahami, serta menguatkan retensi materi yang dipelajari. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi TGT dan media Memshcal dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk mendukung keterlibatan dan hasil belajar kognitif siswa.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat sebagai alternatif pembelajaran bagi guru melalui penerapan TGT berbasis media Memshcal yang memadukan kerja sama, kompetisi, dan penguatan daya ingat siswa. Pembelajaran ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan serta mendukung pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran inovatif.

Referensi

- Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Timur. (2025). Saatnya Serius: Mengubah Wajah Mutu Pendidikan di Jawa Timur. Bbpmp Jawa Timur. <https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/main/saatnya-serius-mengubah-wajah-mutu-pendidikan-di-jawa-timur/>
- Budiyo, F. (2018). Analisis kesulitan siswa dalam belajar pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS di SDN gapura timur I sumenep. 8(1), 60–67. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2516>
- Chen, C., Ye, B., Ye, X., & Tu, Y.-F. (2025). The Effects of an ARCS-Based Immersive Virtual Environment for Cooperative Learning on Students' Learning Effectiveness, Motivation, and Cooperative Behaviors. Presence: Virtual and Augmented Reality, 1–67.
- Febbilla, R. F., Tiya, R. A., Ni'mah, U., Zulfia, S. K., & Oktavianti, I. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Ips Tentang Keberagaman Budaya di SD. 5(1), 56–64.
- M.T, W. P. (2019). Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran dan Penilaian Kurikulum 2013 (Terintegrasi PPK, Literasi, HOTS, 4Cs). Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Maolani, P. D. R. A., & Cahyana, D. U. (2016). Metodologi Penelitian Pendidikan. Rajagrafindo Persada.
- Mariska, N., Tasya, S. N., Rahmadani, M., Fitri, A. N., & Nugraha, R. G. (2025). Efektivitas Media Visual Flipbook Peta Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi IPS Kelas VI. Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya, 5, 6746–6763.

Referensi

- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. 7(4). <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 4(II), 175–184.
- Putri, N. K., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2026). Implementasi model problem based learning dengan KODIGORÓ terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 2 Keling Jepara. *Journal of Elementary Education*, 09(01), 233–243.
- Rahman, P. A., Baalwi, M. A., & Lestari, W. M. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Mata Pelajaran IPAS. 4(1).
- Rosanti, S., Pratiwi, I. A., Rustanto, M., & Budiono, A. E. (2025). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA ULAR TANGGA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Satya Widya*, 41(1), 104–119.

Referensi

- Safitri, Y., Wulan, B. R. S., & Susilo, T. A. B. (2025). Pengaruh Media Tangga Satuan Panjang dan Berat (TASAJABER) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 386–394.
- Sartika, S. B., Untari, R. S., Rezania, V., & Rochmah, L. I. (2022). Belajar Dan Pembelajaran. In Umsida Press. file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article Text-6388-1-10-20230712.pdf
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
- Suhada, D. (2024). Penerapan Model Kontekstual Menggunakan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Siswa Pelajaran Pkn di Kelas 4 SDN 1 Kaplongan Kecamatan Kedokanbunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 15739–15747.
- Titingganur, H., Pasassung, N., Saputra, E. E., & L.Parisu, C. Z. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD UNTUK PEMBELAJARAN MEMBAKA PERMULAAN SISWA KELAS I. *JURNAL SULTRA ELEMENTARY SCHOOL*, 6(1), 1155–1170.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Ns.Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Devrianya, A., Wijayanti, D. R., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, D. T., Armi, N., Widya, N., & Rogayah. (2023). Buku Ajar Metode Penelitian. CV Science Techno Direct All Right Reserved Hak.
- Wulan, A. S., Aras, L., & Endang, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(3), 364–369.

