

The Effect of TGT Learning Model Assisted by Memshcal (Memorize, Shuffle, and Recall) Media on Elementary School Students' Cognitive Learning Outcomes in Cultural Diversity

[Pengaruh TGT Berbasis Media Memshcal (Memorize, Shuffle and Recall) terhadap Hasil Belajar Kognitif Keragaman Budaya Siswa Sekolah Dasar]

Aulya Rahma Putri¹⁾, Vanda Rezan²⁾

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia *Email

Penulis Korespondensi: vanda1@umsida.ac.id

Abstract. *Low student engagement contributes to suboptimal Social Studies outcomes, particularly in Cultural Diversity. This study examined the effect of Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Memshcal (Memorize, Shuffle, and Recall) media on students' cognitive learning outcomes. A quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest Design involved 26 fifth-grade students at SDN Kranggan 2, Mojokerto City. Data were collected through a 20-item multiple-choice test before and after treatment and analyzed using a Paired Sample T-Test and N-Gain. Results showed an increase in score from 85.77 in the pretest to 90.58 in the posttest, with a significance value of 0.005 ($p < 0.05$). The mean N-Gain score was 0.181, categorized as low. The low improvement was presumably associated with high initial abilities, resulting in a ceiling effect. Thus, TGT assisted by Memshcal media affected students' cognitive learning outcomes, although improvement remained low based on N-Gain.*

Keywords - Teams Games Tournament (TGT); Cognitive Learning Outcomes; Cultural Diversity

Abstrak. *Rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan hasil belajar IPS, khususnya materi Keragaman Budaya, belum optimal. Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis media Memshcal (Memorize, Shuffle, and Recall) terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan One Group Pretest–Posttest Design yang melibatkan 26 siswa kelas V SDN Kranggan 2 Kota Mojokerto. Data dikumpulkan melalui tes objektif berupa 20 soal pilihan ganda yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data menggunakan Paired Sample T-Test dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 85,77 pada pretest menjadi 90,58 pada posttest dengan nilai signifikansi 0,005 ($p < 0,05$). Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,181 termasuk kategori rendah. Peningkatan yang rendah diduga dipengaruhi kemampuan awal siswa yang relatif tinggi sehingga terjadi ceiling effect. Dengan demikian, TGT berbasis Memshcal berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif, meskipun peningkatannya masih rendah berdasarkan N-Gain pada siswa kelas V sekolah dasar.*

Kata Kunci - Teams Games Tournament (TGT); Hasil Belajar Kognitif; Keragaman Budaya

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk individu yang cerdas dan berkarakter. Salah satu mata pelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut adalah IPS, khususnya materi keragaman budaya kelas V yang bertujuan menumbuhkan pengetahuan, sikap saling menghargai, dan rasa bangga terhadap keberagaman budaya bangsa. Namun, tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai karena hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya masih belum optimal [1]. Kondisi tersebut didukung oleh penelitian di salah satu SDN di Jawa Timur yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS belum optimal akibat proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan belum mampu mendorong partisipasi siswa secara aktif [2]. Selain itu, data dari Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Timur menunjukkan bahwa hanya 55,9% satuan pendidikan yang melaksanakan pembelajaran dengan kualitas baik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara di salah satu SD Negeri di Mojokerto yang menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode hafalan, partisipasi siswa rendah, serta ditemukan adanya siswa yang nilainya masih berada di bawah KKM. Permasalahan tersebut mengindikasikan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif serta meningkatkan hasil belajar siswa [3].

Permasalahan tersebut berkaitan dengan hasil belajar siswa yang mencerminkan capaian kemampuan peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, serta sikap [4]. Dalam penelitian ini, pembahasan difokuskan pada ranah kognitif yang menurut taksonomi Anderson dan Krathwohl mencakup enam tingkatan, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta) [5]. Hasil belajar IPS yang masih rendah mengindikasikan bahwa kemampuan kognitif peserta didik, khususnya pada aspek analisis (C4) dan evaluasi (C5), masih memerlukan penguatan. Oleh sebab itu, dibutuhkan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa selama pembelajaran sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna serta mendukung peningkatan hasil belajar.

Model pembelajaran adalah pendekatan yang dirancang secara sistematis oleh guru untuk mengorganisasikan pengalaman belajar siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Di antara berbagai tipe model pembelajaran yang ada, *Teams Games Tournament* (TGT) dinilai efektif karena mampu mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Slavin, model TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kolaborasi antarkelompok dengan kegiatan permainan dan turnamen akademik. Dalam model ini, setiap siswa mewakili kelompoknya untuk berkompetisi dengan peserta dari kelompok lain mempunyai kemampuan akademik relatif setara [6]. Penerapan model ini meliputi lima langkah utama yang diantaranya (1) penyajian kelas oleh guru, (2) belajar dalam tim kelompok heterogen, (3) permainan akademik (*games*), (4) turnamen sebagai ajang kompetisi, dan (5) penghargaan kelompok [7]. Melalui langkah tersebut, siswa tidak hanya belajar dalam kelompok, tetapi juga terdorong untuk berpartisipasi aktif untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Keefektifan model TGT telah dibuktikan oleh berbagai penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa penggunaan model TGT berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar, baik diterapkan secara mandiri maupun dipadukan dengan media pembelajaran [8], [9], [10]. Namun, penelitian tersebut masih berorientasi pada model TGT atau media tertentu secara terpisah. Belum banyak penelitian yang memadukan model TGT dengan media yang secara khusus dirancang untuk memperkuat proses mengingat, menghubungkan, dan mengingat kembali informasi pada materi keragaman budaya. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mendukung kerja sama, kompetisi, sekaligus memperkuat pemahaman dan retensi belajar siswa.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media *Memshcal* (*Memorize, Shuffle, and Recall*), yaitu media yang mengintegrasikan kartu visual dan platform digital Wordwall melalui tahapan *memorize*, *shuffle*, dan *recall* untuk membantu siswa mengingat, memahami, dan mengulang kembali materi secara aktif. Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa media visual dan *flashcard* berperan dalam meningkatkan aktivitas, pemahaman, serta hasil belajar siswa [11], [12], [13]. Selain itu, penggunaan Wordwall terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran [4]. Meskipun demikian, penelitian yang mengintegrasikan kartu visual dan Wordwall dalam satu media terpadu serta menerapkannya bersama model TGT pada materi keragaman budaya masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan integrasi model TGT dengan media *Memshcal* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa..

Kebaruan dalam penelitian ini terlihat pada pengintegrasian model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan media *Memshcal* dengan mengombinasikan kartu visual dan platform digital Wordwall dalam satu strategi pembelajaran terpadu. Tidak sebagaimana penelitian terdahulu yang umumnya mengkaji efektivitas model pembelajaran atau media pembelajaran secara terpisah, namun penelitian ini mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media *Memshcal* dalam satu strategi pembelajaran terpadu. Integrasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran IPS dengan menjadi lebih menarik sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, khususnya pada aspek analisis (C4) dan evaluasi (C5) dalam pembelajaran keragaman budaya kelas V sekolah dasar.

Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan, fokus penelitian ini adalah menilai sejauh mana 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. Hasil dari penelitian diharapkan mampu memperkaya alternatif pembelajaran, khususnya melalui penerapan strategi yang memadukan kerja sama, kompetisi, dan penguatan memori untuk meningkatkan partisipasi serta capaian belajar siswa.

II. METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono, metode kuantitatif diterapkan pada populasi atau sampel tertentu dengan proses pengumpulan data melalui instrumen penelitian yang selanjutnya dianalisis secara statistik guna memperoleh kesimpulan yang bersifat objektif [14]. Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* pada metode pre-eksperimental. Urutan pelaksanaan penelitian meliputi pemberian pretest sebagai pengukuran kemampuan awal, penerapan perlakuan, serta pelaksanaan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan. Perbandingan hasil antara hasil *pretest* dan *posttest* menjadi dasar guna

melihat perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Skema desain penelitian mengacu pada Sugiyono dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Design One Group Pretest Posttest

Pre test	Treatment	Posttest
O_1	x	O_2

Sumber : Sugiyono, 2022 [14]

O_1 = *Pretest* (tes awal sebelum perlakuan)

X = Perlakuan (dilakukan pembelajaran dengan model TGT berbasis media Memshcal)

O_2 = *Posttest* (tes akhir setelah perlakuan)

Dalam desain ini, terdapat satu kelas yang akan diberikan soal *pretest* sebelum memulai pembelajaran untuk untuk mengetahui kemampuan awal pada materi yang dipelajari. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis media Memshcal (*Memorize, Shuffle and Recall*) yang dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turamen akademik, dan pemberian penghargaan kelompok. Media Memshcal digunakan melalui tiga aktivitas utama, yaitu *memorize* (menghafal), *shuffle* (mencocokkan kembali pasangan kartu), dan *recall* (mengingat kembali melalui evaluasi berbasis Wordwall). Setelah penerapan model diberikan, pada akhir pembelajaran siswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kraggan 2, Kecamatan Prajurit Kulon, Kota Mojokerto pada tanggal 9 Maret serta 22 dan 23 April 2026. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 26 siswa. Oleh karena itu, semua anggota populasi dilibatkan sebagai sampel dengan menerapkan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono, sampling jenuh digunakan apabila jumlah populasi relatif terbatas sehingga setiap anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian dan umumnya jumlah populasi kurang dari 30 orang [14]. Teknik sampling jenuh menyebabkan seluruh siswa kelas V dilibatkan dalam penelitian ini. Sebelum pembelajaran berlangsung siswa mengerjakan *pretest*, kemudian setelah perlakuan selesai mereka mengikuti *posttest* untuk melihat perubahan hasil belajar. Sampel penelitian terdiri atas 26 siswa, yaitu 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel independen (X) berupa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Memshcal (*Memorize, Shuffle, and Recall*) serta variabel dependen (Y), yaitu hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya. Instrumen pengumpulan data berupa tes objektif yang terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda. Penyusunan soal mengacu pada indikator pencapaian kompetensi dengan memperhatikan level kognitif yang menjadi acuan penelitian. Pelaksanaan tes diberikan dalam dua tahap, yakni *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah penerapan model pembelajaran melalui *posttest* untuk membandingkan perubahan hasil belajar siswa. Agar instrumen yang digunakan memenuhi standar kualitas penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas. Hasil pengujian tersebut menjadi dasar penentuan kelayakan instrumen sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian.

Validitas instrumen dianalisis menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan reliabilitasnya diuji melalui koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25 [15]. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, tes yang terdiri atas *pretest* dan *posttest*, serta dokumentasi. Data yang telah diperoleh, kemudian diolah melalui analisis statistik dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25. Tahap awal analisis dilakukan melalui uji normalitas Shapiro–Wilk untuk memastikan data memenuhi asumsi distribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) melebihi 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, data dinyatakan tidak berdistribusi normal sehingga analisis selanjutnya menggunakan uji nonparametrik [16]. Setelah asumsi normalitas terpenuhi, pengujian hipotesis dilaksanakan menggunakan *Paired Sample T-Test*.

Uji paired sampel t-test adalah langkah yang dipergunakan guna menganalisis ada tidaknya pengaruh signifikan suatu treatment dengan cara membandingkan rata-rata hasil pengukuran yang diperoleh sebelum dan sesudah treatment diberlakukan. Rumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

H_0 (Hipotesis nol) : Rata-rata skor hasil belajar siswa yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis media Memshcal tidak menghasilkan perbedaan yang signifikan.

H_a (Hipotesis alternatif) : Rata-rata skor hasil belajar siswa yang diukur melalui *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbasis media Memshcal.

Rumus uji t berpasangan menurut Sugiyono (2022) adalah :

$$t = \frac{\bar{d}}{s_d \sqrt{n}}$$

Gambar 1. Rumus uji T berpasangan

Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka keputusan pengujian adalah menolak H_0 dan menerima H_a , yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan. Sedangkan, jika nilai Sig. (2-tailed) berada pada angka 0,05 atau lebih, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti model pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa [16].

Untuk menganalisis besarnya peningkatan hasil belajar siswa, penelitian ini memanfaatkan uji Normalitas Gain (N-Gain). Analisis tersebut bertujuan mengukur besarnya perubahan hasil belajar melalui perbandingan capaian siswa sebelum dan setelah penerapan perlakuan [17].

Rumus N-Gain (g) adalah sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest}$$

Adapun kriteria penilaiannya dapat diamati pada Tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian N-Gain

Rentang N-Gain	Klasifikasi
N-Gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N-Gain < 0,70$	Sedang
N-Gain < 0,30	Rendah

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Tabel 3. Deskripsi Statistik Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Statistik	Pre Test	Post Test
Rata-rata (Mean)	85,77	90,58
Nilai Minimum	70	75
Nilai Maksimum	95	100
Jumlah Siswa (N)	26	26

Pengukuran hasil belajar kognitif siswa menggunakan tes objektif yang terdiri atas 20 soal pilihan ganda. Pelaksanaan tes dilakukan pada tahap *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah penerapan model pembelajaran guna membandingkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas V SDN Kranggan 2 Kota Mojokerto, yang meliputi 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan.

Berdasarkan hasil analisis data, nilai pretest siswa memiliki rata-rata sebesar 85,77 dengan rentang nilai antara 70 hingga 95. Data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan sudah tergolong pada kategori yang relative tinggi. Setelah penerapan model pembelajaran TGT berbasis media Memshcal, nilai rata-rata posttest meningkat mencapai 90,58 dengan nilai minimum sebesar 75 dan maksimum sebesar 100. Perbedaan nilai tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti proses pembelajaran. Namun demikian, nilai rata-rata pretest yang telah relatif tinggi menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada materi yang dipelajari sudah cukup baik sebelum perlakuan diberikan.

Uji Validitas Instrumen dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen memanfaatkan teknik korelasi *Pearson Product Moment* melalui software IBM SPSS Statistics 25. Kriteria validitas butir soal ditentukan berdasarkan nilai *r*-hitung melebihi nilai *r*-tabel atau memiliki nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil pengujian terhadap 40 butir soal, diperoleh 25 butir yang memenuhi kriteria validitas, sedangkan 15 butir lainnya tidak memenuhi kriteria sehingga tidak digunakan. Selanjutnya, dari 25 soal yang valid tersebut dipilih 20 butir soal yang paling sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi materi Keragaman Budaya sebagai instrumen penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas 20 butir soal

No. Soal	R hitung	Sig.	Keterangan	No. Soal	R hitung	Sig.	Keterangan
1.	0,669**	0,000	Valid	11.	0,542**	0,002	Valid
2.	0,514**	0,004	Valid	12.	0,533**	0,002	Valid
3.	0,669**	0,000	Valid	13.	0,498**	0,005	Valid
4.	0,754**	0,000	Valid	14.	0,726**	0,000	Valid
5.	0,534**	0,002	Valid	15.	0,603**	0,000	Valid
6.	0,669**	0,000	Valid	16.	0,514**	0,004	Valid
7.	0,519**	0,003	Valid	17.	0,535**	0,002	Valid
8.	0,708**	0,000	Valid	18.	0,746**	0,000	Valid
9.	0,439*	0,015	Valid	19.	0,454*	0,012	Valid
10.	0,603**	0,000	Valid	20.	0,427*	0,019	Valid

Analisis reliabilitas dilakukan dengan koefisien Cronbach's Alpha. Dari hasil pengujian 40 butir soal memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,853. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria $\alpha > 0,80$ sehingga instrumen dikategorikan memiliki reliabilitas yang sangat tinggi sesuai Tabel 4. Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh juga berada di atas batas minimum reliabilitas, yaitu 0,70. Konsistensi internal instrumen yang tergolong baik menunjukkan bahwa instrumen tersebut memenuhi kelayakan untuk digunakan sebagai alat ukur hasil belajar siswa.

Tabel 5. Kriteria Interpretasi Cronbach's Alpha

Nilai α	Interpretasi
< 0,60	Tidak Reliabel
0,60 – 0,69	Cukup Reliabel
0,70 – 0,79	Reliabel
> 0,80	Sangat Reliabel

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.853	40

Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas SPSS 25

Uji Normalitas

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

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest SPSS 25

Pengujian normalitas menjadi tahapan awal dalam analisis data untuk guna memastikan apakah data penelitian terdistribusi secara normal sebelum dilakukannya uji hipotesis parametrik. Karena jumlah sampel penelitian hanya 26 siswa ($n < 50$), pengujian normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk. Data dianggap memenuhi asumsi normalitas apabila nilai signifikansi (Sig.) berada di atas 0,05. Gambar 3 memperlihatkan bahwa nilai Sig. *pretest* mencapai 0,050, sedangkan *posttest* sebesar 0,073. Data penelitian dianggap berdistribusi normal karena kedua nilai memenuhi kriteria $\text{Sig.} \geq 0,05$. Oleh sebab itu, pengujian hipotesis selanjutnya dilakukan melalui uji Paired Sample T-Test.

Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

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

Gambar 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test SPSS 25

Setelah penerapan model pembelajaran TGT berbasis media Memshcal, untuk perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (*pretest* dan *posttest*) dilakukan melalui uji *Paired Sample T-Test* sebagai dasar pengujian hipotesis penelitian. Keputusan pengujian ditentukan berdasarkan nilai Sig. (2-tailed). H_0 ditolak dan H_a diterima apabila nilai signifikansi berada di bawah 0,05. Nilai ini menunjukkan adanya pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *t* sebesar -3,042 dan derajat kebebasan (*df*) sebesar 25. Selain itu, nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,005. H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai signifikansi di bawah 0,05. Sedangkan, nilai mean difference sebesar -4,808 menandakan bahwa nilai *posttest* rata-rata lebih besar daripada nilai *pretest*. Berdasarkan hasil analisis membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbasis media Memshcal mampu menghasilkan perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa jika dibandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Effect Size

Rumus perhitungan *Effect Size* (Cohen's *d*)

$$d = \frac{M_{pretest} - M_{posttest}}{SD \text{ difference}} \quad d = \frac{-4,808}{8,060} = 0,597 \approx 0,60$$

Tabel 6. Effect Size (Cohen's *d*)

Statistik	Nilai
Mean Difference	4,808
SD Difference	8,060
Cohen's <i>d</i>	0,60
Kategori	Sedang

Analisis menggunakan Cohen's *d* menunjukkan nilai *effect size* sebesar 0,60. Berdasarkan hasil interpretasi *effect size*, nilai yang diperoleh termasuk kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT berbasis media Memshcal mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa dengan tingkat pengaruh yang sedang.

Uji N-Gain

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

Gambar 5. Hasil Perhitungan N-Gain SPSS 25

Analisis Gain Normalized (N-Gain) digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar setelah pelaksanaan perlakuan. Analisis tersebut menunjukkan besarnya peningkatan berdasarkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dibandingkan dengan peningkatan maksimum yang mungkin diperoleh siswa. Mengacu pada kriteria interpretasi N-Gain, peningkatan hasil belajar dikategorikan tinggi jika $g > 0,70$, sedang jika $0,30 \leq g \leq 0,70$, dan rendah jika $g < 0,30$. Berdasarkan hasil analisis, rata-rata N-Gain yang diperoleh sebesar 0,181 atau 18,14%. Indikator ini menunjukkan bahwa perkembangan dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Hasil menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didasarkan pada media Memshcal menunjukkan kemampuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, berdasarkan interpretasi N-Gain tingkat peningkatan yang dihasilkan masih masih dianggap rendah.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kranggan 2, Kecamatan Prajurit Kulon, Kota Mojokerto pada tanggal 9 Maret serta 22 dan 23 April 2026 dengan jumlah sampel sebanyak 26 siswa. Instrumen yang digunakan berupa 20 soal pilihan ganda yang mengacu pada level kognitif yang ditentukan, kemudian diberikan baik sebelum (*pre-test*) maupun sesudah (*post-test*) perlakuan guna mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Penyusunan soal mengacu pada taksonomi kognitif Anderson dan Krathwohl yang mengelompokkan kemampuan berpikir terbagi ke dalam enam level, yaitu mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*) sehingga instrumen yang digunakan mampu mengukur hasil belajar kognitif siswa secara lebih terstruktur dan terukur [5]

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas untuk memperoleh informasi terkait karakteristik siswa, proses serta hasil pembelajaran, serta media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil wawancara, menunjukkan masih ditemukan siswa yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga diperlukan model pembelajaran yang berpotensi mendorong keaktifan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Kondisi tersebut menjadi dasar penelitian ini untuk mengembangkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media Memshcal, dan instrumen tes. Sebelum diterapkan dalam penelitian, seluruh perangkat terlebih dahulu melalui proses validasi dan uji coba untuk memastikan kelayakan penggunaannya.

Sebelum digunakan pada sampel penelitian, instrumen soal juga diuji cobakan kepada 30 siswa di luar sampel penelitian untuk mengetahui kualitas soal. Dalam pelaksanaannya, media Memshcal yang digunakan berupa *flashcard* bolak-balik sebanyak 10 kartu yang disesuaikan dengan jumlah kelompok yang terdiri dari 4–5 siswa. Penggunaan media Memshcal didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* menurut [18]. Menurut teori ini, penyajian informasi melalui kombinasi unsur visual dan verbal dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Pada media Memshcal, gambar, kata kunci, dan informasi yang ditampilkan pada *flashcard* membantu siswa membangun keterkaitan antara representasi visual dan verbal sehingga mempermudah proses pemahaman serta penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang terkait materi keragaman budaya.



Gambar 6. Media Flashcard 2 sisi



Gambar 7. Penerapan Model TGT Berbasis Media Memshcal



Gambar 8. Penerapan Model TGT tahap Recall (mengingat kembali melalui media Wordwall)



Gambar 9. Pelaksanaan pretest dan posttest kelas V

Penerapan model pembelajaran TGT berbasis media Memshcal menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media Memshcal menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus melatih kemampuan berpikir siswa melalui tahapan *memorize* (menghafal), *shuffle* (mencocokkan), dan *recall* (mengingat kembali melalui platform digital Wordwall).

Pada tahap *memorize*, siswa mempelajari informasi yang terdapat pada kartu secara berulang sehingga membantu proses penyimpanan informasi dalam memori. Tahap *shuffle* mendorong siswa untuk berdiskusi dan mencocokkan informasi secara kolaboratif, sedangkan tahap *recall* mengharuskan siswa mengingat kembali informasi yang telah

dipelajari tanpa melihat sumber belajar secara langsung. Aktivitas mengingat kembali (*retrieval practice*) tersebut dapat memperkuat retensi memori dan membantu siswa mempertahankan informasi dalam jangka waktu yang lebih lama. Oleh karena itu, kegiatan recall melalui platform Wordwall tidak sekadar sebagai penilaian, namun juga berkontribusi dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap isi materi Keragaman Budaya melalui proses pengambilan kembali informasi dari memori. Dengan demikian, tahapan dalam media Memshcal berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan retensi belajar siswa.

Rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan kecenderungan meningkat setelah proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Memshcal, yaitu dari 85,77 pada *pretest* menjadi 90,58 pada *posttest*. Perbedaan nilai tersebut mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa memperoleh perlakuan. Perhitungan *effect size* dengan Cohen's *d* menghasilkan nilai 0,60 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran TGT berbasis media Memshcal memiliki efektivitas sedang dalam mendukung peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Temuan ini didukung dengan hasil penelitian [10], yang menemukan bahwa penggunaan model TGT berbantuan media visual mampu memperbaiki hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan aktif dalam permainan kelompok.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa diduga berkaitan dengan karakteristik model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang memadukan kerja sama kelompok dengan persaingan dalam bidang akademik.. Menurut Slavin (1990), melalui pembelajaran kooperatif siswa diajak untuk saling membantu dalam memahami materi dan bersama-sama memikul tanggung jawab atas keberhasilan tim. Pada penelitian ini, kegiatan diskusi kelompok memfasilitasi siswa untuk bertukar ide dan memahami materi secara bersama, sedangkan pelaksanaan turnamen mendorong motivasi belajar karena setiap anggota memiliki peran dalam menyumbangkan skor bagi timnya. Situasi tersebut membuat siswa lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar mengalami peningkatan. Hasil ini selaras dengan hasil penelitian [19], yang mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran kolaboratif dapat mendorong semangat belajar, keterampilan kolaborasi, dan pencapaian akademik siswa.

Meskipun nilai rata-rata *pretest* siswa telah mencapai 85,77 yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa tergolong baik, penerapan model pembelajaran ini tetap diperlukan. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa capaian belajar sebagian siswa masih berada di bawah KKM serta tingkat keaktifan belajar siswa yang belum merata. Oleh karena itu, penerapan model TGT berbasis media Memshcal tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga untuk meningkatkan partisipasi belajar, kerja sama kelompok, dan penguatan pemahaman konsep yang telah dimiliki sebelumnya.

Walaupun demikian, perhitungan menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,181 dengan menggunakan analisis N-Gain yang berdasarkan kriteria interpretasi masih termasuk dalam kategori rendah. Temuan ini perlu ditafsirkan secara kontekstual karena nilai rata-rata *pretest* siswa yang telah mencapai 85,77 menyebabkan ruang peningkatan skor menjadi lebih terbatas (*ceiling effect*). Selain itu, terdapat 8 dari 26 siswa yang mengalami penurunan nilai *posttest* dibandingkan *pretest* dengan rentang penurunan sebesar 5–10 poin. Kondisi tersebut turut memengaruhi rata-rata N-Gain secara keseluruhan dan kemungkinan berkaitan dengan faktor non-kognitif, seperti tingkat konsentrasi, kondisi fisik, maupun kesiapan siswa saat mengikuti *posttest*.

Hasil penelitian dari [20] juga memperkuat temuan penelitian ini, yang menyatakan bahwa nilai N-Gain tidak selalu mencerminkan rendahnya efektivitas pembelajaran, terutama ketika kemampuan awal siswa sudah tinggi. Dalam penelitian lain yang menggunakan media visual berbasis digital, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,381 (kategori sedang), namun peningkatan tersebut tetap dipengaruhi oleh *ceiling effect* karena sebagian besar siswa telah mencapai nilai tinggi pada *pretest* [21].

Oleh karena itu, hasil N-Gain perlu diinterpretasikan secara kontekstual dan tidak dijadikan sebagai satu-satunya dasar dalam menilai efektivitas pembelajaran. Meskipun nilai N-Gain berada pada kategori rendah, analisis menggunakan Paired Sample T-Test mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* (Sig. = 0,005 < 0,05). Hal tersebut menampilkan bahwa peningkatan hasil belajar yang terjadi bersifat signifikan secara statistik. Rendahnya nilai N-Gain lebih mencerminkan terbatasnya ruang peningkatan akibat kemampuan awal siswa yang telah relatif tinggi sebelum perlakuan diberikan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis media Memshcal memberikan dampak yang konstruktif terhadap pencapaian belajar kognitif siswa. Namun, besarnya peningkatan yang dicapai masih tergolong terbatas apabila ditinjau secara proporsional. belajar kognitif siswa, meskipun besarnya peningkatan secara proporsional masih terbatas.

IV. SIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengkombinasikan media Memshcal menunjukkan adanya dampak pada hasil belajar kognitif siswa yang terobservasi dari hasil penelitian yang didapat. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT berbasis Memshcal dapat mendukung peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran yang melibatkan aktivitas mengingat, mengolah, dan menguatkan kembali informasi secara aktif. Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar belum optimal karena kemampuan awal siswa yang relatif tinggi sehingga terjadi *ceiling effect*. Oleh karena itu, penerapan TGT berbasis Memshcal dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk mendukung hasil belajar kognitif siswa, dengan mempertimbangkan kondisi dan kemampuan awal siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

REFERENSI

- [1] R. F. Febbilla, R. A. Tiyas, U. Ni'mah, S. K. Zulfia, and I. Oktavianti, "Penggunaan Media Pembelajaran Ips Tentang Keberagaman Budaya di SD," vol. 5, no. 1, pp. 56–64, 2025.
- [2] F. Budiyo, "Analisis kesulitan siswa dalam belajar pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS di SDN gapura timur I sumenep," Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran, vol. 8, no. 1, p. 60, 2018, doi: 10.25273/pe.v8i1.2516.
- [3] Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan Provinsi Jawa Timur, "Saatnya Serius: Mengubah Wajah Mutu Pendidikan di Jawa Timur," Bbpmp Jawa Timur, 2025. <https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/main/saatnya-serius-mengubah-wajah-mutu-pendidikan-di-jawa-timur/>
- [4] S. B. Sartika, R. S. Untari, V. Rezanisa, and L. I. Rochmah, Belajar Dan Pembelajaran. 2022. [Online]. Available: <file:///C:/Users/Acer/Downloads/1315-Article Text-6388-1-10-20230712.pdf>
- [5] Wendhie Prayitno M.T, "Bahan Ajar Pengenalan Pembelajaran dan Penilaian Kurikulum 2013 (Terintegrasi PPK, literasi, HOTS, 4Cs)," Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian. Pendidik. dan Kebud. Republik Indones., p. edisi ke-1, 2019.
- [6] R. Nuraeni, R. Hermawan, and A. Hendriani, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa," Jpgsd, vol. II, no. Ii, pp. 175–184, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- [7] S. Rosanti, I. Ari Pratiwi, M. Rustanto, and A. Eko Budiono, "Peningkatan Hasil Belajar Model Tgt Berbantuan Media Ular Tangga Di Sekolah Dasar," Satya Widya, vol. 41, no. 1, pp. 104–119, 2025, doi: 10.24246/j.sw.2025.v41.i1.p104-119.
- [8] A. S. Wulan, L. Aras, and A. Endang, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa SD NEGERI 1 BANGKALA)," JPPSD J. Pendidik. dan Pembelajaran Sekol. Dasar, vol. 3, no. 3, p. 364, 2024, doi: 10.26858/jppsd.v3i3.57171.
- [9] S. Melindawati, "Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar," J. Komun. Pendidik., vol. 5, no. 1, p. 55, 2021, doi: 10.32585/jkp.v5i1.1050.
- [10] I. N. Marlita, S. Masfuah, and L. A. Riswari, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBASIS MEDIA FTB," vol. 7, no. 4, 2023, doi: 10.35931/am.v7i4.2683.
- [11] Y. Safitri, B. Rahayu, S. Wulan, T. Achmad, and B. Susilo, "Pengaruh Media Tangga Satuan Panjang dan Berat (TASAJABER) Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas III Sekolah Dasar," vol. 5, no. 2, pp. 386–394, 2025.
- [12] D. Suhada, "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," J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran, vol. 7, no. 4, pp. 15739–5747, 2024.
- [13] H. Titingganur, N. Pasassung, E. E. Saputra, and C. Z. L. Parisu, "PENGEMBANGAN MEDIA FLASHCARD UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I," J. SULTRA Elem. Sch., vol. 6, no. 1, pp. 1155–1170, 2025.
- [14] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. 2022.
- [15] Rukaesih and U. Cahyana, Metodologi Penelitian Pendidikan. RajaGrafindo Persada, 2015.
- [16] S. Widodo et al., Buku Ajar Metode Penelitian. CV Science Techno Direct, 2023.
- [17] R. Diah and N. Siregar, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," vol. 4, pp. 1033–1042, 2023.
- [18] R. E. Mayer, "The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning," Educ. Psychol. Rev., vol. 36, no. 1, pp. 1–25, 2024, doi: 10.1007/s10648-023-09842-1.

- [19] C. Q. Chen, B. Ye, X. Ye, and Y. F. Tu, "The Effects of an ARCS-Based Immersive Virtual Environment for Cooperative Learning Students' Learning Effectiveness, Motivation, and Cooperative Behaviors," *PRESENCE Virtual Augment. Real.*, vol. 2, pp. 306–312, 2024.
- [20] N. K. Putri, I. A. Pratiwi, and M. A. Fardani, "Implementasi model problem based learning dengan KODIGORO terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN 2 Keling Jepara," *COLLASE (Creative ...*, vol. 09, no. 01, pp. 233–243, 2026, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/collase/article/view/28818><https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/collase/article/view/28818/8116>
- [21] N. Mariska, S. T. Nurazizah, M. Rahmadani, A. N. Fitri, and R. G. Nugraha, "EFEKTIVITAS MEDIA VISUAL FLIPBOOK PETA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI IPS KELAS VI," *J. Pendidik. dan Sos. Budaya*, vol. 5, no. 6, pp. 6746–6763, 2025.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.