

The Effect of Teams Games Tournament Assisted by Flipcharts on the Cognitive Abilities of Elementary School Students

[Pengaruh Teams Games Tournament Berbantuan Flipchart Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik SD]

Devana Hananda Amelia¹, Vanda Rezania^{✉2}

¹ Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

² Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

✉ vanda1@umsida.ac.id

Abstrak. Masalah kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran merupakan faktor utama terjadinya suasana kelas yang membosankan, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa sekolah dasar dengan menggunakan media dan model pembelajaran kooperatif turnamen permainan tim. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wunut II Porong. True-Experimental Design dengan Posttest-Only Control Group Design, menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah kelas VI yang terdiri dari 30 siswa dengan menggunakan pengumpulan data simple random sampling menggunakan instrumen dalam tes pilihan ganda yang berisi indikator domain kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika dibandingkan dengan nilai posttest kelas kontrol dengan metode ceramah, kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan flipchart memiliki nilai unggul terhadap kemampuan kognitif siswa. Diantisipasi bahwa menggunakan paradigma pembelajaran turnamen permainan tim untuk konten studi sosial menggunakan flipchart akan meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkuat keterampilan kognitif. Keberhasilan dipengaruhi oleh siswa yang terlibat aktif dalam permainan dan kompetisi sehingga membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.

Keywords: Kognitif; Pembelajaran Kooperatif; Flipchart; Capaian Pembelajaran; Teams Games Tournament

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk membentuk moral, akhlak dan kepribadian seseorang dengan meningkatkan mutu melalui hasil belajar setelah melaksanakan proses belajar mengajar. Hasil belajar tersebut memiliki tujuan pembelajaran dari pencapaian yang diperoleh peserta didik dalam aspek kognitif, afektif serta psikomotorik (Rahmiati & Azis, 2023; Suidiana, 2023). Untuk dapat memperoleh tujuan pembelajaran yang ingin dicapai memerlukan kemampuan kognitif yang harus dilatih (Sutisna et al., 2020; Wuwung, 2020). Jean Piaget menyampaikan bahwa kognitif merupakan kemampuan daya ingat, perhatian, pemahaman mendalam dan memproses informasi yang semakin bertambahnya usia seseorang, maka semakin meningkat pula kemampuannya (Amseke et al., 2021; Hapudin, 2021). Perkembangan lain seperti, kemampuan motorik, komunikasi, emosional dan sosial sangat berkaitan dengan kognitif itu sendiri (Basri, 2018; Sintya Devi & Wira Bayu, 2020). Oleh karena itu, kemampuan kognitif peserta didik sangat diperlukan sebelum mengikuti proses pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi juga prestasi belajar dan kompetensi peserta didik (Al-Taujih et al., 2020).

Hasil penelitian Programme for International Students Assessment (PISA) yang dilakukan oleh Organization for Economic Co-Operation and Development (OCED) menunjukkan bahwa beberapa faktor mungkin bertanggung jawab atas masalah penurunan hasil belajar siswa di

dunia kontemporer. Variabel internal termasuk motivasi rendah, tidak tertarik dalam belajar, dan kesulitan fokus dapat mempengaruhi seberapa baik siswa belajar. Sebaliknya, pengaruh luar terdiri dari masyarakat, sekolah, dan pengaturan keluarga. Misalnya, dalam pengaturan pembelajaran online yang masih umum, hasil belajar siswa yang rendah adalah hasil dari ketidakefektifan proses pembelajaran online dan non-online, seperti yang terlihat dari kehadiran siswa yang rendah dan tugas yang biasa-biasa saja. Selain itu, kurangnya semangat untuk pendidikan, kurangnya minat.

Dalam survei tersebut Indonesia berada pada peringkat 10 terendah dari 79 negara dalam mengukur tingkat literasi dasar. Survei ditemukan rendahnya kompetensi peserta didik yang disebabkan oleh minat dan motivasi diri mereka untuk belajar. Selain itu, juga disebabkan oleh praktik pengajaran yang dilaksanakan oleh guru (Pusat Penelitian Kebijakan, 2021). Memang masih banyak ditemukan kendala yang dialami guru seperti pelaksanaan proses belajar mengajar yang hanya berpusat pada guru, penggunaan metode pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, tanya jawab dan penugasan mandiri, serta minimnya media pembelajaran yang berguna untuk mendorong peserta didik agar mengikuti pembelajaran (Astikajaya, 2023; Raya & Rahman, 2023; Sofyan et al., 2021). Hal tersebut menjadikan peserta didik tidak memiliki kreativitas untuk menghasilkan proses belajar mengajar yang menarik, karena mereka hanya menjadi pendengar yang pasif (Nifiasih, 2021).

1.1. Pernyataan Masalah

Permasalahan tersebut ditemukan pada hasil belajar mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS kelas VI SDN Wunut II Porong dengan peserta didik yang kurang memiliki minat belajar. Hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh guru menunjukkan bahwa selain faktor-faktor tersebut diatas, yakni kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Inovasi atau pembaharuan ide dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif atau dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi peserta didik (Ambarwati et al., 2022; Mahadi et al., 2022; Srilaksmi & Indrayasa, 2020). Selain itu, merupakan upaya untuk menginspirasi peserta didik agar dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2022; Talakua & Aloatuan, 2021).

Dengan demikian perlu adanya perbaikan guna meningkatkan dan menumbuhkembangkan motivasi, perhatian serta pemahaman yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif peserta didik dalam mewujudkan prestasi belajar yang lebih baik. Akibatnya, guru harus memilih pendekatan pengajaran yang dapat menangani masalah ini. Salah satunya adalah menerapkan pembelajaran kooperatif. Model ini mengacu pada bagaimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama (Slavin, 1982). Dalam model kooperatif dapat dibagi menjadi beberapa tipe, salah satunya tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Flipchart, salah satu alat terbaru yang dapat digunakan, digunakan sebagai alat ajar dalam pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini. Album atau lembaran kalender berukuran 50x75 cm atau 21x28 cm yang lebih kecil digunakan sebagai media flipchart. Akibatnya, pembelajaran dengan pendekatan ini diharapkan mempengaruhi pemahaman siswa tentang ilmu sosial. Tujuan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut: a) membuat pembelajaran lebih mudah; b) membuat pembelajaran lebih efektif; c) mempertahankan hubungan antara materi pelajaran dan tujuan pembelajaran; dan d) membantu siswa tetap fokus (Achriyati et al., 2022; Rafflesines et al., 2019; Yulianto et al., 2022)

1.2. Penelitian terkait

Teams Games Tournament secara luas dikenal sebagai pembelajaran berbasis permainan; menggunakan permainan atau turnamen akademik membuat lingkungan kelas menjadi menyenangkan; Peserta didik lebih suka mengajar dan belajar dan terinspirasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Ke & Grabowski, 2007; Mustika, 2020). Berdasarkan

banyak temuan penelitian, paradigma pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai turnamen permainan tim memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yang berimplikasi pada peningkatan kemampuan kognitif siswa. Temuan diperkuat dengan perubahan perilaku yang mengacu pada arah positif seperti rajin membaca buku, karena siswa ingin menjadi pemenang dalam setiap proses pembelajaran. Dalam penemuan ini, ada juga perbedaan seperti; jumlah responden penelitian, tujuan penelitian dan media yang digunakan. (Maimunah et al., 2023; Melindawati, 2021; Mertayasa, 2022).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini mengkolaborasikan pendekatan model pembelajaran turnamen permainan tim dengan menggunakan bahan ajar flipchart. Karena flipchart berguna untuk menyajikan informasi secara grafis dan menarik, yang dapat membantu siswa dalam memahami ide-ide kompleks, maka model pembelajaran turnamen permainan tim terintegrasi dengannya. Selain itu, tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas sekolahnya seefektif mungkin, salah satunya flipchart. Flipchart berisi ringkasan, gambar, tabel atau skema yang dibolak-balik secara berurutan sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan (Aloahyt et al., 2022; Arisetya, 2019; Talakua & Aloatuan, 2021). Untuk itu, flipchart sendiri dinilai mampu mempengaruhi kemampuan kognitif siswa, terbukti siswa semakin aktif terlibat langsung dalam pesan-pesan yang disampaikan dalam materi yang dipelajari (Novrica et al., 2022). Hal ini ditemukan oleh peningkatan hasil belajar (Drestajumna et al., 2022; Hertarini et al., 2022).

1.3. Tujuan Penelitian

Dilihat dari kelebihan yang terkandung di dalamnya diharapkan pembelajaran turnamen permainan beregu dan media flipchart mampu menjawab permasalahan yang dihadapi pengajar dan siswa dalam pembelajaran dan pembelajaran mata pelajaran IPS. Media flipchart memuat berbagai informasi melalui tulisan yang menarik, gambar konkrit sesuai materi yang dipelajari, dan tata letak yang sesuai untuk memudahkan membalik. Untuk mengukur kemampuan kognitif dilakukan dengan melakukan tes yang dikembangkan dari materi. Ranah kognitif tersebut meliputi (C1) menghafal, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) menganalisis, (C5) mengevaluasi, dan (C6) mencipta. (Magdalena et al., 2021).

Tujuan dari evaluasi domain kognitif adalah untuk mengumpulkan data yang sesuai mengenai bagaimana siswa telah mencapai tujuan akademik mereka di bidang ini, khususnya mengenai memori pengetahuan dan penerapannya, analisis, sintesis, dan penilaian. Peningkatan prestasi belajar siswa pada ranah kognitif, khususnya pada tingkat memori, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian merupakan manfaat dari evaluasi ranah kognitif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model turnamen permainan tim berbantuan flipchart mempunyai pengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan dan evaluasi pembelajaran turnamen permainan beregu menjadi tujuan proyek ini dengan media flipchart sebagai alat kemampuan kognitif siswa kelas VI SDN Wunut II Porong.

2. Kerangka Teoritis

2.1. Team Games Tournament Learning Model

Robert E. Slavin mengatakan bahwa model pembelajaran turnamen permainan tim mengharuskan semua siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran untuk bersaing aktif sebagai perwakilan tim dengan anggota tim lainnya tanpa ada perbedaan status (Laksana et al., 2021; Musdalipa et al., 2022). Model jenis turnamen permainan tim berisi unsur-unsur permainan, di mana guru menyajikan materi yang akan dipelajari dan membentuk kelompok yang terdiri dari empat hingga lima siswa yang memiliki karakteristik berbeda. Selanjutnya, mereka bersaing untuk poin terbanyak dan ditutup dengan penilaian (Huda, 2015; Isjoni, 2014; Slavin, 1988).

Menggunakan metodologi pembelajaran kooperatif turnamen permainan tim di kelas memiliki kelebihan. Manfaat ini termasuk memperluas wawasan mereka dan belajar lebih banyak dengan bekerja dalam kelompok dan berbagi keahlian mereka dengan siswa lain. Ini akan memperluas perspektif siswa dan membantu pemahaman mereka tentang materi pelajaran dalam kelompok mereka. Menerapkan pembelajaran turnamen permainan tim, siswa diharapkan untuk menghormati pendapat teman dalam kelompok mereka. Selama turnamen, ketika siswa memahami bagaimana mengekspresikan pendapat mereka yang berbeda, siswa akan menghargai teman-teman yang berbagi sudut pandang yang berbeda (Adiputra & Heryadi, 2021; Rahmawati et al., 2023; Sembiring et al., 2020).

2.2. Flipchart

Media ajar *flipchart* merupakan kumpulan ringkasan informasi pada lembaran kertas yang ditempelkan dan diakses secara berurutan dengan cara membalik halaman pokok bahasan materi pembelajaran. Selain itu, *flipchart* juga memiliki arti lain yakni digambarkan sebagai lembaran kertas dengan ukuran yang sama yang kemudian dijepit di bagian atas. Menurut pengertian para ahli profesional dari *flipchart*, merupakan kata-kata atau visual dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Penempatan dan desain *flipchart* yang tepat harus direncanakan, dan cara penyajiannya harus mempertimbangkan jumlah maksimum peserta didik dan jarak di mana mereka dapat melihat kertas tabel (Rifai et al., 2023). *Flipchart* putih, yaitu lembaran kertas kosong yang siap diisi isi pembelajaran. Dan *flipchart* pesan, yaitu lembaran kertas berisi materi pembelajaran beserta gambar, grafik, dan benda lainnya, merupakan kedua jenis media *flipchart* tersebut (A. Lestari et al., 2023). Berdasarkan pengertian media ajar *flipchart* tersebut, media *flipchart* dapat diartikan sebagai media yang dibuat dengan cara menumpuk sejumlah lembar kertas menjadi satu, dan penggunaannya cukup sederhana, yaitu dengan membuka kertas satu per satu.

2.3. Kemampuan Kognitif Peserta Didik SD

Kemampuan kognitif peserta didik sekolah dasar adalah kemampuan otak peserta didik untuk menyimpan, menganalisis, dan mengekstrak informasi termasuk penalaran logis, transformasi pemikiran, dan perhatian. Keberhasilan akademik mungkin sangat dipengaruhi oleh kemampuan kognitif peserta didik. Bakat kognitif yang kuat juga membantu peserta didik berpikir kreatif dan memecahkan masalah lebih cepat, memungkinkan peserta didik untuk tetap fokus pada pembelajaran dan pengembangan (Shi & Qu, 2022).

Lev Vygotsky, seorang psikolog Piagetian modern, menegaskan bahwa pembelajaran aktif membutuhkan kontak pelajar yang kuat dan bermanfaat. Untuk memperoleh pengetahuan, peserta didik didorong untuk merefleksikan, mengajukan pertanyaan, dan secara aktif mencarinya, bukan hanya menerimanya secara pasif (Yusuf, 2023).

Prinsip utama teori sosial konstruktivis Vygotsky adalah "Apa yang dapat dilakukan anak dalam kerja sama hari ini, dia dapat melakukannya sendiri besok." Apa yang sedang dilakukan hari ini, atau apa yang diajarkan kepada anak, dapat dilakukan dalam pengaturan kelompok secara terpisah di lain waktu. Mengingat asumsi ini, Vygotsky menyarankan bahwa guru harus dapat berkolaborasi dengan siswa dan memberi mereka alat yang mereka butuhkan untuk mengembangkan pemahaman melalui diskusi, debat, dan bahkan interaksi langsung (Suci, 2018).

Metode pengukuran kapasitas kognitif, kecuali satu, menggunakan taksonomi Bloom. Menurut Bloom, kemampuan kognitif ada beberapa tingkatan, antara lain memahami, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Mengingat melibatkan membawa pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang ke dalam pikiran. Kapasitas untuk memahami sumber daya pengajaran yang kompleks, seperti bahan bacaan dan penjelasan instruktur, merupakan aspek lain dari proses pemahaman. Proses ini menghasilkan berbagai kemampuan, seperti kemampuan memahami, memberikan contoh, mengkatégorikan, merangkum, dan menyimpulkan. Langkah ketiga adalah penerapan, yang melibatkan penggunaan prosedur yang baru dipelajari dalam skenario yang diketahui dan tidak diketahui. Langkah selanjutnya adalah analisis, yang memerlukan membedah

pengetahuan menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola dan mempertimbangkan bagaimana setiap bagian terhubung ke struktur secara keseluruhan. Proses penciptaan memerlukan perakitan elemen untuk menghasilkan pengetahuan baru (Arifudin, 2023).

3. Metode

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk eksperimen. Seperti yang ditunjukkan dalam tabel 1, desain eksperimen nyata dengan tipe kelompok kontrol setelah tes saja digunakan. Desain ini memilih secara acak dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan.

Tabel 1. Skeme Posttest-Only Control Group Design

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	T2
kontrol		T2

Informasi:

X = Perlakuan menggunakan model TGT berbantuan flipchart

T2 = Posttest

3.2. Participant/Respondent

Dalam penelitian ini, model turnamen games tim dengan bantuan flipchart digunakan untuk mengobati kelompok eksperimen. Sebaliknya, kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan atau hanya menerapkan pembelajaran yang berpusat pada guru dengan model ceramah. Pengambilan sampel acak sederhana digunakan untuk membedakan subjek antara kelas eksperimen dan kontrol. Seluruh siswa kelas VI SDN Wunut II Porong, yang berjumlah 30 orang, termasuk 15 siswa di kelas eksperimen dan 15 siswa di kelas kontrol, adalah subjek penelitian. dengan 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, rata-rata 12 tahun.

Sampel eksperimen ini ditentukan oleh sejumlah variabel, seperti tujuan penelitian dan kompleksitas fenomena yang diselidiki. Pengambilan sampel probabilitas tidak selalu diperlukan dalam penelitian pendidikan, khususnya dalam studi eksperimental, dan mungkin tidak layak untuk memilih individu dari masyarakat luas. Untuk alasan ini, dalam situasi ini pengambilan sampel yang dapat diakses digunakan, yang mengacu pada penggunaan mata pelajaran yang sudah tersedia, seperti jumlah peserta didik (Alwi, 2019). Dalam tabel Krecjie-Morgan (1970), R.V. Krecjie dan D.W. Morgan memberikan panduan tentang cara memastikan jumlah ukuran sampel berdasarkan ukuran populasi dan ras dalam kaitannya dengan jumlah ukuran sampel yang harus digunakan, tabel tersebut menyatakan bahwa ukuran sampel minimum 10 responden diperbolehkan (Payadnya & Jayantika, 2018). Dengan demikian penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 30 peserta didik, dimana terdapat 15 peserta didik di kelas eksperimen dan 15 peserta didik di kelas kontrol. Setiap kelas diisi oleh peserta didik dari jenis kelamin yang sama dan tidak dikelompokkan berdasarkan kemampuan berpikir mereka atau karakteristik lain yang berbeda.

3.3. Pengumpulan Data

Hasil belajar, yang terdiri dari 30 soal, digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data kedua sampel. Metode untuk mengubah skor ujian pilihan ganda adalah dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2014):

$$\text{Skor} = \frac{\text{Total sampel yang benar}}{\text{Total semua sampel}} \times 100\%$$

Dalam penelitian ini, metode berikut digunakan untuk mengumpulkan data: 1) Teknik tes, yang menggunakan instrumen tes posttest yang diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah mereka menyelesaikan pelajaran; 2) Teknik observasi, yang bertujuan untuk mengetahui apa yang dilakukan peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol; dan 3) Teknik dokumentasi, yang mengumpulkan data awal sebelum perlakuan.

3.4. Analisis Data

Teknik analisis data ini menggunakan uji normalitas, prosedur untuk menentukan apakah kumpulan data dapat dijelaskan secara menyeluruh dengan distribusi normal dan memperkirakan kemungkinan bahwa variabel acak pengumpulan data telah didistribusikan secara teratur oleh peneliti. Tes Shapiro-Wilk digunakan dalam tes normal penelitian ini. Shapiro dan Wilk mengembangkan tes Shapiro-Wilk sebagai prosedur komputasi atau distribusi data. Salah satu teknik pengujian adalah metode Shapiro-Wilk — menggunakan ukuran sampel kecil normal yang valid dan efisien. Uji homogenitas membandingkan varians dari dua atau lebih set data sampel dari populasi yang sama. Tujuan uji ini adalah untuk menentukan apakah kumpulan data yang diuji memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Uji homogenitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Fisher. Dengan membandingkan varians kelompok data pertama dan kedua, dengan mempertimbangkan derajat kebebasan dan tingkat kepercayaan, uji Fisher F digunakan untuk memastikan apakah varians dari dua kelompok data homogen.

Selanjutnya, uji-t digunakan dengan rumus Uji Sampel Independen T-Test untuk membandingkan dua sampel rata-rata dari kelompok yang tidak terkait, digunakan uji-t sampel independen. Ini menunjukkan bahwa banyak individu menyumbangkan skor untuk setiap kelompok. Tes ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berbeda satu sama lain.

3.5. Validitas and Reliabilitas

Instrumen tersebut telah melewati uji validitas dan uji reliabilitas. Kevalidan instrumen telah diuji oleh dua dosen ahli, sedangkan pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan uji reliabilitas dengan mengujicobakan instrumen satu kali, selanjutnya data dianalisis dengan teknik Kuder Richardson (KR) 20". Rumus KR 20 adalah:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{St^2 - \Sigma pq}{St^2} \right\}$$

r_{11} = Reliabilitas internal instrumen

k = Banyaknya butir soal atau pertanyaan

p = Proporsi soal benar

q = 1-p

St^2 = Varians Total

4. Temuan

Studi ini menentukan subjek dalam dua kelas: kelas kontrol dan kelas eksperimen, tanpa melakukan pretest sebelumnya. Data yang dikumpulkan diambil dari nilai post-test materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik kawasan ASEAN di mata pelajaran Ilmu Sosial (IPS) kelas VI SDN Wunut II.

4.1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 2 di bawah ini menampilkan hasil perhitungan uji validitas.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Validitas

Kategori	Nomor Soal	Total
Valid	4,6,7,8,9,10,13,14,16,19,20,21,22,23,25,26,27,28,29,30	20
Tidak Valid	1,2,3,5,11,12,15,17,18,24	10

Mengacu pada tabel 2 uji validitas instrumen posttest yang telah diuji sebanyak 30 soal pilihan ganda, ditemukan 20 soal valid dan memenuhi kriteria masing-masing indikator domain kognitif. Kemudian perhitungan reliabilitas menggunakan rumus Kuder Richardson (KR) 20 diperoleh sebesar 0,761. Dalam kondisi perhitungan Kuder Richardson (KR) 20 dapat dinyatakan reliabel jika nilai reliabilitas lebih dari 0,7. Untuk alasan ini, instrumen pertanyaan pilihan ganda 20 poin dapat diandalkan.

Tabel 3. Hasil Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	AZR	75
2	ANS	85
3	AFS	75
4	DF	90
5	DEW	75
6	FRA	95
7	IACP	85
8	MAHA	75
9	MAKPP	85
10	MFAP	85
11	MFH	95
12	MSA	80
13	PNA	80
14	SPAR	70
15	ZRF	70
	Jumlah	1220
	Rata-rata	40,6

Terlihat dari tabel 3 bahwa jumlah hasil posttest yang diperoleh di kelas eksperimen yang diikuti oleh 15 siswa adalah 1220 dan memiliki rata-rata 40,6.

Tabel 4. Hasil Posttest Kelas Kontrol

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	AZAA	75
2	ABP	60
3	AS	55

4	AKLI	65
5	BSP	45
6	DRA	75
7	DFIA	45
8	EAPR	50
9	HKA	65
10	MSL	80
11	MAN	75
12	MIH	70
13	MRDAP	60
14	RSA	75
15	TAS	75
	Jumlah	970
	Rata-rata	32,2

Terbukti dari Tabel 4 bahwa jumlah hasil posttest yang diperoleh di kelas kontrol yang diikuti oleh 15 siswa adalah 970 dan memiliki rata-rata 32,2.

Nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 40,6, sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol adalah 32,3, menurut data hasil belajar posttest dari Tabel 4. Ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol. Langkah berikutnya adalah melakukan uji prasyarat untuk normalitas dan homogenitas. Hasil perhitungan uji kenormalan ditampilkan pada tabel di bawah ini untuk menentukan apakah data yang diperoleh didistribusikan secara normal atau tidak.

4.2. Hasil Tes Normalitas dan Homogenitas

Tabel 5 menampilkan hasil perhitungan uji validitas, dan Tabel 6 di bawah ini menampilkan hasil perhitungan uji homogenitas.

Table 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.924	15	.224
Kontrol	.896	15	.082

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 5 menunjukkan hasil perhitungan uji normalitas data dengan Shapiro-Wilk dibantu SPSS 25.0 untuk Windows dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dari hasil pembelajaran kelas eksperimen diperoleh 0,224 untuk sampel 15 siswa. Sebaliknya, perolehan hasil belajar kelas kontrol diperoleh sebesar 0,082 untuk 15 siswa. Jika nilai Sign $> 0,05$ dapat memenuhi persyaratan pengujian normalitas, maka data penelitian berdistribusi normal. Ini mengarah pada kesimpulan bahwa hasil perhitungan untuk kelas eksperimen dan kontrol didistribusikan secara teratur.

Uji homogenitas menetapkan apakah populasi data bervariasi atau tidak. Hasil uji homogenitas data ditunjukkan pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Fisher

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2.513	1	28	.124

Hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan uji Fisher dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Tabel 6 menampilkan hasil perhitungan dari dua kelas yang memperoleh nilai tanda. $0,124 > 0,05$. Oleh karena itu, varians data dari nilai posttest kedua kelas dinyatakan sama atau homogen.

4.3. Hasil Hipotesis

Selanjutnya teori tersebut diuji dengan menggunakan Independent Sample T-Test setelah dibuktikan bahwa kelas sampel mempunyai sebaran normal dan homogen..

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji T Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
Nilai	Equal variances assumed	2.513	.124	4.527	28	.000	16.667	3.682	9.125	24.208
	Equal variances not assumed			4.527	24.924	.000	16.667	3.682	9.083	24.251

Menurut Tabel 7, nilai signifikannya adalah 0,000, dan tingkat signifikansinya adalah 0,05 untuk data uji hipotesis kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Tanda. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Ada bukti bahwa model pembelajaran turnamen tim dengan flipchart membantu meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar.

5. Diskusi

Di Kelas VI SDN II Wunut Porong, model pembelajaran turnamen tim digunakan pada kelas eksperimen dan kontrol menggunakan Kurikulum 2013. Peneliti mempersiapkan perangkat pendidikan seperti silabus, RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran), instrumen posttest, flipchart, lembar kerja siswa untuk mempermudah penilaian kognitif, sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pada pembelajaran kelas eksperimen, kegiatan pembelajaran diawali dengan menjelaskan materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, dan politik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kawasan ASEAN dengan bantuan media pembelajaran flipchart. Peneliti menjelaskan materi dengan menggunakan flipchart di dalam kelas. Selanjutnya model pembelajaran team games turnamen diterapkan kepada siswa

dalam beberapa kelompok belajar yang berjumlah 5 orang siswa dengan berbagai keterampilan, jenis kelamin, bahkan latar belakang suku dan ras yang berbeda. Dalam kelompok tersebut siswa belajar bekerja sama antar kelompok untuk berkompetisi sesuai aturan yang telah ditetapkan bersama. Kemudian, akan ada reward bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi. Terakhir, kegiatan pembelajaran ditutup dengan pengerjaan LKS, soal hasil belajar (Posttest), dan pemberian hadiah.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament pada kelas eksperimen merupakan cara yang sangat efektif dalam mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya kemampuan kognitif. Terlihat dari proses pembelajaran kelas praktik dan kontrol bahwa kedua penggunaan model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh yang berbeda terhadap perkembangan keterampilan kognitif siswa. Hal ini disebabkan oleh sintaksis pembelajaran model pembelajaran turnamen team games yang meliputi pembelajaran melalui permainan akademik dibandingkan hanya mendengarkan guru memberikan materi pelajaran (Teedja & Malta, 2019). Sebaliknya pada metode ceramah

Observasi yang dilakukan pada kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa penggunaan keterlibatan siswa dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan paradigma pembelajaran turnamen team games. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh peserta didik yang terlibat aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Permainan dan kompetisi ini menginspirasi siswa untuk mengambil bagian dengan antusias selama proses pendidikan dan menjadi bersemangat dalam belajar. Antusiasme siswa dalam berkompetisi dan memenangkan permainan serta perlombaan juga membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketika siswa berpartisipasi dalam permainan dan turnamen, mereka belajar dari guru dan sesama anggota kelompok karena masing-masing kelompok bersaing untuk memahami materi pelajaran satu sama lain sehingga kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan dalam permainan dan kompetisi.

Peserta didik saling berinteraksi baik secara kelompok maupun individu. Keinginan peserta didik untuk bersaing dengan kelompok lain meningkat ketika diajarkan secara berkelompok, sehingga menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik dan kreatif. Perilaku siswa yang positif terlihat pada saat observasi, antara lain dengan gigih membaca buku. Hal ini merupakan hasil dari keinginan mahasiswa untuk berhasil dalam segala upaya menyelenggarakan turnamen akademik. Peneliti sebelumnya juga menemukan bahwa model pembelajaran team games turnamen dilaksanakan lebih baik (Fadila et al., 2023; Mahasin et al., 2021; Zahroh & Setiyawati, 2023). Tidak hanya itu, siswa juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang lebih besar melalui sesi diskusi. Karena turnamen akademik memiliki waktu yang terbatas, hal ini dapat membantu mengajarkan pelajar untuk mengatur disiplin waktu mereka.

Kekurangan dalam penerapan model pembelajaran team games tournament juga ditemukan pada penelitian ini, yaitu siswa terbiasa mendapatkan hadiah karena permainan dan kompetisi selama proses pendidikan untuk mendorong partisipasi dalam proses pembelajaran karena adanya reward. Tersedia untuk melakukannya. Berbeda dengan tersedianya penghargaan yang menjadikan siswa memiliki semangat belajar yang sangat tinggi, dikhawatirkan akan timbul insentif bagi siswa yang mengikuti proses pembelajaran kurang lancar. Oleh karena itu, banyak yang berpendapat bahwa pemberian hadiah kepada siswa berfungsi sebagai semacam penguatan dan stimulus bagi pendidikannya.

Jumlah siswa dalam suatu mata kuliah juga mempengaruhi suasana kelas; dikhawatirkan dapat menimbulkan kekacauan dan kegaduhan yang menyebabkan golongan lain merasa terganggu. Karena siswa sangat aktif dan suka mengikuti turnamen seperti itu, hal ini membuat guru sulit bersikap tenang dan kondusif dalam suasana kelas. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh kelas eksperimen seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Team Games Tournament Kelas Eksperimen

Pembelajaran pada kelas eksperimen berbantuan media pembelajaran berupa flipchart yang menyerupai kalender disajikan secara terorganisir, singkat, dan jelas. Pada saat proses belajar mengajar dipraktikkan, sebelum menerapkan model turnamen permainan Teams, siswa diarahkan untuk melakukan sesi diskusi. Peneliti memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menggunakan media flipchart. Pada sesi diskusi, peneliti mengamati banyak siswa yang ingin menggunakan flipchart untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya. Meskipun siswa sangat antusias melihat flipchart, namun siswa tetap dapat kondusif dalam diskusi pembelajaran di kelas. Tidak sedikit siswa yang merasa bahwa menggunakan flipchart merupakan pengalaman yang menyenangkan dalam belajar.

Melalui flipchart penyampaian materi lebih efisien dalam menghemat waktu terutama penulisan di papan tulis. Penggunaan flipchart ini sangat fleksibel, dapat dibawa kemana-mana dan mudah digunakan baik dalam dunia pendidikan, baik di dalam maupun di luar kelas. Adanya media pembelajaran flipchart di dalam kelas lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa terinspirasi dan menambah rasa ingin tahu untuk belajar. Selain itu, dengan adanya flipchart, siswa mampu mengingat dan menghafal terkait materi yang disampaikan. Secara umum perkembangan bakat dan kemajuan siswa akan meningkat apabila diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran yang sangat menarik. (Azizah dkk., 2021). Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan kognitif siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan adalah flipchart agar siswa tetap aktif dan tidak merasa bosan selama berada di dalam kelas (Khasanah et al., 2022; Nofita & Rusnilawati, 2022).

Perpaduan model pembelajaran kooperatif khususnya tipe Teams Games Tournament dengan media pembelajaran flipchart memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran yang dilakukan siswa kelas VI SDN Wunut II Porong. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan model dan media pembelajaran tersebut menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran. Berdasarkan data yang telah disajikan, diperkuat dengan aktivitas positif siswa, dan dilihat dari peningkatan hasil belajar, penggunaan pendekatan pembelajaran Teams games turnamen dengan bantuan flipchart memang sangat efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa. Kegiatan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penggunaan Media Flipchart di Kelas Eksperimen

Dalam pembelajaran di kelas kontrol, peneliti menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Dimana siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan. Peserta didik tidak menunjukkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, atau menyenangkan selama kegiatan yang diikutinya. Kebanyakan peserta didik tidak memperhatikan peneliti selama proses pembelajaran. Saat mengikuti pembelajaran, banyak siswa yang menunjukkan sikap kurang antusias. Setelah penyampaian materi, kegiatan selanjutnya adalah pemberian soal tes hasil belajar (posttest). Penerapan metode ceramah konvensional kurang cocok untuk materi pembelajaran IPS khususnya di kelas VI SDN Wunut II Porong dilihat dari hasil belajar kelas kontrol. Siswa harus berpartisipasi aktif dalam mengamati materi yang diajarkan di kelas IPS.

Dilihat dari respon siswa pada kelas kontrol. Penggunaan bentuk pembelajaran ceramah yang tradisional dinilai kurang efektif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Meskipun model tersebut dinilai mudah, praktis, dan efisien, namun sulit bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar khususnya melatih kemampuan kognitif siswa jika diterapkan secara terus menerus. Selain itu, kurang mengakomodasi gaya belajar yang beragam karena setiap peserta didik mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Meskipun demikian, metode ceramah konvensional masih merupakan metode yang baik untuk digunakan. Karena dalam setiap pembelajaran pasti banyak guru yang menggunakan metode tersebut. Namun dalam penerapannya dibentuk ulang secara inovatif untuk mengubah suasana kelas agar tetap menyenangkan digunakan untuk pembelajaran siswa. Kegiatan pengajaran dan pendidikan yang dilakukan oleh kelas kontrol pada Gambar 3.



Gambar 3. Pembelajaran Konvensional di Kelas Kontrol

6. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan dampak yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran turnamen permainan tim dengan penggunaan flipchart pada kapasitas kognitif anak-anak sekolah dasar, seperti yang ditunjukkan oleh analisis pengolahan data dan diskusi di atas. Hasil Uji T Sampel Independen, yang dibuat menggunakan SPSS 25, menunjukkan hal ini, dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, diketahui bahwa hasil posttest siswa kelas eksperimen lebih baik daripada rata-rata hasil posttest siswa kelas kontrol. Dibandingkan dengan pendekatan ceramah konvensional di kelas kontrol, penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan flipchart untuk mengajar game turnamen tim menghasilkan hasil yang lebih baik. Keberhasilan dipengaruhi oleh peserta didik yang terlibat aktif dalam permainan dan kompetisi sehingga membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran.

Batasan

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, peneliti pada umumnya telah berusaha untuk menghasilkan hasil yang terbaik. Mengenai hal ini, peneliti menyadari bahwa keterbatasan tersebut antara lain keterbatasan waktu dalam melaksanakan penelitian. Selain itu, peneliti juga mencoba menyeimbangkan mood siswa karena sebelum penelitian sebelumnya ada kegiatan di luar jam pelajaran yang membuat siswa lelah.

Rekomendasi

Menurut artikel ini, telah terjadi peningkatan tes hasil belajar yang telah diselesaikan siswa, oleh karena itu disarankan agar model pembelajaran turnamen teams games digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan flipchart. Selain itu, ini menunjukkan bahwa siswa merespons secara positif, menunjukkan bahwa mereka terlibat, inventif, dan bersemangat belajar. Oleh karena itu, disarankan agar pendidik mempertimbangkan penerapan model pembelajaran turnamen permainan tim bersama dengan flipchart untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa, guru, dan kepala sekolah SDN Wunut II Porong yang telah menyelesaikan penelitian ini.

Konflik Kepentingan

Penelitian ini dilakukan atas persetujuan subjek penelitian dan lembaga yang membawahinya, serta tidak ada unsur paksaan.

Daftar Pustaka

- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar [Development of Flip Chart Media for Intensive Reading Skills of Class Iii Elementary School Students]. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1249–1251. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.8611>
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar [Improving student learning outcomes through a Tgt (Teams Games Tournament) type cooperative learning model in science subjects in elementary schools].

- Aloahyt, Z., Taher, D. M., & Mas'ud, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terintegrasi Saintifik Berbantuan Media Charta Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 16 Halmahera Selatan [The Effect of Talking Stick Learning Model Integrated with Scientific Assisted Media Charta on Cognitive Learning Outcomes of Class VIII Students of SMP Negeri 16 South Halmahera]. *Jurnal Bioedusi*, 5(2), 105. <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/bioedu/article/view/5353>
- Al-Taujih, J., Hasibuan, A. S., Nelwati, S., & Mardison, S. (2020). Hubungan Kesiapan Dengan Prestasi Belajar Peserta Didik [The Relationship between Readiness and Student Learning Achievement]. *Jurnal Al-Taujih*, 6(1), 37–43. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/>
- Alwi, I. (2019). Kriteria Empirik Dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir [Empirical Criteria in Determining Sample Size in Statistical Hypothesis Testing and Item Analysis]. *Jurnal Formatif*, 2(2), 140–141. <https://media.neliti.com/media/publications/234836-kriteria-empirik-dalam-menentukan-ukuran-60ddb857.pdf>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital [Literature Study: The Role of Educational Innovation in Digital Technology-Based Learning]. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Amseke, F. V., Wulandari, R. W., Nasution, L. R., Handayani, E. S., Sari, R. S., Reswari, A., Purnamasari, R., Khaidir, Diarfah, A. D., & Tafonao, I. (2021). *Teori dan Aplikasi Psikologi Perkembangan [Theories and Applications of Developmental Psychology]* (H. Marlina, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia [Analysis Of Bloom's Taxonomy Theory In Education In Indonesia]. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(1), 13–22. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/87>
- Arisetya, D. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Sistem Rangka Manusia [The Effect of Utilization of Flip Chart Learning Media on Biology Learning Outcomes of Class VIII Junior High School Students on Human Skeletal System Material]. *Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 3(1), 15–16. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/KOMUNIKOLOGI/article/view/5084>
- Astikajaya, I. M. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas VI SD [Model Cooperative Learning Type Two Stay Two Stray (TSTS) to Improve Learning Outcomes of Hinduism in Grade VI Students]. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v7i1.52129>
- Azizah, N., Carlisan, Y., & Pratiwi, I. M. (2021). Penggunaan Media Lembar Balik (Flip Chart) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Tematik [The Use of Flip Chart Media to Improve Students' Cognitive Learning Outcomes in Thematic Learning]. *EduBase: Journal of Basic Education*, 2(2), 83–86. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i2.396>
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar [Cognitive Skills in Improving the Effectiveness of Social Studies Learning for Elementary School Students]. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1), 2–4. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/11054>
- Drestajumna, P., Istiningsih, S., Harjono, A., Hakim, M., Fkip, P., & Mataram, U. (2022). Pengembangan Media Flip Chart Berbasis Model Numbered Heads Together (NHT) Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Gugus 2 Labuapi Tahun Ajaran 2021/2022 [Development of Flip Chart Media Based on the Numbered Heads Together (NHT) Model to Improve Learning Outcomes of Grade 5 Students in Gugus 2 Labuapi in the 2021/2022 Academic Year]. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 201–202. <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Fadila, P. N., Kesumawati, N., & Sukardi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Motivasi Belajar Siswa SD [The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Concept Understanding Ability Based on Learning Motivation of Elementary Students]. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(2), 1474–1481. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5153>
- Hapudin, M. S. (2021). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif [Learning and Learning Theory Creating Creative and Effective Learning]* (Eko, Rendy, & Miya, Eds.; 1st ed.). Kencana.
- Hertarini, Y. S., Rohaeni, E., & Ruhyanto, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flipchart Pada Mata Pelajaran Ekonomi [Improving Student Learning Outcomes Through the Scramble Type Cooperative Learning Model Assisted by Flipchart Media in Economic Subjects]. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 229–238. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/J-KIP/article/view/6388>
- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.
- Isjoni. (2014). *Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok [Developing Group Learning Skills]* (8th ed.). Alfabeta.
- Ke, F., & Grabowski, B. (2007). Gameplaying for maths learning: Cooperative or not? *British Journal of Educational Technology*, 38(2), 249–259. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2006.00593.x>
- Khasanah, L. A. I. U., MZ, AF. S. A., & Irmaningrum, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Terhadap Hasil Belajar Menulis Surat Resmi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar [The Effect of Using Flipchart Media on Learning Outcomes of Writing Official Letters of Grade V Students in Elementary Schools]. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(1), 126–129. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/141/54>
- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli [Implementation of Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model to Increase Activity and Learning Outcomes of Volleyball Passing Techniques]. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 141–149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4445059>
- Lestari, A., Nulhakim, L., & Rosidin, O. (2023). Pengembangan Media Flipchart Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SDN Beberan 1 [Development of Flipchart Media for Speaking Skills of Students of SDN Beberan 1]. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2857–2864. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8411>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang [Analysis of Learners' Ability in the Cognitive, Affective, Psychomotor Domains of Class II B Students of SDN Kunciran 5 Tangerang]. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahadi, J. P. W., Firmani, P. S., Westra, K., Dewa, I., & Wirawan, G. K. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Model Pembelajaran Inovatif Di Sd Negeri 3 Ubud Pada Pengabdian Masyarakat Program Studi Pendidikan Ekonomi Fkip Universitas PGRI Mahadewa Indonesia [Development of Teacher Professionalism Through Innovative

Learning Models at Sd Negeri 3 Ubud In Community Service Economic Education Study Program Fkip Universitas PGRI Mahadewa Indonesia]. *Jurnal PKM. Widya Mahadi*. 2(2), 61–69. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6605840>

- Mahasin, M. A., Winarni, R., & Purwantiningsih, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Tipe Students Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Gaya Belajar [The Effect of Teams Games Tournament (Tgt) Cooperative Learning Model with Students Teams Achievement Division (Stad) Type on Ips Learning Outcomes in View of Learning Style]. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(10), 1724–1725. <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/291>
- Maimunah, U., Temas, N., & Batu, K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas 5 SDN Temas 02 Batu [Improving Social Studies Learning Outcomes Through Cooperative Learning Team Games Tournament (TGT) Techniques in 5th Grade Students of SDN Temas 02 Batu]. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 188–209. <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar [The Influence of Using the Teams Games Tournament (TGT) model on Social Studies Learning Outcomes in Elementary Schools]. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55–67. <https://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/1050/pdf>
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V [Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model with Mice Target Board Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Grade V Student]. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 49–55. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.41914>
- Musdalipa, Razak, F., & Alam, J. (2022). *Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga [Guidebook for Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model Based on Snakes and Ladders Media]* (Y. E. Sari, Ed.). Mitra Cendekia Media. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Panduan_Model_Pembelajaran_Kooperatif/T56oEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tgt&pg=PA23&printsec=frontcover
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika [Application of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model in an Effort to Improve Physics Learning Activities and Results]. *Jurnal IKA*, 18(1), 59–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v18i1.28384>
- Nitiasih, N. L. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik [Implementation of Teams Games Tournament Cooperative Learning Model to Improve Music Learning Outcomes]. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 366–368. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1181>
- Nofita, E., & Rusnilawati. (2022). Group Investigation Assisted by Media Flip Chart can Improve Science Learning Outcomes and Cooperative Attitudes. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 466–472. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.51492>
- Novrica, S., Hakim, L., & Pratama, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Flipchart Berbasis Gambar Terhadap Penguasaan Materi IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar [The Effect of Using Image-Based Flipchart Media on Mastery of Science Material for Fifth Grade Elementary School Students]. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1299–1300. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6769>

- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS [Experimental Research Guide Along with Statistical Analysis with SPSS]* (H. Ramadhani & I. Fatria, Eds.; 1st ed.). CV Budi Utama.
- Pusat Penelitian Kebijakan. (2021). Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018 [Improving Indonesian Students' Basic Literacy Skills Based on PISA 2018 Data Analysis]. In F. Nur'aini, I. Ulumuddin, L. S. Sari, & S. Fujianita (Eds.), *Risalah Kebijakan*.
- Putri, R., Budiarti, N., Rulyansah, A., Rihlah, J., Mardhotillah, R. R., & Nurfaiza, Y. I. (2023). Pelatihan Pembelajaran Aktif di Sekolah Dasar: Sebuah Experiential Learning sebagai Upaya Mewujudkan Potensi Pembelajaran Aktif [Active Learning Training in Elementary School: An Experiential Learning as an Effort to Realize the Potential of Active Learning]. *Indonesia Berdaya: Journal Of Community Engagement*, 4(1), 1-8. <https://ukinstitute.org/journals/ib/article/view/4111>
- Rafflesines, Y. R., Putra, M., & Sujana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Circuit Learning Berbantuan Media Flipchart Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V [The Effect of Circuit Learning Model Assisted by Flipchart Media on Ips Knowledge Competency of Grade V Students]. *Media Komunikasi*, 18(1), 22–30. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MKFIS/article/view/22235>
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif [Analysis of the Application of the Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model in Integrative Thematic Learning]. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3828–3830. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5839/4893>
- Rahmiati, & Azis, F. (2023). Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Kepulauan Selayar [Motivators towards Student Learning Motivation at SMPN 3 Selayar Islands]. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3–7. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2476/2000>
- Raya, P., & Rahman, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fikih Siswa Kelas V Min 9 Barito Kuala [Application of Audio Visual Learning Media to Improve Jurisprudence Learning Outcomes of Class V Students of Min 9 Barito Kuala]. *Prosiding Pendidikan Guru Agama Islam*, 3(2), 1–3. <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/PPGAI/article/view/4096>
- Rifai, F., Sari, S. P., Nasution, D. K., Nasution, I. S., & Syamsuyurnita. (2023). Penggunaan Media Flip Chart Pada Minat Belajar Siswa Kelas II Sangar Bimbingan Gombok Utara [The Use of Flip Chart Media on Learning Interest of Grade II Students of Sangar Guidance Gombok Utara]. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1683–1691. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3672>
- Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu [Team Games Tournament (TGT) Cooperative Model: Improving the creativity, cooperation and soccer playing skills of deaf students]. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 128–140. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)
- Shi, Y., & Qu, S. (2022). The effect of cognitive ability on academic achievement: The mediating role of self-discipline and the moderating role of planning. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–3. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1014655>
- Sintya Devi, P., & Wira Bayu, G. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual [Critical Thinking and Science Learning Outcomes Through Problem Based Learning with Visual Media]. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/26525>

- Slavin, R. E. (1982). Cooperative Learning: Student Teams. What Research Says to the Teacher. In *Cooperative Learning: Student Teams*.
- Slavin, R. E. (1988). Student Team Learning: An Overview and Practical Guide. Second Edition. In *Student Team Learning: An Overview and Practical Guide* (second edition).
- Sofyan, A., Febriyani, S., & Yuliyana. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup [The Use of Powerpoint Learning Media in Increasing Students' Learning Interest in the Material Growth and Development of Living Things]. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2), 40–48. <https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud/article/view/1307>
- Srilaksmi, N. K. T., & Indrayasa, K. B. (2020). Inovasi Pendidikan Dalam Peningkatan Strategi Mutu Pendidikan [Education Innovation in Improving Education Quality Strategy]. *PINTU: Pusat Penjaminan Mutu*, 1(1), 33–34. <https://stahnmpukuturan.ac.id/jurnal/index.php/jurnalmutu/article/view/896>
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky Dan Interdependensosial Sebagai Landasan Teori Dalampelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Disekolah Dasar [Examining Vygotsky's Theory and Social Interdependence as a Theoretical Foundation in Implementing Cooperative Learning in Elementary Schools]. *Journal of Research and Education and Learning Studies*, 3(1), 232–239. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/269/375>
- Sudiana, I. N. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar PPKn melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament [Efforts to Improve Learning Activities and Civics Learning Outcomes through Team Games Tournament Cooperative Learning Method]. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 99–101. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i1.52519>
- Talakua, C., & Aloatuan, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flipchart terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 24 Maluku Tengah [The Effect of Using Flipchart Learning Media on Cognitive Learning Outcomes of Class X Students of SMA Negeri 24 Central Maluku]. *BIODIK*, 7(01), 95–101. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.12228>
- Teedja, & Malta, K. E. (2019). Implementing NHT and TGT to Enhance Students' Knowledge of Passive and Active Voice Construction: Comparative Study [Implementing NHT and TGT to Enhance Students' Knowledge of Passive and Active Voice Construction: Comparative Study]. *Journal of English Language Pedagogy, Literature and Culture*, 4(2), 1–24. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1305784>
- Wuwung, O. C. (2020). *Strategi Pembelajaran & Kecerdasan Emosional [Learning Strategies & Emotional Intelligence]* (N. Azizah, Ed.). Scopindo Media Pustaka.
- Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong [The Use of Flip Chart Media on Students' Learning Interest in Science Learning Class IV SD Inpres 18 Sorong Regency]. *Jurnal Papeda*, 4(1), 42–43. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikdasar/article/view/1881>
- Yusuf, M. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad 21 Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini [21st Century Educational Innovation Perspectives, Challenges, and Current Practices]* (E. T. Setiawan & H. Efriyadi, Eds.; 1st ed.). Selat Media Patners.
- Zahroh, F., & Setiyawati, E. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Argumentasi Siswa Dalam Pembelajaran IPA di SD [The Effect of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Students' Argumentation Ability in Science Learning in Elementary School]. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4197–4205. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8511>

