

**ANALISIS TINGKAT PARTISIPASI AKTIF SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)  
BERBANTUAN MEDIA FLASH CARD**

**Lintang Tawakal<sup>1</sup>, Agus Purnomo<sup>2</sup>**

Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang<sup>1</sup>, Universitas Negeri Malang<sup>2</sup>

e-mail: [lintang.tawakal.2431749@students.um.ac.id](mailto:lintang.tawakal.2431749@students.um.ac.id)<sup>1</sup>, [agus.purnomo.fis@um.ac.id](mailto:agus.purnomo.fis@um.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, hasil pretest posttest, dan dokumentasi selama proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VII Zainab SMP IT Insan Permata Malang. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi partisipasi aktif yang berisi lima indikator, yaitu bertanya, menjawab, berdiskusi, kerja sama, dan antusiasme. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan mengelompokkan skor observasi ke dalam tiga kategori: Pasif, Cukup, dan Aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 56,25% siswa tergolong aktif, 34,38% cukup aktif, dan hanya 9,38% tergolong pasif dalam mengikuti pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa model TGT berbantuan media *flash card* dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif serta menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif pada mata pelajaran IPS..

**Kata Kunci:** *Partisipasi Aktif, Teams Games Tournament (TGT), Flash Card, Pembelajaran IPS.*

**ABSTRACT**

This study aims to describe the level of active participation of students in social studies learning through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by flash card media. The research employs a quantitative descriptive method, collecting data through observations, pretest and posttest results, and documentation during the learning process. The subjects of the study were 32 seventh-grade students from SMP IT Insan Permata Malang. The instrument used was an observation sheet for active participation, which included five indicators: asking questions, answering, discussing, cooperating, and enthusiasm. The data were analyzed descriptively and quantitatively by categorizing the observation scores into three categories: Passive, Sufficient, and Active. The results showed that 56.25% of students were classified as active, 34.38% as sufficiently active, and only 9.38% as passive in their participation in the learning process. These findings indicate that the TGT model assisted by flash card media can encourage students to engage more actively and foster high learning motivation through a fun and competitive learning environment in social studies subjects.

**Keywords:** *Active Participation, Teams Games Tournament (TGT), Flash Card, Social Studies Learning.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan fundamental sebagai fondasi utama dalam sistem kehidupan manusia, yang secara esensial berfungsi untuk mengasah karakter, memperkaya wawasan, dan membekali individu dengan serangkaian keterampilan relevan untuk menavigasi

kompleksitas tantangan zaman. Proses pendidikan yang ideal tidak lagi terbatas pada transfer informasi searah dari guru ke siswa, melainkan harus berevolusi menjadi sebuah ekosistem pembelajaran yang dinamis dan bermakna. Hal ini selaras dengan amanat yang terkandung dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara eksplisit menggarisbawahi bahwa pendidikan adalah sebuah usaha yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Tujuan utamanya adalah memfasilitasi peserta didik agar dapat secara aktif menggali dan mengembangkan seluruh potensi yang mereka miliki, mulai dari aspek intelektual, emosional, hingga spiritual. Berdasarkan perspektif ini, tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung bukan hanya menjadi sebuah tujuan, melainkan telah menjadi indikator krusial yang merefleksikan keberhasilan implementasi sistem pendidikan secara menyeluruh dan mengukur efektivitas metode pengajaran yang diterapkan di dalam kelas (Rambe et al., 2025; Trisnantari & Jabbar, 2025).

Namun, jurang pemisah antara konsepsi ideal pendidikan dan realitas di lapangan seringkali masih terlihat jelas. Salah satu tantangan persisten yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia, terutama pada jenjang sekolah menengah pertama, adalah rendahnya tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Fenomena ini termanifestasi dalam berbagai bentuk perilaku pasif di kelas, seperti minimnya inisiatif siswa untuk terlibat dalam diskusi, keengganan untuk mengajukan pertanyaan demi memperdalam pemahaman, serta kecenderungan untuk tidak memberikan respons ketika guru melemparkan pertanyaan. Kondisi yang kurang ideal ini berakar dari berbagai faktor yang saling berkaitan, di antaranya adalah rendahnya minat intrinsik siswa terhadap mata pelajaran tertentu yang dianggap sulit atau tidak relevan, penerapan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang inovatif, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan bersifat interaktif. Akibatnya, proses pembelajaran berisiko menjadi tidak efektif dan gagal mencapai tujuannya untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal, sehingga menciptakan siklus keterlibatan yang rendah dan hasil belajar yang kurang memuaskan (Lestari et al., 2024; Ningsih et al., 2025).

Di antara berbagai mata pelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali mendapatkan persepsi sebagai salah satu subjek yang kurang menarik bagi siswa. Sebagai sebuah bidang studi yang bersifat interdisipliner, IPS sejatinya merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora, mencakup geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, hingga antropologi (Wiradimadja, 2021). Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah, karena bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman komprehensif mengenai interaksi manusia dengan lingkungannya. Lebih dari itu, pembelajaran IPS dirancang untuk melatih kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan sikap rasional, serta secara intensif mengembangkan keterampilan sosial yang esensial dalam kehidupan bermasyarakat (Ekaprasetya et al., 2022). Meskipun memiliki tujuan yang mulia, pada praktiknya IPS kerap dianggap membosankan karena identik dengan materi yang padat, penuh dengan fakta sejarah yang harus dihafal, dan kurangnya koneksi dengan realitas kehidupan siswa. Persepsi negatif ini pada akhirnya berkontribusi signifikan terhadap rendahnya keterlibatan siswa, yang menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk merancang pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif.

Untuk mengatasi tantangan rendahnya partisipasi siswa, penerapan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif menjadi salah satu strategi yang paling menjanjikan. Peran media dalam konteks ini sangatlah vital, karena berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan guru dengan siswa, sehingga interaksi belajar menjadi lebih hidup, efektif, dan tidak kaku (Marlina et al., 2021). Salah satu alternatif media yang sederhana namun berdaya guna tinggi

adalah *flash card* atau kartu kilas. Media ini dirancang dalam bentuk kartu praktis yang menyajikan informasi kunci, gambar, atau pertanyaan untuk memfasilitasi proses menghafal dan menguji pemahaman terhadap suatu konsep. Menurut Wahyuni (2020), penggunaan *flash card* secara konsisten terbukti memiliki beragam fungsi positif, seperti meningkatkan kapasitas memori, melatih kemandirian dalam belajar, dan memperkaya perbendaharaan kosakata siswa. Keunggulan utamanya terletak pada kemampuannya untuk menyederhanakan materi kompleks menjadi format yang mudah dicerna dan menyenangkan. Lebih jauh lagi, potensi media ini dapat dioptimalkan dengan mengintegrasikannya ke dalam kerangka gamifikasi, seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kompetitif dan kolaboratif (Dewi et al., 2025; Khasanah et al., 2025).

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), yang pertama kali dikembangkan oleh Slavin, merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kooperatif yang secara cerdas mengintegrasikan tiga elemen utama: kerja sama dalam kelompok kecil (tim), permainan edukatif yang menantang, dan sebuah turnamen akademik. Struktur ini secara inheren mendorong setiap siswa untuk terlibat aktif dan bertanggung jawab atas pemahaman materi, tidak hanya untuk diri mereka sendiri tetapi juga untuk rekan satu timnya. Dalam TGT, siswa saling membantu dan berdiskusi untuk menguasai konten pelajaran sebelum akhirnya berkompetisi secara sehat dalam sebuah turnamen yang dirancang untuk menguji pengetahuan mereka. Pendekatan ini secara efektif mengubah dinamika kelas dari yang semula pasif menjadi lebih hidup dan penuh energi (Sari et al., 2025; Zanuarifah, 2023). Dengan memadukan TGT dengan media *flash card*, proses pembelajaran tidak hanya menyentuh ranah kognitif siswa dalam memahami materi, tetapi juga melibatkan mereka secara mendalam pada level emosional melalui semangat kompetisi dan pada level sosial melalui keharusan untuk bekerja sama, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang holistik.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis awal yang dilakukan di kelas 7 Zainab, SMP IT Insan Permata Malang, teridentifikasi sebuah permasalahan yang relevan dengan uraian sebelumnya. Ditemukan bahwa mayoritas siswa di kelas tersebut belum menunjukkan tingkat partisipasi aktif yang diharapkan selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berlangsung. Suasana kelas cenderung hening, dengan interaksi yang sangat terbatas baik antara siswa dengan guru maupun antar siswa dalam kelompok diskusi. Teramat pula adanya kecenderungan siswa untuk merasa ragu dan malu saat diberi kesempatan bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru, yang mengindikasikan tingkat kepercayaan diri akademik yang masih perlu ditingkatkan. Secara keseluruhan, antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran IPS tergolong rendah, yang berdampak pada suasana belajar yang kurang dinamis. Fakta lapangan ini memperkuat urgensi untuk segera mengimplementasikan sebuah pendekatan pembelajaran alternatif yang lebih partisipatif, interaktif, dan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa di kelas tersebut (Lestari & Pahmi, 2024; Zulhijra et al., 2024).

Penelitian ini dirancang dengan tujuan utama untuk mendeskripsikan secara rinci dan mendalam bagaimana tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh penggunaan media *flash card*. Fokus penelitian akan diarahkan pada siswa kelas 7 Zainab di SMP IT Insan Permata Malang sebagai subjek penelitian. Nilai kebaruan (inovasi) dari penelitian ini terletak pada kombinasi spesifik antara model TGT dengan media *flash card* untuk mengatasi masalah partisipasi belajar yang rendah dalam konteks mata pelajaran IPS di tingkat SMP. Dengan demikian, diharapkan hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas strategi tersebut, tetapi juga dapat memberikan kontribusi praktis yang signifikan bagi para pendidik. Temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan strategi pembelajaran IPS yang lebih efektif, menarik, dan

mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh di jenjang sekolah menengah pertama.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menyajikan gambaran terperinci mengenai tingkat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Fokus utama dari penelitian ini adalah mengamati dampak penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan penggunaan media bantu berupa *flash card*. Pendekatan deskriptif kuantitatif dipilih secara sadar karena penelitian ini tidak melakukan intervensi atau manipulasi terhadap variabel yang ada; sebaliknya, peneliti berperan sebagai pengamat yang secara sistematis merekam dan mengukur fenomena partisipasi siswa sebagaimana adanya dalam konteks pembelajaran yang berlangsung secara alami. Subjek yang dilihat dalam penelitian ini mencakup keseluruhan populasi siswa kelas 7 Zainab di SMP IT Insan Permata Malang untuk Tahun Ajaran 2024/2025, yang berjumlah 32 siswa. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan teknik *total sampling*, sebuah metode yang dianggap paling representatif mengingat jumlah siswa yang relatif kecil, sehingga memungkinkan pengumpulan data yang komprehensif dan mendalam dari seluruh anggota kelompok tanpa perlu melakukan generalisasi dari sampel yang lebih kecil, yang pada akhirnya meningkatkan validitas internal dari temuan penelitian.

Proses pengumpulan data primer dalam penelitian ini mengandalkan instrumen utama berupa lembar observasi yang disusun secara terstruktur. Pengisian lembar observasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS yang bertindak sebagai observer, mencatat secara langsung perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen tersebut memuat lima butir pernyataan yang menjadi indikator utama partisipasi aktif, meliputi frekuensi siswa dalam mengajukan pertanyaan, kemampuan menjawab pertanyaan dari guru, keterlibatan dalam diskusi kelompok, efektivitas kerja sama dalam tim, serta tingkat antusiasme yang ditunjukkan terhadap materi pelajaran. Setiap indikator dinilai menggunakan skala dikotomi, di mana jawaban "Ya" diberi skor 2 dan "Tidak" diberi skor 1, sehingga rentang skor total per siswa adalah antara 5 hingga 10. Skor ini kemudian diklasifikasikan ke dalam tiga kategori: skor 5–6 dianggap sebagai partisipasi Pasif, skor 7–8 dikategorikan Cukup, dan skor 9–10 menunjukkan partisipasi Aktif. Sebagai data pendukung, digunakan pula catatan lapangan untuk merekam respons spontan, dinamika kelompok yang tidak terduga, dan ekspresi nonverbal siswa yang relevan, serta dokumentasi visual proses pembelajaran untuk melengkapi analisis.

Di samping pendekatan deskriptif, penelitian ini juga mengintegrasikan desain *pre-experimental* dengan model *one group pretest-posttest design* untuk memperkaya pemahaman mengenai dampak perlakuan. Desain ini diimplementasikan dengan memberikan tes awal (*pretest*) kepada satu kelompok siswa sebelum penerapan model TGT, yang kemudian diikuti oleh tes akhir (*posttest*) setelah periode perlakuan selesai. Tujuannya adalah untuk mengukur perubahan pada rata-rata nilai akademik siswa sebagai akibat dari intervensi pembelajaran yang diberikan. Data yang diperoleh dari kedua tes tersebut, bersama dengan data dari lembar observasi, selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Analisis difokuskan pada penyajian data dalam bentuk persentase dan distribusi frekuensi untuk setiap indikator partisipasi aktif serta perbandingan nilai akademik sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil analisis statistik ini kemudian diinterpretasikan secara naratif untuk menyajikan sebuah deskripsi yang utuh dan mendalam mengenai karakteristik partisipasi aktif siswa serta

gambaran tingkat kompetitif mereka dalam memahami materi pembelajaran IPS melalui penerapan model TGT berbantuan *flash card*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan model pembelajaran berbasis game. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* diterapkan pada siswa kelas 7 Zainab SMP IT Insan Permata Malang untuk melihat tingkat partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPS. Guru mengolaborasikan pembelajaran menggunakan media kartu dengan model belajar gamifikasi yang menarik dilakukan terutama pada jam pelajaran di siang hari. Teori Slavin mengenai TGT menawarkan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif yang menyenangkan. TGT terdiri dari lima komponen utama: presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan pengakuan tim, yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi akademik dan interaksi positif antar siswa. Dengan menggabungkan elemen permainan dan kompetisi, TGT menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Nurhikmawati et al., 2024)

### Hasil

#### Gaya Belajar

**Tabel 1. Daftar Gaya Belajar Siswa Kelas 7 Zainab**

Gaya Belajar	Banyak Siswa
Visual	18
Auditorial	5
Kinestetik	9
<b>Jumlah</b>	<b>32</b>

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa mayoritas gaya belajar siswa dalam kelas tersebut didominasi oleh gaya belajar visual sebanyak 18 siswa (56,25%), sisanya gaya belajar kinestetik sebanyak 9 siswa (28,13%), dan auditorial sebanyak 5 siswa (15,63%). Mengetahui data tersebut, model pembelajaran TGT berbantuan media *flash card* sesuai untuk diterapkan sebagai bahan penelitian karena dapat menampung cara ketiga gaya belajar tersebut untuk berperan dalam proses pembelajaran. Seperti halnya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengusung konsep belajar dengan memasukkan unsur permainan berkelompok. Model ini menurut Slavin memiliki 5 komponen diantaranya: (1) Presentasi kelas (*class presentation*), (2) Belajar dalam kelompok (*teams*), (3) Permainan (*games*), (4) Pertandingan (*tournament*), (5) Penghargaan kelompok (*team recognition*). (Armidi, 2022) Adanya model ini memberikan penekanan bagaimana belajar secara heterogen, berinteraksi antar sesama teman, belajar dan bermain, serta mendapatkan penghargaan. Selain itu, menerapkan model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat belajar bertanggungjawab, mengambil keputusan, berkolaborasi, berkompetisi secara sehat, dan berpartisipasi secara maksimal (Putra et al., 2021).

#### Flash Card

Gambar 1 merupakan media interaktif *flash card* media kartu unik yang didesain dengan gambar dan warna berisi tulisan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat dimanfaatkan dengan mengisi pertanyaan dan materi pembelajaran seperti IPS. Pada penelitian ini, media *flash card* dimanfaatkan dalam materi potensi sumber daya alam. Satu sisi kartu dimanfaatkan dengan mengisi pertanyaan dan disisi satunya merupakan pernyataan atau penjelasan materi yang berupa jawaban. Kartu dengan warna biru memiliki pertanyaan dengan poin 20 dan kartu berwarna kuning memiliki pertanyaan dengan poin 10. Kemudian, kartu dapat dimodifikasi dengan gamifikasi berisi peraturan permainan seru yang dikondisikan dengan

keadaan lapangan. Kartu tersebut didesain semenarik mungkin sehingga dapat menjadi pusat perhatian siswa.



**Gambar 1. Desain media Flashcard**

### Keaktifan Siswa

Hasil penelitian ini diperoleh dari penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flash card*. Data yang diperoleh melalui hasil observasi, hasil pretest dan posttest, dan dokumentasi menunjukkan terdapat tingkat partisipasi aktif yang baik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru pada proses pembelajaran berdasarkan lembar observasi berkisar diantara 5 sampai 10 poin. Komponen penilaian yang ada pada lembar tersebut diantaranya: 1) Komponen Bertanya, 2) Menjawab Pertanyaan, 3) Komponen Berdiskusi, 4) Bekerjasama, dan 5) Memiliki antusias terhadap pembelajaran. Data diatas diperoleh berdasarkan 5 indikator partisipasi aktif, dengan skema penilaian: "Ya" bernilai 2 dan "Tidak" bernilai 1. Berikut merupakan tabel rekapitulasi skor hasil pengamatan:

**Tabel 2. Rekapitulasi Rentang Skor Berdasarkan Lembar Observasi**

Kategori Partisipasi	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Presentase
Partisipasi Aktif	9-10	18 Siswa	56,25%
Partisipasi Cukup	7-8	11 Siswa	34,38%
Partisipasi Pasif	5-6	3 Siswa	9,38%
<b>Total</b>		<b>32 Siswa</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 2 hasil observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada dalam kategori Aktif (56,25%) dan Cukup (34,38%), yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang positif dalam pembelajaran IPS dengan model TGT berbantuan media *flash card*. Hanya sedikit siswa (9,38%) yang tergolong pasif, artinya mereka jarang dan kurang menunjukkan perilaku partisipatif selama kegiatan belajar berlangsung.

### Hasil Pre-test dan Post-test

Hal ini dapat dilihat melalui hasil rata-rata nilai pretest dan posttest siswa kelas 7 Zainab.

**Tabel 3. Nilai Rata-Rata Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan**

Statistik	Pretest	Posttest
Skor Maksimum	85	100
Skor Minimum	45	80
Skor Rata-Rata (Mean)	72,97	94,06

Berdasarkan tabel 3 nilai rata-rata siswa menunjukkan adanya peningkatan sebelum adanya perlakuan dan setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *media flash card* pada materi IPS Potensi Sumber Daya Alam. Skor minimum siswa sebelum perlakuan adalah 45 dan setelah perlakuan menjadi 80. Skor maksimum siswa sebelum perlakuan adalah 85 dan setelah perlakuan menjadi 100. Sedangkan rata-rata skor siswa sebelum perlakuan adalah 72,97 dan setelah perlakuan mengalami peningkatan menjadi 94,06. Peningkatan skor pada aspek nilai minimum, maksimum, dan rata-rata menjadi gambaran bahwa terdapat perubahan baik pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan strategi pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga aspek afektif siswa, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar dan minat mereka terhadap mata pelajaran IPS. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

### Pembahasan

Penelitian ini secara konklusif menunjukkan bahwa implementasi model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikolaborasikan dengan *media flash card* merupakan strategi pedagogis yang sangat efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar kognitif siswa. Temuan utama mengungkapkan adanya transformasi signifikan dalam dinamika kelas, di mana lebih dari 90% siswa menunjukkan tingkat partisipasi aktif atau cukup aktif, dan terjadi lonjakan dramatis pada skor rata-rata dari 72,97 pada *pretest* menjadi 94,06 pada *posttest*. Keberhasilan intervensi ini dapat diatribusikan pada sinergi antara struktur pembelajaran kooperatif yang kompetitif dari TGT dan daya tarik visual serta fungsional dari *media flash card*. Pendekatan *gamifikasi* ini terbukti menjadi solusi yang ampuh untuk mengatasi tantangan motivasi belajar, terutama pada jam pelajaran siang hari, dengan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan menyenangkan, sejalan dengan kerangka teoretis yang diusulkan oleh Nurhikmawati et al. (2024).

Keberhasilan intervensi ini berakar pada kesesuaian strategis antara model pembelajaran yang dipilih dengan profil gaya belajar siswa di kelas 7 Zainab. Data awal menunjukkan dominasi gaya belajar visual (56,25%) dan kinestetik (28,13%), yang secara total mencakup lebih dari 84% populasi kelas. Penggunaan *media flash card* yang dirancang dengan warna dan gambar yang menarik secara langsung memenuhi kebutuhan para pembelajar visual, membantu mereka memproses dan mengingat informasi dengan lebih mudah. Di sisi lain, model TGT yang melibatkan kerja tim, permainan, dan turnamen sangat mengakomodasi para pembelajar kinestetik yang membutuhkan gerakan dan interaksi fisik. Bahkan bagi kelompok pembelajar auditorial yang lebih kecil, komponen presentasi kelas dan diskusi intensif dalam tim memastikan kebutuhan mereka juga terpenuhi. Dengan demikian, kombinasi TGT dan *flash card* ini berhasil menciptakan sebuah ekosistem pembelajaran inklusif yang memvalidasi dan memberdayakan beragam preferensi belajar.

Peningkatan partisipasi aktif siswa, di mana 56,25% berada di kategori aktif, merupakan bukti nyata dari kekuatan *gamifikasi* dalam pembelajaran. Model TGT, dengan lima komponen utamanya yaitu presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan penghargaan, secara efektif mengubah proses belajar menjadi sebuah pengalaman yang menarik dan menantang. Struktur ini mendorong akuntabilitas individu dalam konteks tanggung jawab kelompok, memotivasi setiap siswa untuk berkontribusi demi kesuksesan timnya. Observasi menunjukkan antusiasme yang tinggi selama fase permainan dan turnamen, di mana siswa terlibat dalam kompetisi yang sehat. Hal ini sejalan dengan pandangan Putra et al. (2021) yang menyatakan bahwa TGT menumbuhkan kolaborasi dan partisipasi maksimal. Suasana yang menyenangkan ini berhasil menurunkan kecemasan dan meningkatkan keinginan siswa untuk terlibat secara sukarela dalam aktivitas pembelajaran, mengubah persepsi mereka terhadap mata pelajaran IPS.

Meskipun demikian, analisis yang lebih mendalam terhadap data partisipasi mengungkapkan sebuah nuansa penting. Sementara indikator kerja sama dalam kelompok dan antusiasme menunjukkan skor yang sangat tinggi, beberapa siswa, terutama yang masuk dalam kategori partisipasi "Cukup" dan "Pasif", masih menunjukkan keraguan untuk berinisiatif secara individu, seperti bertanya atau menjawab pertanyaan di forum kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun TGT sangat efektif dalam membangun keamanan psikologis dan mendorong interaksi di dalam kelompok kecil, model ini tidak secara otomatis menghilangkan hambatan personal seperti rasa malu atau kurang percaya diri. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan TGT dalam mempromosikan partisipasi kolaboratif perlu didukung oleh strategi guru yang berkelanjutan untuk secara bertahap membangun kepercayaan diri siswa agar berani mengambil inisiatif individu dalam skala yang lebih besar.

Dampak intervensi ini terhadap domain kognitif siswa tidak kalah impresifnya. Peningkatan skor rata-rata *posttest* yang mencapai 94,06, dan lonjakan skor minimum dari 45 menjadi 80, memberikan bukti kuantitatif yang kuat bahwa TGT berbantuan *flash card* secara signifikan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Peningkatan ini dapat dijelaskan oleh proses belajar aktif yang terjadi. Dalam tim, siswa dipaksa untuk mendiskusikan, menjelaskan, dan saling mengajari konsep-konsep dari *flash card* untuk mempersiapkan diri menghadapi turnamen. Proses elaborasi dan pengajaran rekan sebaya (*peer teaching*) ini terbukti merupakan salah satu cara paling efektif untuk memperkuat retensi dan pemahaman materi. Media *flash card* itu sendiri berfungsi sebagai alat bantu kognitif yang memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian yang mudah dicerna, sehingga memudahkan proses belajar dan pengingatan kembali saat turnamen berlangsung.

Implikasi dari penelitian ini sangat relevan bagi para praktisi pendidikan, khususnya guru IPS yang mencari metode untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Studi ini menyajikan sebuah model yang praktis, dapat direplikasi, dan tidak memerlukan teknologi canggih, namun mampu memberikan hasil yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa kunci dari pembelajaran yang efektif sering kali terletak pada desain pengalaman belajar yang cerdas, bukan pada kecanggihan alat. Bagi para guru, temuan ini mendorong adopsi pendekatan yang lebih berpusat pada siswa, di mana guru berperan sebagai perancang dan fasilitator, sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Suardi (2020). Keberhasilan model ini, terutama di jam-jam rawan di siang hari, menawarkan sebuah strategi manajemen kelas yang efektif untuk menjaga energi dan fokus siswa tetap tinggi sepanjang hari sekolah.

Meskipun memberikan hasil yang meyakinkan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, studi ini dilakukan dalam lingkup satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan ke konteks lain harus dilakukan dengan hati-hati. Karakteristik spesifik siswa dan budaya sekolah mungkin berkontribusi terhadap keberhasilan yang diamati. Kedua, durasi intervensi yang relatif singkat tidak memungkinkan untuk

mengukur efek jangka panjang dari model ini terhadap partisipasi dan retensi pengetahuan siswa. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk mereplikasi studi ini dengan sampel yang lebih besar dan beragam untuk meningkatkan validitas eksternal. Selain itu, sebuah studi longitudinal yang melacak tingkat partisipasi siswa selama satu semester penuh dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai keberlanjutan dampak model TGT.



**Gambar 2. Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan media *Flash Card***

Berdasarkan gambar 2 mekanisme turnamen dalam model TGT memberikan dorongan semangat kompetitif yang sehat di antara siswa. Aktivitas permainan dan kompetisi yang diadakan membuat siswa merasa tertantang untuk berpartisipasi secara maksimal, tidak hanya untuk kepentingan pribadi tetapi juga demi keberhasilan kelompoknya. Hal ini memperkuat interaksi sosial antar anggota kelompok dan mendorong kerja sama yang efektif. Berdasarkan wawancara sekilas dengan beberapa siswa, mereka menyatakan bahwa metode ini membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi melalui kompetisi yang sehat (Rukmi & Gembong, 2025). Teori pembelajaran kooperatif milik David W. Johnson menekankan pentingnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam proses belajar. Pudjiarti (2023) Penggabungan model TGT dengan media interaktif seperti *flash card* mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa secara signifikan karena siswa merasa dihargai, didukung, dan termotivasi untuk belajar bersama. Melalui media *flash card*, siswa lebih mudah memahami materi dan merasa tertarik untuk ikut serta.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP IT Insan Permata Malang, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card* menunjukkan adanya partisipasi aktif siswa kelas 7 Zainab pada pembelajaran IPS, khususnya materi Potensi Sumber Daya Alam. Model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang aktif, kooperatif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *flash card* sebagai alat bantu visual turut memperkuat pemahaman konsep siswa, sekaligus mendukung keterlibatan kognitif dan emosional mereka. Dari total 32 siswa, sebanyak 56,25% siswa tergolong Aktif, 34,38% tergolong Cukup, dan hanya 9,38% tergolong Pasif. Nilai skor minimum, maksimum, dan *mean* pada hasil belajar siswa yakni pretest dan

posttest sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan juga mengalami peningkatan yang lebih baik. Model TGT berbantuan media *flash card* dapat menunjukkan adanya tingkat partisipasi aktif yang baik dan tinggi, terutama pada aspek kerja sama, diskusi kelompok, dan keterlibatan dalam permainan edukatif. Namun, masih diperlukan strategi tambahan untuk mengoptimalkan indikator partisipasi lain seperti keberanian bertanya dan menjawab pertanyaan secara sukarela.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Dewi, E. K. A., et al. (2025). Efektivitas model cooperative learning tipe team game tournament terhadap hasil belajar siswa dengan bantuan media Educaplay. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 763. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4946>
- Ekaprasetya, S. N. A., et al. (2022). Peran pembelajaran IPS dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3987–3992.
- Khasanah, E. R., et al. (2025). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament berbantuan gamifikasi wordwall terhadap hasil belajar informatika kelas IX. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 770. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4963>
- Lestari, T. A., & Pahmi, S. (2024). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap kemampuan komunikasi ilmiah pada materi sistem peredaran darah manusia. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 159. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i2.2887>
- Lestari, T. A., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar IPA pada materi sistem peredaran darah manusia. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 307. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2897>
- Marlina, M. P., et al. (2021). *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ningsih, Y., et al. (2025). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik materi ekologi melalui penerapan model PBL di SMP. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 808. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5357>
- Nurhikmawati, A. P., et al. (2024). Inovasi pembelajaran IPS melalui metode team games tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41.
- Pudjiarti, E. S. (2023). *Pembelajaran kooperatif: Pendekatan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi akademik*. Badan Penerbit STIEPARI Press.
- Putra, D. A., et al. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament terhadap hasil belajar bimbingan TIK. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 895–904.
- Rambe, M. K., et al. (2025). Inovasi pembelajaran untuk penjamin mutu pendidikan di sekolah. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 439. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4376>
- Rukmi, W. N., & Gembong, S. (2025). Peningkatan kemampuan kerjasama dalam kelompok melalui model pembelajaran kooperatif (Teams Game Tournament) pada peserta didik kelas 2 SDN Rejomulyo. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(3).

- Sari, S. K. W., et al. (2025). Implementasi model pembelajaran teams games tournaent (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *MANAJERIAL Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 132. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4898>
- Suardi, M. (2020). *Model pembelajaran dan disiplin belajar di sekolah*. Prama Ilmu.
- Trisnantari, H. E., & Jabbar, M. R. A. A. (2025). Desain supervisi pendidikan Islam berbasis psikologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 219. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4887>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Wiradimadja, A. (2021). *Konsep dasar IPS dengan konsep CLIL*. Jagat Lentera.
- Zanuarifah, A. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa materi penaksiran dan pembulatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaent (TGT) di MI Darul Hidayah Sudimoro. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 239. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i4.2603>
- Zulhijra, Z., et al. (2024). Pembelajaran PAI berbasis active learning. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1017. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3486>