

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar

Nur Fadilah¹, Widya Karmila Sari Achmad², Rosdiah Salam³

^{1,2}Universitas Negeri Makassar

³Universitas Negeri Makassar

nfadhilaa3@email.ac.id, wkarmila73@unm.ac.id, rosdiah.salam@unm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan atas dasar permasalahan pada lingkup Sekolah Dasar yakni rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I mata pelajaran Bahasa Inggris. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash card* dalam meningkatkan pengenalan kosakata Bahasa Inggris. Setting dalam penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah satu guru dan seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 25 peserta didik. Rancangan tindakan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I berada pada kategori baik dan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus II berada pada kategori baik. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I berada pada kategori cukup dan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus II berada pada kategori baik. Hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik pada siklus I dengan nilai di bawah KKTP dan berada pada kategori belum tuntas sedangkan hasil belajar Bahasa Inggris pada siklus II dengan nilai di atas KKTP dan berada pada kategori tuntas. Jadi disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *Flash card* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I.

Kata Kunci: TGT; *Flash card*; Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study is a classroom action research conducted in response to the problem identified in the elementary school context, namely the low English learning outcomes of third-grade students at Pattingalloang I elementary school. The purpose of this research is to examine how the implementation of the *Teams Games Tournament* learning model assisted by *Flash card* media can improve English vocabulary recognition among third-grade students at Pattingalloang I elementary school. The research was conducted during the even semester of the 2024/2025 academic year at Pattingalloang I elementary school. The subjects of the study consisted of one teacher and 25 students third-grade class. The research design involved two cycles, comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques included observation, tests, and documentation. The data collected were analyzed using both quantitative and qualitative approaches. The results

of the teacher's teaching activity observation in the first cycle fell into the "good" category, and remained in the "good" category in the second cycle. Meanwhile, student activity observations showed "fair" results in the first cycle and improved to "good" in the second cycle. In terms of learning outcomes, the average English test scores in the first cycle were below the KKTP, indicating that students had not achieved mastery. However, in the second cycle, the average scores exceeded the KKTP. It can therefore be concluded that the implementation of the *Teams Games Tournament* cooperative learning model supported by *Flash card* media effectively enhances the English learning outcomes of third-grade students at Pattingalloang I elementary school.

Keywords: TGT; *Flash Cards*; Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan Bahasa asing yang keberadaannya sangat diperhitungkan di Indonesia utamanya pada kurikulum pendidikan di Indonesia. Bahasa Inggris sendiri sudah dijadikan salah satu mata pelajaran wajib pada sekolah menengah pada tahun 1947, kemudian pada tahun 1996 pembelajaran Bahasa Inggris diperkenalkan pada peserta didik di bangku Sekolah Dasar (Ratminingsih et al., 2021). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada tahun 2021, Bahasa Inggris ditetapkan sebagai mata pelajaran pilihan yang diajarkan mulai dari kelas tiga. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024, Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib pada tahun ajaran 2027/2028.

Kebijakan ini menunjukkan bahwa Bahasa Inggris merupakan kebutuhan yang sangat penting untuk mendukung kemampuan komunikasi global bagi peserta didik. Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan Bahasa Inggris peserta didik masih tergolong rendah dimana Indonesia memperoleh skor rata-rata 437 dan menempati peringkat 79 dari 113 negara, berdasarkan laporan EF EPI tahun 2023 (Sari, 2023).

Beberapa faktor penyebabnya adalah status Bahasa Inggris di Indonesia, yang bukan merupakan Bahasa pertama maupun Bahasa kedua, namun statusnya sebagai Bahasa asing yang akan menjadikan Bahasa Inggris sulit dipahami karena kurangnya *practice* di lingkungan peserta didik. Sebagai hasilnya, materi yang telah dipelajari di sekolah akan dengan cepat terlupakan. Selain itu, faktor rendahnya motivasi dan semangat mempelajari Bahasa Inggris juga menyebabkan sulitnya dalam memahami Bahasa Inggris (Andika & Mardiana, 2023).

Fenomena rendahnya kemampuan Bahasa Inggris tersebut juga ditemukan di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I, peserta didik di kelas III tidak menyukai Bahasa Inggris karena dianggap sulit, salah satunya pada pembelajaran tahap awal berbahasa yaitu pengenalan kosakata dasar dalam Bahasa Inggris, dengan cara konvensional tanpa adanya model dan media pembelajaran. Cara pembelajaran ini membuat peserta didik merasa kurang bersemangat dalam belajar serta sangat sulit mengerti akan kosakata dasar tersebut, sehingga hanya 24% peserta didik yang mencapai ketuntasan, sementara 76% peserta didik belum memenuhi standar. Oleh karena itu, dibutuhkan peran guru sebagai fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan memanfaatkan model, media ataupun strategi pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pengenalan kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Slavin, (2005) mengemukakan “Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan *tournament* akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan pemberian skor kemajuan individu, di mana peserta didik berlomba sebagai perwakilan dari tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat cocok digunakan untuk mengajarkan bahasa karena menyenangkan, dimana peserta didik akan belajar sambil bermain, serta dapat membuat peserta didik berperan aktif dan terlibat langsung pada pembelajaran (Slavin, 1994). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sendiri mempunyai beberapa komponen, yaitu persentasi kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. (Merti, 2020)

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran *Flash card* karena anak-anak menyukai hal-hal yang bersifat visual dan menyenangkan untuk memberikan pemahaman yang lebih menyeluruh, kontekstual dan komprehensif kepada peserta didik (Merti, 2020). Gleen Doman (1964) sebagai pengembang media pembelajaran *Flash card* menjelaskan bahwa “Media *Flash card* merupakan media visual yang berbentuk kartu bergambar dalam bentuk

kartu cetak dilengkapi dengan kata-kata”. Media ini tidak hanya dapat digunakan pada tahap mengenalkan kosakata, tetapi juga saat pelaksanaan *games tournament*. Kombinasi model TGT dan media *Flash card* diharapkan mampu meningkatkan pengenalan kosakata dasar peserta didik secara lebih menyenangkan, efektif, dan kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* di kelas III dapat meningkatkan pengenalan kosakata yang tercermin dari peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris, khususnya di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari-Maret tahun 2025. Subjek penelitian adalah satu guru dan seluruh peserta didik kelas III berjumlah 25 peserta didik di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis and Taggart yang terdiri dari empat tahapan penelitian, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*implementation*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Dalam penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan guru akan merancang dan melaksanakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan didukung dengan penggunaan media pembelajaran *Flash card* untuk meningkatkan pengenalan kosakata dasar, setelah itu mengamati dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Setelah pelaksanaan tindakan, akan dilakukan refleksi untuk mengevaluasi hasil yang seharusnya tercapai, serta jika memungkinkan akan diadakan siklus perbaikan pada tahap selanjutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dengan cara kualitatif dan kuantitatif. Terdapat 2 jenis data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini. Data pertama adalah data kualitatif pada lembar observasi mengenai aktivitas guru dan peserta didik, dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris yang akan dianalisis menggunakan model kualitatif Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2018), yang terdiri dari tiga tahapan yaitu: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*). Data kedua adalah kuantitatif deskriptif pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pada pengenalan kosakata bahasa Inggris peserta didik yang tercermin dari peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik, setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* di kelas III dengan materi kosakata. Selain itu, analisis hasil belajar ini pula digunakan untuk mengetahui apakah terjadi perubahan pada hasil belajar saat diberikan tes akhir pada siklus I dengan tes akhir pada siklus II. Adapun cara untuk mengukur data hasil belajar peserta didik adalah dengan menghitung nilai rata-rata klasikal dan presentase ketuntasan klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pra-tindakan menunjukkan bahwa dari total 25 peserta didik kelas III di semester genap tahun ajaran 2024/2025, hanya sebanyak 6 peserta didik (24%) yang berhasil memenuhi nilai KKTP. Sedangkan, 19 peserta didik (76%) belum berhasil memenuhi nilai KKTP.

1. Siklus I

Pada tahap awal penelitian tindakan kelas adalah tahap perencanaan, di mana pada tahapan ini terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh peneliti yaitu: mempersiapkan materi pembelajaran, membuat modul ajar, membuat media pembelajarn *Flash card*, membuat bahan ajar, membuat soal pada lembar kerja kelompok, membuat soal pada pelaksanaan *games* dan *tournament*, mebuat lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, merancang bentuk *tournament* kelompok, dan mempersiapkan alat dokumentasi.

Pada tahap kedua penelitian tindakan kelas adalah tahap perencanaan, kegiatan yang dilaksanakan pada siklus I meliputi: (a) presentasi kelas dengan mengajarkan materi pengenalan kosakata buah dalam Bahasa Inggris menggunakan *Flash card*, (b) belajar kelompok dengan membagi peserta didik ke dalam 5 kelompok belajar, lalu membagikan lembar kerja kelompok dan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman materi, (c) *games* dengan mengirimkan perwakilan kelompok untuk ke meja *tournament*. Peserta didik kemudian melakukan permainan yang sebelumnya sudah dirancang oleh guru dengan materi kosakata Bahasa Inggris, (d) *tournament* dengan terlebih dahulu menjelaskan tahapan dan peraturan *tournament* kepada setiap kelompok, kemudian guru mengatur setiap kelompok untuk menempati meja *tournament*, selanjutnya membagikan soal *tournament*, dan mengawasi jalannya *tournament*. (e) rekognisi dengan memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan selanjutnya memberikan penghargaan berupa predikat pada kelompok dengan skor tertinggi sebagai “*Super team*”, kelompok tertinggi kedua sebagai “*Great team*” dan kelompok tertinggi ketiga sebagai “*Good team*”.

Pada tahap ketiga penelitian tindakan kelas adalah tahap observasi, dimana menilai aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik. Setelah itu melakukan tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas yaitu tahap refleksi, ditemukan bahwa hasil observasi proses pembelajaran aspek guru mencapai kategori cukup (C) dan hasil observasi proses pembelajaran aspek peserta didik mencapai kategori cukup (C) sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 1. Taraf Ketercapaian Proses Pembelajaran Siklus I

Observasi	Persentase	Kategori
Guru	75,56%	Cukup
Peserta didik	70%	Cukup

Pada siklus I ini pula, dilakukan penilaian perkembangan belajar peserta didik secara terus-menerus. Setelah melakukan refleksi dan analisis terhadap ketercapaian pengenalan kosakata yang tercermin dari hasil belajar kognitif pada siklus I mata pelajaran Bahasa Inggris, diperoleh data bahwa dari 25 peserta didik yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 14 peserta didik (56%) telah mencapai nilai di atas KKTP. Sebaliknya, 11 peserta didik (44%) masih belum mencapai nilai KKTP, sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 2. Taraf Ketercapaian Hasil Belajar Siklus I

Capaian Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	14	56%
0-74	Tidak Tuntas	11	44%

Analisis data siklus I menunjukkan bahwa belum seluruh peserta didik mencapai indikator keberhasilan proses dan hasil belajar kognitif yang telah ditetapkan. Hal ini disebabkan karena terdapatnya beberapa kekurangan yang ditemukan oleh peneliti dan guru mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai observer, sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus II. Adapun kekurangan yang ditemukan pada siklus I dan solusi yang akan dilakukan pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, yaitu: kurangnya kesempatan peserta didik untuk

bertanya, perhatian yang rendah, minimnya kontribusi dalam diskusi, ketidakpahaman aturan *tournament*, kesulitan memahami soal *Flash card*, dan kurangnya antusiasme karena penghargaan tidak diberikan langsung. Solusinya adalah guru harus meningkatkan interaksi, menggunakan metode yang lebih menarik, membagi peran dalam kelompok, menjelaskan aturan secara berulang, memberi latihan soal, dan memberikan penghargaan secara langsung.

2. Siklus II

Pada tahap awal penelitian tindakan kelas adalah tahap perencanaan, di mana pada tahapan ini terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh peneliti yaitu: mempersiapkan materi pembelajaran, membuat modul ajar, membuat media pembelajarn *Flash card*, membuat bahan ajar, membuat soal pada lembar kerja kelompok, membuat soal pada pelaksanaan *games* dan *tournament*, mebuat lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, merancang bentuk *tournament* kelompok, dan mempersiapkan alat dokumentasi.

Pada tahap kedua penelitian tindakan kelas adalah tahap perencanaan, kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II adalah mengidentifikasi kekurangan dalam pelaksanaan siklus pertama yang tidak sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card*, selanjutnya melakukan kegiatan meliputi: (a) presentasi kelas dengan mengajarkan materi pengenalan kosakata buah dalam Bahasa Inggris menggunakan *Flash card*, (b) belajar kelompok dengan membagi peserta didik ke dalam 5 kelompok belajar, lalu membagikan lembar kerja kelompok dan bahan ajar untuk meningkatkan pemahaman materi, (c) *games* dengan mengirimkan perwakilan kelompok untuk ke meja *tournament*. Peserta didik kemudian melakukan permainan yang sebelumnya sudah dirancang oleh guru dengan materi kosakata Bahasa Inggris, (d) *tournament* dengan terlebih dahulu menjelaskan tahapan dan peraturan *tournament* kepada setiap kelompok, kemudian guru mengatur setiap kelompok untuk menempati meja *tournament*, selanjutnya membagikan soal *tournament*, dan mengawasi jalannya *tournament*. (e) rekognisi dengan memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan selanjutnya memberikan penghargaan berupa predikat pada kelompok dengan skor tertinggi sebagai “*Super team*”, kelompok tertinggi kedua sebagai “*Great team*” dan kelompok tertinggi ketiga sebagai “*Good team*”.

Pada tahap ketiga penelitian tindakan kelas adalah tahap observasi, dimana menilai aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik. Setelah itu melakukan tahap keempat dalam penelitian tindakan kelas yaitu tahap refleksi, ditemukan bahwa hasil observasi proses pembelajaran aspek guru mencapai kategori baik (B) dan hasil observasi proses pembelajaran aspek peserta didik mencapai kategori baik (B) sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 3. Taraf Ketercapaian Proses Pembelajaran Siklus II

Observasi	Persentase	Kategori
Guru	93,34%	Baik
Peserta didik	91,11%	Baik

Pada siklus II ini pula, dilakukan penilaian perkembangan belajar peserta didik secara terus-menerus. Setelah melakukan refleksi dan analisis terhadap ketercapaian pengenalan kosakata yang tercermin dari hasil belajar kognitif pada siklus II mata pelajaran Bahasa Inggris, sebanyak 20 peserta didik (80%) telah mencapai nilai di atas KKTP, menunjukkan keberhasilan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Sebaliknya, 5 peserta didik (20%) masih belum mencapai nilai KKTP, sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 4. Taraf Ketercapaian Hasil Belajar Siklus II

Capaian Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
75-100	Tuntas	20	80%

0-74	Tidak Tuntas	5	20%
------	--------------	---	-----

Berdasarkan hasil seluruh kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya dan penelitian akan dihentikan pada siklus II ini. Peneliti juga telah melaksanakan tugasnya dengan sangat baik saat pelaksanaan pembelajaran, walaupun masih terdapat beberapa hal yang perlu ditingkatkan.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk dapat mengetahui keberhasilan dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif Bahasa Inggris pengenalan kosakata dasar. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 guru dan peserta didik kelas III UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I Kecamatan Ujung Tanah, Kota Makassar yang terdiri dari 12 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus pembelajaran yang disesuaikan dengan tahapan yang terdapat pada penelitian tindakan kelas, yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Penelitian pada siklus I memperkenalkan kosakata buah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan *Flash card* berwarna kuning. Hasil observasi yang diperoleh pada pelaksanaan siklus I baik itu pada aspek guru maupun peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* pada proses pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan kosakata buah memperoleh kualifikasi cukup (C) untuk guru dan cukup (C) untuk peserta didik, sehingga belum memenuhi taraf keberhasilan yang ditentukan dikarenakan masih terdapatnya kekurangan yang memerlukan perbaikan untuk dapat meningkatkan hasil yang diperoleh pada pelaksanaan siklus berikutnya baik itu observasi pada aspek guru maupun aspek peserta didik. Adapun terkait dengan tes evaluasi akhir hasil belajar kognitif yang diperoleh oleh peserta didik kelas III pada pelaksanaan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* memperoleh kualifikasi belum berhasil, karena ketuntasan klasikal pada hasil belajar kognitif belum mencapai 75% taraf ketuntasan di mana hanya terdapat 14 (56%) peserta didik yang mencapai nilai KKTP dan 11 (64%) peserta didik lainnya belum mencapai nilai KKTP.

Pada proses pembelajaran siklus I, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki agar proses dan hasil belajar kognitif dapat meningkat. Kekurangan tersebut antara lain peserta didik kurang diberi kesempatan untuk bertanya hanya guru yang aktif bertanya. Selain itu, sebagian besar peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga pemahaman terhadap kosakata masih rendah. Di samping itu, beberapa peserta didik tidak berkontribusi dalam diskusi kelompok dan pengerjaan LKK dan hanya bermain tanpa membantu teman kelompoknya. Lebih lanjut, aturan permainan belum sepenuhnya dipahami sehingga beberapa peserta didik menjawab secara bersamaan dan menghambat jalannya *tournament*. Tak hanya itu, masih ada peserta didik yang bingung menjawab pertanyaan dalam *games* karena kesulitan memahami soal pada *Flash card* dalam waktu yang singkat. Terakhir penghargaan hanya diumumkan tanpa diberikan langsung sehingga peserta didik kurang bersemangat dan tidak merasa bangga atas pencapaiannya.

Penelitian pada siklus II memperkenalkan kosakata ciri-ciri fisik dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikombinasikan dengan *Flash card* berwarna biru. Hasil observasi pada pelaksanaan siklus II baik itu pada aspek guru maupun peserta didik menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* pada proses pembelajaran Bahasa Inggris pengenalan

kosakata ciri-ciri fisik memperoleh kualifikasi baik (B) untuk guru dan baik (B) untuk peserta didik, sehingga dapat dinyatakan bahwa hasil tersebut mengalami peningkatan dari proses pelaksanaan penelitian pada siklus I. Peningkatan yang diperoleh selama pelaksanaan observasi baik pada guru maupun aspek peserta didik pada pelaksanaan siklus II ini, dikarenakan adanya perbaikan terhadap kekurangan yang ditemui pada pelaksanaan siklus sebelumnya. Adapun terkait dengan tes evaluasi akhir hasil belajar kognitif yang diperoleh oleh peserta didik kelas III pada pelaksanaan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* memperoleh kualifikasi berhasil, karena ketuntasan klasikal pada hasil belajar kognitif sudah melebihi 75% taraf ketuntasan di mana terdapat 20 (80%) peserta didik yang mencapai nilai KKTP dan hanya 5 (20%) peserta didik lainnya yang belum mencapai nilai KKTP.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* pada kelas III mata pelajaran Bahasa Inggris pengenalan kosakata di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I secara keseluruhan sudah berjalan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah melakukan perbaikan pada siklus berikutnya, pembelajaran menjadi lebih efektif, peserta didik kini lebih aktif bertanya, memperhatikan penjelasan guru, dan memahami kosakata dengan lebih baik, dan partisipasi dalam diskusi serta pengerjaan LKK meningkat, dibuktikan dengan peserta didik terlihat lebih saling membantu dan bekerja sama. Aturan permainan juga dipahami dengan baik, sehingga *tournament* berjalan lancar dan peserta didik juga lebih cepat memahami soal dalam *Flash card*. Selain itu, pemberian penghargaan langsung meningkatkan semangat dan rasa bangga mereka. Dengan perbaikan ini, penerapan model pembelajaran semakin optimal dan hasil belajar kognitif peserta didik meningkat.

Pernyataan dari hasil penelitian yang telah diuraikan di atas sesuai dengan pernyataan Slavin (1994) yang mengemukakan “Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik”. Selain itu, penelitian ini juga sesuai dengan pernyataan Akbar (2022) dalam buku *Flash card* Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian, tentang efektivitas *Flash card* dalam mengenalkan dan meningkatkan jumlah pembendaharaan kosakata peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga telah mencapai seluruh indikator pengenalan kosakata bahasa Inggris yang tercermin dari kemampuan peserta didik dalam menjawab soal evaluasi akhir siklus yang berkaitan dengan pemahaman makna, pengenalan gambar, pengucapan kata yang benar, dan pengidentifikasian kosakata melalui pernyataan dalam sebuah kalimat sederhana (Jeti & Buton, 2024).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Padlang (2018) di SD Negeri 75 Parepare yang dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* pada pembelajaran Bahasa Inggris berhasil. Hal tersebut dibuktikan dengan karena terdapatnya peningkatan pada hasil belajar kognitif peserta didik dari pada siklus I sebanyak 31,82% menjadi 77,27% pada siklus II. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Risia et al., (2024) di SD Negeri Madaeng 1 Waru Kabupaten Batang yang dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* pada pembelajaran berhasil yang juga dibuktikan dengan terdapatnya peningkatan pada hasil belajar kognitif peserta didik dari 72,80% pada siklus I menjadi 82% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh sesuai dengan hipotesis yang diuraikan oleh peneliti dan telah terbukti bahwa dari keseluruhan proses yang dilaksanakan yang dimulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* pada mata

pelajaran Bahasa Inggris pengenalan kosakata di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I dapat meningkatkan proses dan hasil belajar kognitif peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash card* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik kelas III mata pelajaran Bahasa Inggris pengenalan kosakata di UPT SPF SD Negeri Pattingalloang I. Hal ini dapat terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sampai dengan siklus II. Pada siklus I, hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil <75% dengan persentase sebesar 54% dan belum mencapai KKTP. Selanjutnya pada siklus II, hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil >75% dengan persentase sebesar 80% dan berhasil mencapai nilai KKTP.

REFERENSI

- Akbar. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran Dan Penelitian*. Sukabumi: Penerbit Haura.
- Andika, M., & Mardiana, N. (2023). Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris Di Era Globalisasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 246–251. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i1.3961>
- Devries, D. L., & Slavin, R. E. (1978). *Teams-Games-Tournament (TGT): Review Of Ten Classroom Experiments*. *Journal Of Research And Development In Education*, 12(1), 28–38.
- Jeti, L., & Buton, U. M. (2024). Stimulasi Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Bangsa , Kabupaten. 5, 84–96.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. 4(3), 315–321.
- Padlang. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Flash Card Berbantuan Model *Teams Games Tournament* (Tgt) Di Sd Negeri 75 Parepare. *Jurnal Pendidikan BUM*. Vol.5 No.1.
- Ratminingsih Ni Made. (2021). *Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Abad Ke-21*. Depok: Rajawali Pers.
- Sari, P. W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media “Flash Card” Terhadap Kemampuan Siswa Menulis “Procedure Text. 01(01), 22–31.
- Slavin, R. E. (2016). *Instruction Based On Cooperative Learning. Handbook Of Research On Learning And Instruction*, Second Edition, 388–404. <https://doi.org/10.4324/9781315736419-27>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.