



**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA
FLASHCARD TERHADAP PEMBELAJARAN LAPORAN HASIL
OBSERVASI KELAS X MA ALMAARIF SINGOSARI**

SKRIPSI

OLEH

MAULIDIA NOVIA SYAHARANI

NPM 22201071048



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FEBRUARI 2026

ABSTRAK

Syaharani, Maulidia Novia (2026). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Flashcard Terhadap Pembelajaran Laporan Hasil Observasi Kelas X MA Almaarif Singosari*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II: Itznaniyah Umie Murniatie, M.Pd.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, flashcard*, hasil belajar, teks laporan hasil observasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks Laporan Hasil Observasi, memerlukan proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Namun, penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran di kelas membuat keterlibatan siswa menjadi terbatas, interaksi antar siswa kurang berkembang, dan suasana belajar terasa monoton. Kondisi tersebut terlihat pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Dengan demikian, kebutuhan akan model pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan menyenangkan menjadi semakin penting dalam proses pembelajaran. Salah satu model yang dapat dijadikan alternatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan penggunaan media *flashcard*.

Penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas X-1 MA Almaarif Singosari pada materi teks Laporan Hasil Observasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental* melalui desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 MA Almaarif Singosari yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*, hasil belajar siswa masih tergolong sedang dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 73,39. Setelah diterapkan

pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*, siswa menunjukkan peningkatan, hal tersebut dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata *posttest* menjadi 85,47. Secara statistik, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dengan nilai $t = -8,680$, yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *flashcard* terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran teks Laporan Hasil Observasi.



BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 dalam penelitian ini terdapat delapan sub bahasan, yaitu (1) Latar Belakang Masalah, (2) Rumusan Masalah, (3) Tujuan Penelitian, (4) Hipotesis Penelitian, (5) Asumsi Penelitian, (6) Ruang Lingkup dan Keterbatasan, (7) Manfaat Penelitian, (8) Penegasan Istilah. Pembahasan kedelapan sub bahasan tersebut sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengandung kontribusi inti guna mencetak kualitas sumber daya manusia yang berkemampuan saing serta berkarakter. Melalui proses pendidikan, siswa diharapkan mampu mengasah kemampuan diri, baik pada sisi wawasan, kemampuan, ataupun perilaku. Maka, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif supaya tujuan pendidikan bisa diraih dengan baik. Pada kerangka pendidikan nasional tahun 2024, pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*) juga pengokohan Profil Pelajar Pancasila. Kurikulum tersebut mendorong siswa agar berperan aktif, kreatif, kolaboratif, serta mempunyai kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai permasalahan kehidupan nyata.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih inovatif dalam menerapkan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keterampilan abad ke-21 mendorong dunia pendidikan untuk

mempersiapkan generasi masa depan agar mampu menghadapi tantangan dan persaingan dalam era yang penuh kompetisi (Angga et al., 2022).

Meskipun Kurikulum Merdeka telah diterapkan di berbagai satuan pendidikan, kenyataannya tidak semua sekolah mampu mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Beberapa guru masih menggunakan metode ceramah secara dominan sehingga kegiatan belajar cenderung bersifat satu arah dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan Kurikulum Merdeka yang menuntut pembelajaran aktif dan realitas di lapangan yang masih didominasi metode konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di kelas X MA Almaarif Singosari, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media flashcard ini didasari oleh beberapa temuan di lapangan. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi sehingga siswa tampak pasif, kurang berinteraksi, dan sering merasa bosan bahkan mengantuk selama pembelajaran berlangsung, di mana pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan bersifat satu arah. Kondisi ini semakin diperkuat oleh latar belakang sebagian besar siswa yang berasal dari lingkungan pesantren. Selain itu, keterbatasan sarana pembelajaran juga menjadi faktor pendukung perlunya inovasi, sebab siswa tidak diperkenankan membawa gawai atau *gadget* ke sekolah. Oleh karena itu, penggunaan media *flashcard* dipilih sebagai alternatif media pembelajaran yang praktis, menarik, dan sesuai

dengan kondisi sekolah, sekaligus mendukung pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar lebih efektif dan menyenangkan.

Proses pembelajaran masih sering membuat peserta didik hanya menghafal informasi tanpa mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Hidayah, Wahyuni, & Wicaksono, 2024). Pengalaman yang didapat siswa akan lebih terasa mendalam jika proses belajarnya berasal dari pemahaman dan penemuan yang dilakukannya sendiri. Penyusunan kurikulum membantu mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan menjadi pengawas yang memastikan pembelajaran sesuai dengan kondisi lingkungan, kemajuan ilmu pengetahuan, serta tingkat perkembangan siswa. Tujuan dari pengembangan, penyempurnaan, dan inovasi kurikulum adalah untuk membentuk karakter dan mengembangkan kompetensi siswa.

Pendidik berperan dalam menyampaikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa, namun perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran tetap relevan. Selama proses pembelajaran, keaktifan siswa menjadi aspek yang sangat penting, terutama dalam mengeksplorasi materi pembelajaran (Adrianti et al., 2025).

Dengan kondisi seperti itu dimana pendidik harus lebih banyak menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, serta dapat mengikuti perkembangan yang ada. Guru diharapkan mampu memahami karakteristik setiap peserta didik secara mendalam, kemudian merancang pembelajaran berdasarkan keragaman karakteristik siswa menjadikan aktivitas pembelajaran bisa berlangsung dengan baik (Silfiyah, Busri, & Siswiyanti, 2025).

Kemajuan IPTEK yang makin cepat, disertai pembaruan sosial serta pemahaman baru tentang cara belajar peserta didik, termasuk kemajuan dalam media komunikasi serta informasi, sudah memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya penerapan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan proses belajar mengajar. Saat ini, penggunaan media atau alat bantu pembelajaran dipandang sebagai unsur penting yang dapat menunjang efektivitas pembelajaran, apakah dalam ataupun di luar kelas, khususnya pada upaya mengembangkan hasil belajar peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif termasuk satu diantara pendekatan pembelajaran yang memfokuskan kombinasi siswa pada kelompok atau tim dalam menyelesaikan tugas dan permasalahan yang dibagikan pendidik. Penerapan beragam strategi pada pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keaktifan juga kontribusi siswa sepanjang aktivitas pembelajaran berjalan. Namun, menurut temuan observasi peneliti pada lapangan, penerapan pembelajaran kelompok oleh sebagian guru masih sebatas diskusi sederhana dan belum disertai dengan variasi aktivitas pembelajaran yang beragam.

Sementara itu, banyak siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi ketika pembelajaran dikombinasikan dengan unsur permainan, karena membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Pemanfaatan media pembelajaran tersebut dinilai dapat menghadirkan inovasi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas (Muttaqin & Murniatie, 2020). Penerapan model ini sejalan dengan materi pembelajaran mendalam (*Deep*

Learning) yang memfokuskan kontribusi aktif siswa agar berpikir kritis, kolaboratif, reflektif, serta sanggup menggabungkan ilmu dengan pengalaman nyata, sehingga upaya mempersiapkan siswa agar siap menghadapi tantangan global menjadi semakin penting.

Pembelajaran yang dirancang secara menyenangkan bisa mengembangkan semangat serta motivasi belajar siswa. Satu diantara bentuk pembelajaran yang menyenangkan bisa diwujudkan dari kegiatan permainan (*games*). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk satu diantara model yang memadukan unsur permainan dalam kompetisi antarkelompok siswa untuk memperoleh skor tertinggi saat memecahkan persoalan yang dibagikan. Bentuk permainan yang digunakan bisa berbentuk pertanyaan maupun kuis yang berhubungan terhadap materi pembelajaran, terutama dalam materi teks Laporan Hasil Observasi, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Maka, pembelajaran di kelas perlu dikembangkan secara variatif agar tidak bersifat monoton sehingga siswa bisa berkontribusi aktif serta mempunyai motivasi belajar yang semakin besar.

Sementara itu, media *flashcard* memiliki keunggulan sebagai alat bantu visual yang dapat menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, dan memperkuat daya ingat. Media memiliki peran penting dalam menarik perhatian, membangkitkan minat, serta membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Muttaqin & Murniatie, 2020). Kombinasi model TGT dengan media *flashcard* diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dengan menggabungkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik siswa. Maka,

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* bisa sebagai alternatif inovatif dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta menyenangkan berdasarkan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Meskipun berbagai penelitian telah dilakukan, kajian yang mengombinasikan model pembelajaran kooperatif TGT dengan penggunaan media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi teks LHO pada tingkat madrasah aliyah, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung mengkaji penerapan model TGT atau penggunaan media *flashcard* secara terpisah. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut umumnya dilakukan pada mata pelajaran lain seperti IPA, SKI dan lain-lain atau memakai pendekatan penelitian tindakan kelas yang bersifat kualitatif. Beberapa penelitian sebelumnya juga lebih menitikberatkan pada peningkatan keaktifan belajar siswa, sementara kajian mengenai pengaruh penerapan kedua komponen tersebut terhadap hasil belajar kognitif siswa masih belum banyak dilakukan.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi baru (*novelty*) melalui penggabungan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Laporan Hasil Observasi yang diterapkan secara sistematis di madrasah aliyah. Inovasi ini tidak hanya menjadi alternatif strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman, tetapi juga memperkaya kajian ilmiah dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) ini dapat

meningkatkan keaktifan siswa, kolaborasi, motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian oleh Masita H (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa, termasuk komunikasi, kerja sama, dan empati. Penelitian lain oleh karya Lisa Ranti Mardiyanti dkk., (2023) juga menemukan bahwa pengimplementasian model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya oleh Afidah et al (2024) juga menemukan bahwa model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang dipadukan dengan kartu soal juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kombinasi penerapan kedua pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran di MA Almaarif Singosari dengan mendorong peningkatan hasil belajar siswa, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Flashcard pada Pembelajaran Laporan Hasil Observasi Kelas X MA Almaarif Singosari.*”

1.2 Rumusan Masalah

Dalam latar belakang masalah yang sudah dibentuk, menjadikan sejumlah pertanyaan penelitian yang menjadi fokus kajian ini yaitu:

- (1) Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X MA Almaarif Singosari?

- (2) Bagaimana hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X MA Almaarif Singosari?
- (3) Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X MA Almaarif Singosari?

1.3 Tujuan Penelitian

Menurut fokus penelitian yang sudah dibentuk tersebut, menjadikan tujuan dari penelitian ini diantaranya :

- (1) Mengetahui hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X MA Almaarif Singosari.
- (2) Mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* pada pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X MA Almaarif Singosari.
- (3) Menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X MA Almaarif Singosari.

1.4 Hipotesis Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang berbasis teks, sering kali memerlukan pendekatan yang mampu menarik minat siswa sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Banyak siswa merasa bahwa pembelajaran teks dapat menjadi monoton

apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah atau membaca pasif. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang dapat membuat proses belajar lebih hidup dan interaktif. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis Nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) sebagai berikut:

H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Almaarif Singosari.

H_a (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Almaarif Singosari.

1.5 Asumsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan beberapa asumsi dasar yang menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian. Peneliti mengasumsikan bahwa siswa kelas X MA Almaarif Singosari memiliki kemampuan awal dalam memahami materi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks Laporan Hasil Observasi. Kemampuan awal siswa tersebut dapat diketahui melalui pelaksanaan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan pembelajaran, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Penelitian ini juga mengasumsikan bahwa proses pembelajaran di kelas berlangsung sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh guru. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan terarah sehingga perlakuan pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini

dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang.

Penelitian ini juga didasarkan pada asumsi bahwa instrumen penelitian yang digunakan, baik berupa tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*), telah disusun sesuai dengan indikator pembelajaran yang relevan sehingga mampu mengukur hasil belajar siswa secara objektif. Instrumen tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari setelah mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, peneliti mengasumsikan bahwa seluruh siswa yang menjadi subjek penelitian mengikuti kegiatan pembelajaran serta mengerjakan tes yang diberikan dengan sungguh-sungguh dan jujur sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan demikian, data yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat mencerminkan kondisi yang sebenarnya sehingga hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam menarik kesimpulan penelitian.

1.6 Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1.6.1 Ruang Lingkup

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X MA Almaarif Singosari, Kabupaten Malang, tahun pelajaran 2025/2026, dengan fokus utama pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dalam pembelajaran teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Ruang lingkup penelitian ini dibatasi agar pelaksanaan penelitian berlangsung secara terarah, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Secara khusus, penelitian ini berfokus untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar siswa. Model TGT dipilih karena mengutamakan kerja sama kelompok, interaksi sosial, dan aktivitas permainan edukatif yang dapat meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, *flashcard* digunakan sebagai media visual untuk membantu memperjelas konsep, meningkatkan daya ingat, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Materi pembelajaran yang digunakan adalah teks Laporan Hasil Observasi, meliputi pengertian, struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah penyusunan teks sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X dalam Kurikulum Merdeka.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 MA Almaarif Singosari yang berjumlah 38 siswa. Kelas ini dipilih sebagai sampel dengan teknik *purposive sampling*, berdasarkan kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung di kelas tersebut sehingga memungkinkan penerapan model TGT berbantuan *flashcard* secara optimal.

1.6.2 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini mengandung sejumlah keterbatasan. Pertama, studi ini sekedar dilaksanakan di satu kelas, menjadikan temuannya tidak bisa digeneralisasikan dengan universal ke seluruh populasi siswa kelas X. Kedua, penelitian ini memakai pendekatan *one-group pretest–posttest* serta tidak melibatkan kelompok pembandingan (kontrol), sehingga peningkatan hasil belajar sepenuhnya

diinterpretasikan sebagai dampak perlakuan tanpa perbandingan dari kelas lain. Ketiga, keterbatasan waktu penelitian yang hanya berlangsung dalam periode Juli hingga September membuat cakupan materi dan pengamatan peneliti terbatas pada topik tertentu sesuai jadwal pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *flashcard* sebagai media pembelajaran dipengaruhi oleh kondisi sekolah yang tidak memperbolehkan siswa membawa gawai, sehingga alternatif media digital tidak dapat digunakan.

1.7 Kegunaan Penelitian

1.7.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu pendidikan, terutama yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard* di Madrasah Aliyah Almaarif Singosari. Penelitian ini dapat menambah referensi ilmiah mengenai strategi pembelajaran yang berbasis permainan akademik (*academic games*) pada materi teks Laporan Hasil Observasi, yang masih jarang diteliti, terutama pada jenjang Madrasah Aliyah.

1.7.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan siswa dapat berlatih untuk belajar lebih aktif sehingga mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar serta melatih siswa untuk mampu bekerja sama dan berkompetensi secara berkelompok.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan guna menyempurnakan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif

c. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini menjadi referensi bagi pihak madrasah dalam upaya mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan adaptif guna meningkatkan mutu proses belajar mengajar di Madrasah Aliyah Almaarif Singosari.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dalam mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan sebuah media seperti *flaschard*, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wacana dalam bidang pengembangan media pembelajaran.

1.8 Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka beberapa istilah pokok yang digunakan perlu ditegaskan sebagai berikut:

a) Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu kekuatan atau kemampuan yang muncul dari suatu hal baik berupa benda, individu, maupun unsur lainnya yang mampu memberikan dampak, perubahan, atau kendali terhadap sesuatu di sekitarnya.

b) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pembagian kelompok selama proses pembelajaran dengan tujuan sesama siswa dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok yang telah dibagi,

c) *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan pertandingan akademik untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

d) *Media Flashcard*

Media flashcard yaitu media pembelajaran berupa kartu yang memuat gambar, teks, maupun simbol khusus yang dipilih guna mendukung siswa mendalami materi pembelajaran secara lebih mudah dan menarik.

e) *Laporan Hasil Observasi*

Teks LHO adalah teks yang memuat temuan observasi terhadap sebuah objek, peristiwa, maupun fenomena tertentu yang disusun dengan sistematis, faktual, dan objektif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard*, serta untuk mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap hasil belajar siswa pada materi teks laporan hasil observasi di kelas X-1 MA Almaarif Singosari. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut.

- a) Hasil belajar siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata pretest sebesar 73,39. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap materi teks laporan hasil observasi belum sepenuhnya optimal, baik dari segi pemahaman struktur teks, isi, maupun penggunaan unsur kebahasaan. Selain itu, proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru menyebabkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar masih terbatas. Hal tersebut berdampak pada kurang maksimalnya pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan serta rendahnya kesempatan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui interaksi belajar yang bermakna.

- b) Hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata posttest siswa menjadi 85,47 yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan penggunaan media visual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Melalui kegiatan diskusi kelompok, turnamen akademik, serta penggunaan kartu *flashcard* sebagai media bantu, siswa menjadi lebih mudah memahami materi teks laporan hasil observasi. Selain itu, model pembelajaran ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, kerja sama antarsiswa, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.
- c) Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan teknik analisis *paired sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard*. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi teks laporan hasil observasi di kelas X-1 MA Almaarif Singosari. Model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam

proses pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard terbukti berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X-1 MA Almaarif Singosari.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta simpulan yang telah diperoleh, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan proses pembelajaran.:

(1) Bagi Guru

Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA/MA, disarankan untuk mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan variatif. Penerapan model pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa, mendorong kerja sama dalam kelompok, serta membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan sistematis. Guru diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan unsur permainan akademik dan penggunaan media visual agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Selain itu, guru juga perlu menyesuaikan penerapan model pembelajaran dengan karakteristik siswa, materi

yang diajarkan, serta kondisi lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

(2) Bagi Siswa

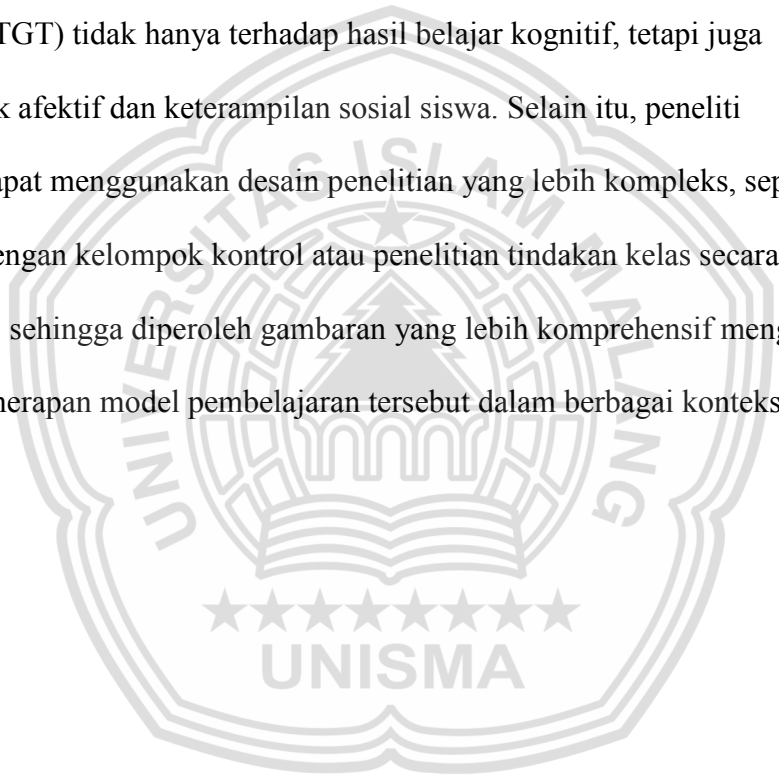
Bagi siswa, disarankan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam kegiatan diskusi kelompok dan turnamen akademik yang menjadi bagian dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Keaktifan siswa dalam berinteraksi, bertukar pendapat, serta bekerja sama dengan teman sekelompok dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran dan sekaligus mengembangkan keterampilan sosial. Siswa juga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran seperti *flashcard* sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan motivasi belajar secara mandiri baik di dalam maupun di luar kelas.

(3) Bagi Madrasah

Bagi pihak madrasah, disarankan untuk memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif yang berorientasi pada keaktifan siswa, salah satunya melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran yang variatif. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai serta pemberian kesempatan kepada guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan atau pengembangan profesional. Dengan adanya dukungan institusi yang berkelanjutan, diharapkan kualitas proses pembelajaran dapat meningkat sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

(4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek penelitian, variasi materi pembelajaran, maupun penggunaan metode dan media pembelajaran yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji lebih mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya terhadap hasil belajar kognitif, tetapi juga terhadap aspek afektif dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menggunakan desain penelitian yang lebih kompleks, seperti eksperimen dengan kelompok kontrol atau penelitian tindakan kelas secara berkelanjutan, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran tersebut dalam berbagai konteks pembelajaran.



DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, S., Anam, F., & Fitriyah, E. (2023). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi sistem gerak kelas 6 SDN Pakis V Surabaya. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 1(2), 45–53. <https://doi.org/10.62354/jep.v1i2.9>
- Muttaqin, K., & Murniatie, I. U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora dalam Menelaah Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)*, 3(2), 320–334. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v3i2.1222>
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektifitas media flashcard untuk meningkatkan pemahaman kemandirian belajar peserta didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6003–6014. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>
- Azizah, M. L., & Permadi, H. (2021). *Perbandingan hasil belajar trigonometri dengan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran kooperatif Jigsaw*. *Jurnal MIPA dan Pembelajarannya*, 1(11), 864–870. <https://doi.org/10.17977/um067v1i11p864-870>
- Chotimah, C. (2021). Flashcard as a learning Media to Motivate Students. *Lingua: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 17(1)
- Endang, S. (2021). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(2), 65–83. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i2.45>
- Ernis, P., & Wahyuni, N. (2021). Penguasaan PUEBI terhadap keterampilan menulis teks laporan hasil observasi. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2927>
- Fatayan, A., Zulherman, & Triannisa, S. W. (2022). Pengembangan media visual flashcard berbasis Adobe Premiere di sekolah dasar. *Jurnal Eduscience (JES)*, 9(1), 28–39. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2518>
- Febriani, F., & Ghozali, M. I. A. (2020). Peningkatan sikap tanggung jawab dan prestasi belajar melalui model pembelajaran kolaboratif tipe Cycle 7E. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 175–186. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6335>
- Hidayatillah, T. D. A., Bramantha, H., & Rofek, A. (2024). *Pengaruh model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Besuki*. Universitas Abdurachman Saleh Situbondo.

- Joharistima, K. R., & Sumaryati, S. (2025). Pengaruh penerapan model pembelajaran tipe Teams Games Tournament terhadap keterampilan kolaborasi siswa akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 23(1), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v23i01.83984>
- Luh, N., & Armidi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD A R T I C L E I N F O. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>
- Munasharoh, R. (2023). Upaya Guru Mengembangkan Literasi Membaca Siswa Melalui Media Kartu Soal Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Terpadu (Studi Kasus di SMPN 1 Siman Ponorogo).
- Suhenda, D., dkk. (2024). *Pembelajaran aktif dan kolaboratif berbantuan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa*. **Jurnal Pendidikan**, 2(3), 16–23.
- Nsiyah, Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. N. (2021). Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 117. <https://doi.org/10.26418/jvip.v13i2.42169>
- Hidayah, F. N. A., Wahyuni, S., & Wicaksono, H. (2024). Peningkatan keterampilan menulis puisi menggunakan media mind mapping pada siswa kelas VIII SMP Pesantren Nurul Falah Desa Dampit Kabupaten Malang. *Jurnal* (tidak tertera nama jurnal pada file).
- Silfiyah, R., Busri, H., & Siswiyanti, F. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran teks LHO dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia: Studi kasus MTs Nurul Iman Banyuwangi*.
- Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, M., Guntur, M., Siregar, R. A., Ritonga, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., & Listantia, N. (2022). *Pengantar model pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.

- Suhenda, D., Fuad, F., Sekti, P. H., Syaefudin, D., & Sukmawati, N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan modern*. **Educatus: Jurnal Pendidikan**, 2(3), 16–23. <https://doi.org/10.69914/educatus.v2i3.22>
- Putri, K. M. F., Ranti, L. R., & Ringkat, G. H. F. (2024). Artikel model pembelajaran cooperative learning. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 1–6. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2770>
- Qomariyah, N. W., Suparno, & Syahri, M. (2021). Efektivitas modul pembelajaran teks laporan hasil observasi bermuatan kearifan lokal Situbondo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6(9), 1370–1375. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap ketuntasan belajar shooting bola basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, 9(1), 193–203. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Rahmadhani, C., Arif, K., & Azzahra, F. (2025). Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flash card terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 23907–23916.
- Randi "PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN PESERTA DIDIK KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 3 PONTIANAK" Satya widya (2024) doi:10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96
- Suardin, & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep Learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Politik*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. Yayasan Pendidikan Dzurriyatulquran. <https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/qosim>

- Ummah, K., & Bahriah, E. S. (2025). Implementasi metode TGT (Team Games Tournament) terhadap motivasi belajar kimia siswa SMA kelas X. *Prosiding Seminar Nasional FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2(1), 53–66. DOI : <https://doi.org/10.64277/semnas.v2i1.196>
- Rahmadhani, C., Arif, K., & Azzahra, F. (2025). *Pengaruh model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flash card terhadap hasil belajar*. **Jurnal Pendidikan Tambusai**, 9(2), 23907–23916.
- Widyasari, E. (2021). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Gedong Tataan* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Metro].
- Zahara, R. A., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). Pengaruh kartu misteri dalam model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar tematik siswa. *Journal of Education Technology*, 3(4), 229–236.
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar*, 3(1), 1–6.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan antara pretest dan posttest dengan hasil belajar siswa kelas VII B di MTs Alwashliyah Pantai Cermin. *Edunomika*, 7(1).
- Ummah, I., & Mutaqin, A. (2024). Efektivitas penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 11(3), 240–248.