

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

Maulidia Novia Syaharani¹, Frida Siswiyanti², Itznaniyah Umie Murniatie³
(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unisma)
maulidianoviashyumi00@gmail.com¹, fridasiswiyanti@unisma.ac.id²,
itznaniyahmurniatie@unisma.ac.id³

Abstrak: 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-experimental* 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.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang kompetitif dan berkarakter. Dalam konteks kebijakan pendidikan nasional terbaru,

penerapan Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*) serta penguatan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Angga et al., 2022).

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran yang berpusat pada siswa belum sepenuhnya terlaksana. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah, sehingga siswa cenderung pasif, kurang berinteraksi, dan mudah merasa bosan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta kurang optimalnya hasil belajar yang dicapai. Selain itu, pembelajaran yang hanya berorientasi pada hafalan tanpa melibatkan pemahaman mendalam juga masih sering ditemukan (Hidayah, Wahyuni, & Wicaksono, 2024).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di kelas X MA Almaarif Singosari. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO), masih cenderung berpusat pada guru. Siswa tampak kurang aktif, interaksi antarsiswa masih terbatas, serta motivasi belajar rendah. Kondisi ini diperkuat oleh keterbatasan sarana pembelajaran, di mana siswa tidak diperkenankan menggunakan gawai, sehingga diperlukan alternatif media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kondisi sekolah.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Model ini menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Purnomo et al., 2022). (Amalia *et al.*, 2023). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menarik untuk diterapkan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model ini menggabungkan unsur kerja sama kelompok dengan permainan akademik dan kompetisi antartim, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penerapan model TGT terbukti mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta hasil belajar siswa (Mardiyanti et al., 2023; Masita, 2025). Selain itu, penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang tidak monoton (Muttaqin & Murniatie, 2020).

Media flashcard merupakan alat bantu visual berupa kartu yang berisi gambar, teks, atau simbol yang dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik terbukti mampu meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Muttaqin & Murniatie, 2020).

Selain itu, menurut Silfiyah, Busri, dan Siswiyanti (2025), pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Kombinasi antara model pembelajaran TGT dan media flashcard dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta menyenangkan. Model TGT mendorong interaksi dan kerja sama siswa melalui kegiatan permainan, sementara flashcard membantu memperkuat pemahaman konsep secara visual. Dengan demikian, kedua komponen tersebut saling melengkapi dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian yang mengombinasikan model pembelajaran TGT dengan media flashcard pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks Laporan Hasil Observasi di jenjang Madrasah Aliyah, masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya meneliti model TGT atau media flashcard secara terpisah, serta lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut secara simultan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar siswa pada materi teks Laporan Hasil Observasi di kelas X MA Almaarif Singosari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*pre-experimental design*), yaitu menggunakan desain *one-group pretest–posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di MA Almaarif Singosari, Kabupaten Malang pada tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-1 yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, yakni kelas yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media flashcard, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada materi teks Laporan Hasil Observasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian berupa soal tes yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi teks Laporan Hasil Observasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah mengikuti pembelajaran. Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, serta melakukan koordinasi dengan pihak sekolah. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan *pretest*, kemudian melaksanakan pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media flashcard, dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Tahap akhir dilakukan dengan mengolah dan menganalisis data hasil penelitian.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media flashcard.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *pre experimental* yang dilaksanakan di MA Almaarif Singosari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Laporan Hasil Observasi untuk kelas X-1. Data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kelas eksperimen sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *flashcard*. Data tersebut selanjutnya dianalisis secara kuantitatif untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Hasil belajar siswa dalam penelitian disajikan dalam bentuk data *pretest* serta *posttest*.

Deskripsi Hasil Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model TGT Berbantuan Media Flashcard (Pretest)

Tahap awal pada penelitian ini ialah pemberian *pretest* dengan menggunakan soal pilihan ganda dan uraian yang diberikan kepada 38 peserta didik. *Pretest* dilaksanakan sebelum siswa memperoleh perlakuan pembelajaran untuk mengetahui kompetensi dasar siswa terhadap materi Teks Laporan Hasil Observasi. Sebelum diberikan perlakuan, guru menyampaikan materi Teks Laporan Hasil Observasi dengan lisan serta bahan ajar yang sederhana seperti *power point* tanpa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Pada tahap ini, siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi secara pasif.

Interaksi antar siswa masih terbatas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal sehingga siswa merasa bosan dan mengantuk saat pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada pemahaman siswa yang masih kurang maksimal, sebagaimana tercermin dari hasil *pretest* yang diperoleh sebelum perlakuan diberikan. Adapun data deskriptif statistik nilai *pretest* sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Statistik Nilai Pretest

No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pretest	Posttest
1.	Jumlah siswa	38	38
2.	Skor Ideal	100	100
3.	Nilai Tertinggi (<i>maximum</i>)	100	100
4.	Nilai Terendah (<i>minimum</i>)	53	76
5.	Rentang Nilai (<i>range</i>)	47	24
6.	Nilai Rata-rata (<i>mean</i>)	73,39	85,47

Berdasarkan tabel 4.3 statistik deskriptif tersebut, diketahui jika total siswa yang menjadi subjek penelitian sebanyak 38 orang, baik pada *pretest* maupun *posttest*, dengan skor ideal sebesar 100. Skor terbesar yang dihasilkan siswa pada *pretest* dan *posttest* sama-sama mencapai skor 100. Nilai terendah pada *pretest* sebesar 53, sedangkan nilai terendah pada *posttest* meningkat menjadi 76. Rentang nilai pada *pretest* sebesar 47, sedangkan pada *posttest* menurun menjadi 24, yang mengindikasikan jika sebaran skor siswa setelah perlakuan akan semakin merata. Selain itu, skor mean hasil belajar siswa di *pretest* sejumlah 73,39, sementara skor mean pada *posttest* bertambah diperoleh 85,47. Peningkatan skor mean itu mengindikasikan jika hasil belajar siswa mendapati perkembangan pasca diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard*.

Selanjutnya, data hasil belajar siswa dipaparkan berupa *distribusi frekuensi* yang dikelompokkan kepada lima klasifikasi untuk memberikan gambaran sebaran nilai siswa secara lebih rinci, sebagaimana disajikan di tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi dan Persentase Nilai Pretest

No	Interval	Nilai Pretest		Kategori
		Frekuensi	Persentase	
1.	53-61	6	15,79	Kurang
2	62-70	8	21,5	Cukup
3	71-79	12	31,58	Cukup
4	80-88	10	26,32	Baik
5	86-100	2	5,26	Sangat Baik
Jumlah		38	100	

Jika *pretest* hasil belajar siswa kelas X-1 menunjukkan sejumlah besar siswa ada dalam klasifikasi baik, ialah sebesar 57,90% (gabungan interval 71–79 dan 80–88). Namun demikian, masih terdapat siswa pada kategori kurang sebesar 15,79%, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan

media *flashcard* belum sepenuhnya merata. Sementara itu, siswa yang mencapai kategori sangat baik hanya sebesar 5,26%, sehingga bisa dinyatakan jika hasil belajar awal siswa tetap didominasi oleh kategori sedang.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa sebelum Perlakuan (Pretest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 75	Tuntas	20	52,63
< 75	Belum Tuntas	18	47,37
		38	100

Berdasarkan tabel 4.5 ketuntasan hasil belajar *pretest*, diketahui bahwa dari total 38 siswa kelas X-1 MA Almaarif Singosari, sebanyak 20 siswa (52,63%) telah mencapai ketuntasan belajar dengan memperoleh nilai ≥ 75 , sementara 18 siswa (47,37%) lainnya belum menggapai ketuntasan.

Hasil ini mengindikasikan jika sebelum diterapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*, ketuntasan hasil belajar siswa dari mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks LHO masih tergolong belum optimal. Masih tingginya jumlah siswa yang belum tuntas mengindikasikan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Teks LHO belum merata.

Deskripsi Hasil Belajar Siswa Setelah Penerapan Model TGT Berbantuan Media *Flashcard* (Posttest)

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard*, dilakukan pada kelas X-1 sebagai kelas eksperimen. Kelas ini terdiri atas 38 siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang relatif beragam, yang dapat dilihat dari hasil *pretest* yang diberikan pada awal pembelajaran sebelum perlakuan. Setelah pelaksanaan *pretest*, pada pertemuan selanjutnya siswa diberikan materi pembelajaran dan juga dilaksanakan dengan menerapkan model TGT berbantuan media *flashcard* pada materi Teks Laporan Hasil Observasi..

Selama pelaksanaan penelitian, adanya pembaruan pada hasil belajar siswa pasca dibagikan perlakuan (*treatment*). Pembaruan itu tercermin pada hasil belajar yang dihasilkan melalui pelaksanaan *posttest* pasca penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*. Berdasarkan data *posttest* hasil belajar siswa kelas X-1 MA Almaarif Singosari

dari mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi Teks LHO, dihasilkan skor mean sejumlah 85,47 yang tergolong pada klasifikasi baik (tuntas). Skor terbesar yang diperoleh siswa yaitu 100, sementara skor terkecil sejumlah 76. Temuan tersebut mengindikasikan jika perkembangan hasil belajar siswa pasca diterapkan model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian.

Tabel 4. Deskripsi Hasil Uji Statistik Nilai Posttest

No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pretest	Posttest
1.	Jumlah siswa	38	38
2.	Skor Ideal	100	100
3.	Nilai Tertinggi (<i>maximum</i>)	100	100
4.	Nilai Terendah (<i>minimum</i>)	53	76
5.	Rentang Nilai (<i>range</i>)	47	24
6.	Nilai Rata-rata (<i>mean</i>)	73,39	85,47

Berdasarkan tabel 4.8 temuan analisis statistik deskriptif pada nilai posttest, dipahami jika total siswa yang menjalani tes akhir (*posttest*) sejumlah 38 siswa. Nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 76, sementara skor terbesar menggapai 100, secara kisaran nilai (*range*) sejumlah 24.

Nilai mean *posttest* yang dihasilkan siswa yaitu 85,47, secara *standar deviasi* sejumlah 6,689. Temuan tersebut mengindikasikan terdapatnya perkembangan hasil belajar peserta didik pasca diberikan perlakuan pembelajaran berupa penerapan media pembelajaran dibandingkan dengan hasil pretest sebelumnya. Nilai rata-rata yang relatif tinggi serta rentang nilai yang lebih kecil menandakan jika pemahaman peserta didik terhadap materi Teks LHO menjadi lebih merata dan optimal.

Selanjutnya, data hasil belajar siswa dipaparkan berupa distribusi frekuensi yang dikelompokkan ke dalam lima kategori untuk memberikan gambaran sebaran nilai siswa secara lebih rinci, sebagaimana dipaparkan di tabel berikut.

Tabel 5. Distribusi dan Persentase Nilai Posttest

No	Interval	Nilai Posttest		Kategori
		Frekuensi	Persentase	
1.	76-79	8	21,05	Baik
2	80-83	7	18,42	Cukup

3	84-87	6	15,79	Sangat Baik
4	88-91	7	18,42	Sangat Baik
5	92-95	6	15,79	Sangat Baik
6	86-100	4	10,53	Sangat Baik
Jumlah		38	100	

Berdasarkan tabel 4.9 distribusi frekuensi nilai *posttest*, diketahui bahwa sebaran nilai hasil belajar siswa kelas X-1 MA Almaarif Singosari berada pada interval yang relatif tinggi. Sebagian siswa berada pada interval nilai 76–79, yaitu sebanyak 8 siswa (21,05%), serta pada interval 80–83 sebanyak 7 siswa (18,42%), yang termasuk dalam kategori baik. Aspek tersebut mengindikasikan jika setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*, setiap siswa telah meraih skor melampaui.

Di interval nilai yang lebih tinggi, sebanyak 6 siswa (15,79%) berada pada interval 84–87, 7 siswa (18,42%) pada interval 88–91, 6 siswa (15,79%) pada interval 92–95, dan 4 siswa (10,53%) pada interval 96–100, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dominasi sebaran nilai pada interval tinggi ini mengindikasikan jika hasil belajar siswa pasca perlakuan tidak hanya meningkat, tetapi juga lebih merata. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard* terbukti mampu mengembangkan hasil belajar siswa di mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi Teks Laporan Hasil Observasi (LHO).

Tabel 6. Tabel Ketuntasan Hasil Belajar Siswa sebelum Perlakuan (Posttest)

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≥ 75	Tuntas	38	100
< 75	Belum Tuntas	0	0
Jumlah		38	100

Berdasarkan tabel 4.10 deskriptif ketuntasan hasil belajar nilai *posttest*, diketahui bahwa seluruh siswa kelas X MA Almaarif Singosari telah mencapai ketuntasan belajar. Dari total 38 siswa, seluruhnya atau 100% memperoleh nilai ≥ 75 berdasarkan KKM yang telah ditetapkan sekolah. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori belum tuntas.

Hasil ini mengindikasikan jika setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*, siswa sanggup mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi Teks LHO.

Ketuntasan belajar yang tercapai secara keseluruhan ini mengindikasikan bahwa

pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta membantu siswa mencapai ketuntasan belajar secara optimal, baik secara individual maupun klasikal. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari *pretest* ke *posttest*, yang menandakan bahwa penerapan media pembelajaran dan perlakuan yang diberikan mampu mengembangkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut mengindikasikan jika pembelajaran yang memfokuskan keaktifan serta kolaborasi siswa, serta dipicu dari penerapan media pembelajaran yang menarik, sanggup meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa akan materi yang dipelajari (Dodi Suhenda et al., 2024).

Analisis Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Siswa

Uji Prasyarat Analisis

(1) Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini bertujuan agar memahami mungkinkah data hasil belajar siswa berdistribusi normal maupun tidak. Data yang berdistribusi normal menjadi prasyarat dalam penggunaan uji statistik parametrik, sementara data yang tidak berdistribusi normal dianalisis menggunakan uji statistik nonparametrik. Pengujian normalitas data dilakukan dengan secara *uji Shapiro–Wilk* pada taraf signifikansi 0,05.

Berdasarkan pengambilan keputusan pada uji normalitas yaitu jika skor signifikansi (sig.) melampaui 0,05, menjadikan data disimpulkan berdistribusi normal. Tetapi, bila skor signifikansi (sig.) di bawah 0,05, menjadikan data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Tahap uji normalitas pada penelitian ini dilaksanakan secara pengoperasian SPSS versi 25. Hasil perhitungan uji normalitas data *pretest* dipaparkan di tabel berikut.

Tabel 7. Tabel Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,105	38	,200 [*]	,970	38	,380
posttest	,079	38	,200 [*]	,958	38	,160

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Temuan uji normalitas di atas, dapat dipahami jika skor signifikansi (sig.) data *pretest* sejumlah 0,380 serta nilai signifikansi (sig.) data *posttest* sebesar 0,160. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* lebih besar dari 0,05 atau $0,380 > 0,05$, serta nilai signifikansi data *posttest* juga lebih besar dari 0,05 atau $0,160 > 0,05$.

Maka, bisa dinyatakan jika data hasil uji *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini

berdistribusi normal.

(2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan guna memecahkan rumusan masalah penelitian yang awalnya tetap berkarakter sementara. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan terdiri atas dua jenis, ialah H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Sedangkan H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan memakai uji *paired sample t-test*. Uji-t berpasangan dipakai agar memahami terdapat maupun tidaknya dampak yang signifikan diantara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* akan hasil belajar siswa menjadi variabel terikat. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan membedakan skor *pretest* serta *posttest* pada kelompok yang serupa. Perhitungan *uji-t* berpasangan dilakukan secara pengoperasian SPSS versi 25. Sedangkan temuan pengujian hipotesis menggunakan uji-t berpasangan dipaparkan di tabel berikut.

Tabel 8. Uji Paired Sample T-test

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pretest - posttest	-12,079	8,578	1,392	-14,899	-9,259	-8,680	37	,000

Hasil uji statistik juga menunjukkan nilai simpangan baku (*standard deviation*) sebesar 8,578, yang menandakan bahwa variasi selisih skor *pretest* dan *posttest* berada pada tingkat yang cukup wajar. Sedangkan, nilai *standard error mean* sejumlah 1,392 mengindikasikan tingkat ketelitian estimasi mean selisih skor tersebut.

Selain itu, hasil uji menunjukkan bahwa interval kepercayaan 95% terhadap selisih rata-rata ada pada kisaran $-14,899$ sampai $-9,259$. Kisaran interval tersebut tidak meliputi nilai nol (0), sehingga memperkuat adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* serta *posttest* siswa. Skor *t* hitung sejumlah $-8,680$ secara derajat kebebasan (*df*) sejumlah 37.

Menurut temuan uji *paired sample t-test* di atas, bahwa nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sejumlah $0,000 < 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_1) diterima. Berdasarkan ketentuan pengambilan keputusan pada uji *paired sample t-test*, jika skor *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, menjadikan hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_1) diterima

(Rahmani et al., n.d.). Oleh karena itu, karena nilai *Sig. (2-tailed)* sejumlah $0,000 < 0,05$, dapat dinyatakan jika adanya perbandingan yang signifikan dari skor tes *pretest* serta *posttest* siswa.

Maka, bisa disimpulkan jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *flashcard* menghasilkan dampak yang signifikan terhadap skor tes Bahasa Indonesia siswa dalam materi Teks LHO di MA Almaarif Singosari. Temuan penelitian ini mengindikasikan jika penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard* menghasilkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Hasil *Pretest* Peserta Didik sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan *pretest* yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas X-1 MA Almaarif Singosari, diperoleh nilai mean hasil belajar sejumlah 73,39. Temuan demikian mengindikasikan jika kemampuan awal siswa dalam materi teks laporan hasil observasi masih tergolong rendah sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*.

Rendahnya kompetensi dasar siswa mengindikasikan jika proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelumnya belum sepenuhnya sanggup melibatkan peserta didik secara aktif. (Afidah dkk. 2024) juga mengemukakan bahwa minimnya variasi dalam penerapan model serta media pembelajaran berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Kondisi tersebut memperkuat perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu menambah keaktifan dan motivasi siswa saat belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan media *flashcard* dipilih sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan hasil peserta didik khususnya kelas X-1 MA Almaarif Singosari pada materi teks laporan hasil observasi.

Hasil *Posttest* Peserta Didik setelah Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*, *posttest* dibagikan untuk siswa kelas X-1 MA Almaarif Singosari untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam materi teks laporan hasil observasi setelah diberikan perlakuan. Hasil *posttest* diperoleh dengan skor mean sejumlah 85,47, yang mengindikasikan terdapatnya perkembangan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil *pretest* sebelumnya.

Peningkatan nilai rata-rata tersebut mengindikasikan jika penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard* mampu mengembangkan pemahaman siswa

terhadap materi teks laporan hasil observasi. Aspek tersebut selaras dengan penelitian (Kasmayanti et al., 2023) yang menerangkan jika model pembelajaran TGT dengan dukungan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif serta motivasi belajar siswa serta bisa mengembangkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, (Widyasari, 2021) mengemukakan jika model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kerja sama kelompok dan permainan akademik.

Sejalan dengan hasil penelitian terdahulu, temuan dalam penelitian ini mengindikasikan jika penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard* efektif digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi teks LHO Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard* menghasilkan pengaruh positif terhadap pengembangan hasil belajar siswa kelas X-1 MA Almaarif Singosari.

Adanya peningkatan skor mean hasil belajar peserta didik setelah penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard* menunjukkan perubahan hasil belajar. Agar mengetahui signifikansi peningkatan itu, dilaksanakan analisa data secara uji statistic.

Analisis Pengaruh Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model TGT Berbantuan Media *Flashcard*

Berdasarkan temuan analisis data penelitian secara metode pre-eksperimental menggunakan desain *one group pretest posttest*, diketahui bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa antara pra serta pasca penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *flashcard*. Skor mean hasil belajar siswa pada *pretest* sebesar 73,39 mengalami peningkatan pada *posttest* menjadi 85,47. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang lebih baik setelah diberikan perlakuan.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kaidah dasar pengambilan keputusan dalam *uji paired sample t-test* jika skor signifikansi (*Sig. 2-tailed*) di bawah 0,05, menjadikan hipotesis nol (H_0) ditolak serta hipotesis alternatif (H_1) diterima (Haryanti et al., 2021). Aspek tersebut mengindikasikan jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (TGT) berbantuan media *flashcard* menghasilkan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Teks Laporan Hasil Observasi di MA Almaarif Singosari. Pada hasil uji statistik diperoleh adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *flashcard*. Namun peningkatan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh perbedaan nilai, melainkan juga oleh perubahan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa menjadi lebih aktif dalam memperhatikan materi,

berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berinteraksi dengan kelompok.

Aktivitas belajar yang meningkat menunjukkan bahwa media flashcard mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sedangkan model TGT mendorong terjadinya interaksi antarpeserta didik melalui kerja sama kelompok dan permainan akademik, menjadikan pembelajaran bukan sekedar tertuju atas pendidik, tetapi juga menyertakan siswa secara aktif dalam berpikir, berdiskusi, serta memecahkan masalah. Kondisi ini selaras bersama teori pembelajaran kooperatif yang memfokuskan utamanya pembelajaran antarkelompok serta kombinasi.

Temuan penelitian ini selaras bersama temuan penelitian (Afidah et al., 2024) yang menyatakan jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu mampu mengembangkan hasil belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kombinasi kelompok dan permainan akademik. Melalui mekanisme turnamen akademik, setiap peserta didik dituntut untuk berkontribusi aktif dalam kelompok, sehingga meningkatkan motivasi, kepercayaan diri, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Penggunaan media flashcard dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi sebagai variasi pembelajaran yang mampu mengubah pola belajar siswa. Sebelum perlakuan, pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa pasif dan hanya menerima informasi. Setelah penggunaan flashcard, siswa terlibat langsung dalam kegiatan mengamati, menebak, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan sehingga aktivitas belajar meningkat.

Peningkatan hasil belajar yang diperoleh bukan semata-mata karena siswa menghafal materi, tetapi karena adanya keterlibatan mental dan interaksi selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media flashcard berperan sebagai stimulus yang mendorong keaktifan belajar, dan keaktifan tersebut berdampak pada peningkatan pemahaman siswa. Hasil penelitian ini menguatkan temuan penelitian sebelumnya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media flashcard efektif digunakan dalam mengembangkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi Teks LHO.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media flashcard memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas X MA Almaarif Singosari pada materi teks Laporan Hasil Observasi. Hal ini ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan penerapan

model pembelajaran, di mana nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media flashcard dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan desain penelitian yang lebih komprehensif, seperti dengan melibatkan kelompok kontrol serta cakupan subjek yang lebih luas, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih generalizable dan mendalam. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penelitian ini. Terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penelitian dan penulisan artikel ini.

Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada pihak MA Almaarif Singosari yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian, serta kepada siswa kelas X yang telah berpartisipasi dengan baik dalam pengumpulan data penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Afidah, N., Rahmawati, A., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Rohim, D. C. (2024). Efektivitas model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berbantuan kartu soal terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Gribig. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(3), 561–567.
- Angga, A., Hernawan, A. H., & Mulyati, T. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) di sekolah dasar dalam mengembangkan profil pelajar Pancasila. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3).
- 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.
- Kasmaniyanti, K., Samsuri, T., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif dan motivasi belajar biologi siswa kelas VII. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(2), 38–54.
- 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.
- 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.
- 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.
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student dua sampel saling berpasangan (*paired sample t-test*). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576.
- 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*.
- 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.
- 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].