

ABSTRAK

Ihsyal Lukman, (1222120031) “Penggunaan Model *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Flash Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Surat Dinas dan Surat Pribadi (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas Vii Smpn 5 Padalarang)”. Skripsi Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flash card*, serta mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi surat dinas dan surat pribadi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri atas kelas VII-C sebagai kelas eksperimen sebanyak 35 siswa dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol sebanyak 40 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample t-Test*, uji *Paired Sample t-Test*, dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 58,97, sedangkan kelas kontrol sebesar 59,28. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 89,09, sedangkan kelas kontrol menjadi 76,80. Peningkatan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 30,12 poin, sedangkan kelas kontrol sebesar 17,52 poin. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sementara itu, hasil uji *Paired Sample t-Test* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai t sebesar -23,174 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flash card*. Penggunaan model tersebut memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flash card* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi surat dinas dan surat pribadi di kelas VII SMPN 5 Padalarang.

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe TGT Media flash card Hasil belajar siswa Surat dinas dan surat pribadi Penelitian quasi eksperimen