

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini masih banyak siswa yang menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang membosankan, tidak hanya itu tidak sedikit para siswa yang tidak menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia bahkan tidak jarang terkesan diabaikan (Nurhasanah, 2017). di samping adanya keluhan-keluhan karena mata pelajarannya, biasanya guru yang mengajarnya pun kurang kreatif dan terampil dalam mengajarkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terjadi karena belum banyak ditemukan metode atau media pembelajaran Bahasa Indonesia yang menarik di kelas (Lestari & Apoko, 2022). Kondisi ini dapat membuat siswa kehilangan minat, merasa malas untuk belajar dan berlatih, atau bahkan mengembangkan rasa tidak suka terhadap pelajaran Bahasa Indonesia, pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka. Selain itu, didukung pula oleh pendapat Astuti (2017) dalam (Paramita et al., 2019) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran di Indonesia masih dikatakan lemah, karena umumnya guru melaksanakan proses pembelajaran hanya terfokus pada bagaimana suatu materi tuntas disampaikan kepada siswanya tanpa memikirkan bagaimana cara siswa belajar. Oleh karena itu, guru memiliki peran dan fungsi yang sangat besar dalam mengorganisasikan pembelajaran di kelas dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran

Menurut Syafitri et al., (2019) bahwa dalam Pendidikan proses pembelajaran sangatlah penting demi mencapai tujuan, sehingga dapat diartikan pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru dengan sumber belajar pada suatu proses pembelajaran. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam setiap lingkungannya (Djamaluddin, 2014). Pendidikan bertujuan untuk membentuk generasi yang

cerdas dan memiliki karakter yang baik. Selain itu, pendidikan juga mendorong perubahan menuju hal yang lebih baik dari generasi ke generasi berikutnya. Dengan pendidikan, diharapkan dapat memunculkan inovasi dan kreativitas serta mencetak generasi yang memiliki kemampuan untuk membawa perubahan.

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perkembangan, salah satunya adalah diterapkannya Kurikulum Merdeka sebagai suatu pembaharuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif. Melalui pembaruan tersebut, siswa diberikan kemerdekaan untuk mencari berbagai sumber pembelajaran dan diwajibkan untuk memperoleh penguasaan atas beberapa kompetensi, di antaranya keterampilan berkolaborasi. Sari et al., (2023) menjelaskan bahwa keterampilan berkolaborasi mencakup kemampuan bekerja secara efektif dengan menghormati keragaman di antara anggota tim, mengasah kelincahan, dan memiliki kemauan untuk membuat keputusan yang diperlukan demi mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan kolaborasi menjadi hal yang penting dan dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran. Berbagai strategi pembelajaran, dapat diterapkan untuk mendukung peningkatan optimal keterampilan berkolaborasi, salah satunya adalah strategi pembelajaran Kooperatif

Penerapan pembelajaran kooperatif menjadi penting karena mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kerja sama kelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada guru, tetapi memberikan ruang bagi siswa untuk saling bertukar pendapat, berdiskusi, menghargai perbedaan, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, strategi pembelajaran kooperatif dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan strategi pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif yang relevan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut Robert E. Slavin dalam Wulandari, (2022), pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengharuskan peserta didik bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu menguasai materi pelajaran. Keberhasilan belajar dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya diukur dari kemampuan individu, tetapi juga dari keberhasilan kelompok dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Maka pembelajaran kooperatif dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Salah satu bentuk dari strategi pembelajaran *Kooperatif* di antaranya *Teams Games Tournament*. Ibrahim, (2019) menjelaskan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* adalah suatu pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan persaingan. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan jiwa kompetitif di antara siswa sambil melatih keterampilan kerjasama tim. Dengan demikian, fokus pembelajaran tidak hanya terpaku pada pencapaian kuantitatif yang tercermin dalam angka-angka, melainkan juga mencakup pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai pendukung pemahaman konsep ilmu pengetahuan. Dalam konteks ini, implementasi *Teams Games Tournament* tidak hanya sebatas mengadopsi kerjasama tim, tetapi juga bisa mengintegrasikan media *flash card* sebagai alat bantu pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam model *Teams Games Tournament* memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah dan menarik. Salah satu media yang dapat dipadukan dengan model TGT adalah *Flash Card*. Menurut Pratiwi dan Rahayu (2022), *Flash Card* merupakan media pembelajaran visual berbentuk kartu yang berisi gambar, kata, atau informasi singkat yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami serta mengingat materi pembelajaran dengan lebih efektif. Media ini mampu

menarik perhatian peserta didik karena penyajian informasinya sederhana, praktis, dan mudah digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. Selain itu, Sari (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media *Flash Card* dapat meningkatkan perhatian, minat belajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat konsep-konsep yang dipelajari melalui aktivitas belajar yang interaktif. Oleh karena itu, perpaduan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Flash Card* diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, serta berorientasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam lembaga pendidikan, baik itu pada tingkatan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, bahkan sekolah menengah atas terdapat serangkain mata pelajaran yang harus di kuasai perserta didik, salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia. Firmansyah (2015) dalam Handayani & Subakti, (2021,) mengutarakan bahwa Bahasa Indonesia termasuk ke dalam beragam mata pelajaran yang di ajarkan sejak tingkat pendidikan dasar, menjadi suatu aspek penting dalam kehidupan. Selain itu, Bahasa Indonesia juga berperan sebagai alat untuk melatih keterampilan berpikir dan menggali potensi individu pada siswa di tingkat sekolah.

Bentuk model pembelajaran yang efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah model pembelajaran yang dapat menumbuhkan antusias dan kreativitas siswa. Karena pada siswa tingkat SMP masih memiliki karakter yang gemar melakukan pembelajaran dalam bentuk permainan dan pertandingan, hal tersebutlah yang dapat meningkatkan rasa semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Heryati, (2023) menjelaskan rancangan pembelajaran yang efektif mengutamakan keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang mengasyikan, karena apapun bentuk pembelajaran, jika disajikan dengan metode yang aktif dan menghibur, akan membuat materi pembelajaran menjadi bermakna dan mampu meningkatkan kemampuan siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Adalah Model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Maka Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Flash Card dipandang sesuai untuk diterapkan karena mampu mengombinasikan aktivitas belajar kelompok, permainan edukatif, dan media visual dalam satu rangkaian pembelajaran. Melalui penerapan model tersebut, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMPN 5 Padalarang pada materi surat dinas dan surat pribadi sebelum penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flash card*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMPN 5 Padalarang pada materi surat dinas dan surat pribadi setelah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flash card*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 5 Padalarang pada materi surat dinas dan surat pribadi setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flash card*?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah

1. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMPN 5 Padalarang pada materi surat dinas dan surat pribadi sebelum penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flash card*.

2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMPN 5 Padalarang pada materi surat dinas dan surat pribadi setelah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flash card*.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 5 Padalarang pada materi surat dinas dan surat pribadi melalui penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *flash card*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperluas wawasan mengenai implementasi model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card* sebagai salah satu upaya inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan relevan. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif, serta menambah pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

"Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan penerapan model pembelajaran *Kooperatif Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card*, sekolah dapat memperbaiki strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Hal ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga dapat mendukung peningkatan mutu pendidikan di sekolah secara keseluruhan."

b. Manfaat Bagi Guru

- 1) Memberikan referensi tentang strategi pembelajaran *Kooperatif*, terutama dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Menambah wawasan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif, seperti media *Flash Card*, yang dapat menarik minat siswa dan membuat proses pembelajaran lebih interaktif.
- 3) Mendorong guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta mengasah keterampilan kolaborasi di dalam kelas.

c. Manfaat Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang melibatkan interaksi langsung.
- 2) Mendorong rasa kerja sama dan kebersamaan di antara siswa selama kegiatan pembelajaran, sehingga tercipta lingkungan belajar yang harmonis.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik, sekaligus merangsang kemampuan siswa untuk memahami dan menemukan konsep secara mandiri.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang kreatif, seperti penggunaan media *Flash Card*.

d. Manfaat Bagi Peneliti lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi rujukan akademik yang relevan dalam pengembangan kajian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media pembelajaran flash card, khususnya

pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur empiris yang membahas efektivitas model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan dasar perbandingan atau penguatan teori bagi penelitian sejenis di masa mendatang. Selain itu, penelitian ini juga memberikan gambaran metodologis yang jelas melalui penggunaan desain kuasi-eksperimen pre-test–post-test control group design, yang dapat dijadikan acuan oleh peneliti lain dalam merancang penelitian eksperimen pendidikan secara sistematis dan terukur. Temuan penelitian ini diharapkan mampu membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan inovasi pembelajaran dengan memodifikasi variabel, media, materi, maupun konteks pendidikan yang berbeda, sehingga kontribusi keilmuan dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia dapat terus berkembang secara berkelanjutan .

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi surat dinas dan surat pribadi di kelas VII SMPN 5 Padalarang. Permasalahan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif, motivasi belajar rendah, dan pemahaman terhadap struktur serta kaidah kebahasaan surat dinas dan surat pribadi belum optimal.

Berdasarkan teori pembelajaran kooperatif, pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil yang heterogen mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Slavin, 2015). Pembelajaran kooperatif tidak hanya berorientasi pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap sosial, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang

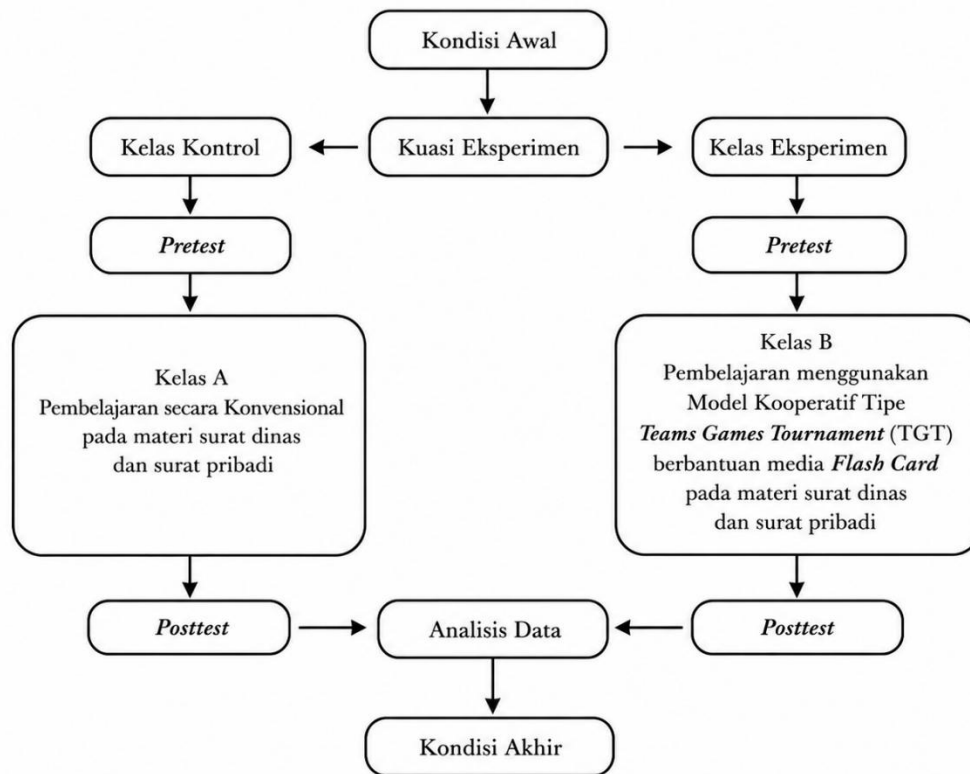
sesuai dengan karakteristik siswa SMP adalah Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja kelompok, permainan, dan kompetisi akademik secara terstruktur (Slavin, 2015). Menurut Slavin (2015), model TGT dirancang untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, di mana keberhasilan individu berkontribusi langsung terhadap keberhasilan kelompok. Unsur kompetisi dalam TGT sejalan dengan teori motivasi berprestasi yang dikemukakan oleh McClelland (1987), yang menyatakan bahwa kebutuhan akan prestasi (need for achievement) dapat mendorong individu untuk berusaha mencapai hasil yang lebih baik ketika diberikan tantangan yang jelas.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dalam penelitian ini mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Slavin (2015). Langkah pertama adalah penyajian kelas (class presentation), yaitu guru menyampaikan materi surat dinas dan surat pribadi secara sistematis sebagai pengantar pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal yang sama kepada seluruh siswa sebelum mereka bekerja dalam kelompok.

Langkah kedua adalah pembentukan tim (teams), di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang heterogen berdasarkan kemampuan akademik. Pada tahap ini, siswa bekerja sama untuk mendiskusikan materi, saling membantu, dan memperdalam pemahaman dengan memanfaatkan media flash card. Aktivitas kelompok ini sejalan dengan teori belajar sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Vygotsky, 1978).

Langkah ketiga adalah permainan, yaitu siswa mengikuti permainan akademik yang berisi pertanyaan atau tugas terkait materi pembelajaran. Permainan disajikan menggunakan media flash card untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Unsur permainan dalam



pembelajaran diyakini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Slavin, 2015).

Langkah keempat adalah turnamen di mana siswa mewakili timnya untuk bertanding dengan siswa dari tim lain yang memiliki tingkat kemampuan yang relatif sama. Skor yang diperoleh siswa akan dikumpulkan sebagai skor tim, sehingga setiap anggota memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya.

Gambar 1. 1 Kerangka berpikir

F. Hipotesis

Dari kerangka berfikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- H₀ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) pada materi *surat dinas* dan *surat formal* di kelas VII SMPN 5 Padalarang tahun pelajaran 2025/2026.
- H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media *Flash Card* dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah) pada materi *surat dinas* dan *surat formal* di kelas VII SMPN 5 Padalarang tahun pelajaran 2025/2026.

G. Penelitian terdahulu

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti akan mencantumkan kajian-kajian terdahulu atau penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya sebagai dasar untuk menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan belum pernah dibahas oleh pihak lain. Berikut ini adalah uraian dari penelitian-penelitian terdahulu tersebut:

1. Damayanti & Apriyanto, (2017)
Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Melalui pendekatan *Kooperatif* ini, siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.
2. Hakim & Syofyan, (2017)
Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran *Kooperatif* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN

Kelapa Dua 06 Pagi, Jakarta Barat. Pendekatan ini berhasil meningkatkan semangat belajar siswa dengan memadukan kompetisi dan kerja sama tim.

3. Putra & Lestari (2020)

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks dan kebahasaan. Media *flash card* dinilai efektif karena bersifat visual, praktis, dan mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Akan Dilakukan

Penelitian yang akan dilakukan memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Persamaan tersebut terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) maupun penggunaan media pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Namun demikian, penelitian ini tetap memiliki karakteristik dan kebaruan tersendiri yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Damayanti dan Apriyanto (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai variabel utama yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, terdapat perbedaan yang cukup mendasar. Penelitian Damayanti dan Apriyanto dilakukan pada mata pelajaran Matematika, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi surat dinas dan surat pribadi. Selain

itu, penelitian Damayanti dan Apriyanto hanya berfokus pada penerapan model TGT tanpa mengombinasikannya dengan media pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan model TGT dengan media Flash Card sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya menguji efektivitas model TGT, tetapi juga mengkaji bagaimana kombinasi antara model TGT dan media Flash Card dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian kedua dilakukan oleh Hakim dan Syofyan (2017) yang meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya unsur kerja sama dan kompetisi yang mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran TGT sebagai strategi pembelajaran yang diterapkan kepada siswa. Akan tetapi, penelitian Hakim dan Syofyan berfokus pada motivasi belajar sebagai variabel terikat, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa. Selain itu, subjek penelitian Hakim dan Syofyan adalah siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP. Perbedaan lainnya terletak pada penggunaan media pembelajaran. Penelitian Hakim dan Syofyan tidak menggunakan media pembelajaran tertentu sebagai pendukung penerapan TGT, sedangkan penelitian ini memanfaatkan media Flash Card yang diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran sekaligus membantu siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari. Dengan demikian, penelitian ini memiliki ruang lingkup yang berbeda baik dari segi variabel penelitian, jenjang pendidikan, maupun media yang digunakan.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Putra dan Lestari (2020) yang meneliti penggunaan media Flash Card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil

penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Flash Card mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena sifatnya yang visual, praktis, dan menarik perhatian siswa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media Flash Card sebagai sarana pembelajaran. Akan tetapi, penelitian Putra dan Lestari hanya berfokus pada penggunaan media Flash Card tanpa dipadukan dengan model pembelajaran tertentu. Sementara itu, penelitian ini mengombinasikan media Flash Card dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penggabungan kedua komponen tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga dapat memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa dibandingkan penggunaan media Flash Card secara mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan memiliki unsur kebaruan (novelty) yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Kebaruan tersebut terletak pada integrasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Flash Card dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi surat dinas dan surat pribadi di kelas VII SMPN 5 Padalarang. Penelitian terdahulu cenderung meneliti model TGT atau media Flash Card secara terpisah, sedangkan penelitian ini menggabungkan keduanya dalam satu proses pembelajaran. Selain itu, materi yang digunakan, jenjang pendidikan, serta fokus penelitian pada peningkatan hasil belajar siswa menjadi karakteristik khusus yang belum ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan model dan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG