

Application of Blended Learning With The Teams Games Tournament (TGT) Model to Improve Student Learning Outcomes For Class VI SDN Kropak Rongkop

Andar Wibowo

SDN Kropak Rongkop
andarwibowodino@gmail.com

Article History

received 14/11/2020

revised 21/11/2020

accepted 26/11/2020

Abstract

This study aims to determine the application of Blended Learning with the Teams Games Tournament Model in the learning process on student learning outcomes during the Covid 19 Pandemic. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were 6th grade students of SDN Kropak Rongkop with a total of 23 students. The data analysis technique used is a comparative descriptive analysis technique, which is to compare the scores of student learning outcomes in the pre-cycle, first cycle, and second cycle. Cognitive assessment can be seen from the student's final test. In addition, data analysis was also carried out using the t-test, with the criteria $t_{count} > t_{table}$. The results of the research in the pre-cycle obtained data from 23 students there were 8 students (34.78%) who had completed (≥ 70) and 15 students (65.22%) had not completed (< 70) with an average grade of 63.47. So it can be concluded that the pre-cycle learning outcomes with the first cycle and the first cycle with the second cycle are significant. From the results of this study, it can be concluded that the application of Blended Learning with the Teams Games Tournament Model in the learning process can improve student learning outcomes.

Keywords: *Learning outcomes, Blended Learning, Teams Games Tournament*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Blended Learning dengan Model Teams Games Tournament pada proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada masa Pandemi Covid 19. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas 6 SDN Kropak Rongkop dengan jumlah 23 siswa. Teknik Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan skor hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II. Penilaian kognitif dapat dilihat dari tes akhir siswa. Selain itu analisis data juga dilakukan dengan menggunakan uji-t, dengan kriteria t hitung $>$ t tabel. Hasil penelitian pada pra-siklus diperoleh data dari 23 siswa ada 8 siswa (34,78%) yang tuntas (≥ 70) dan 15 siswa (65,22%) belum tuntas (< 70) dengan nilai rata-rata kelas 63,47. Jadi dapat disimpulkan hasil pembelajaran pra siklus dengan siklus I dan siklus I dengan siklus II adalah signifikan. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan jika penerapan Blended Learning dengan Model Teams Games Tournament pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Hasil Belajar, Blended Learning, Teams Games Tournament*



PENDAHULUAN

Pengembangan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran perlu ditekankan, karena dengan kreativitas siswa yang meningkat, maka hasil belajar siswa juga dapat meningkat, hal ini dapat memperbaiki mutu pendidikan, sehingga tujuan pendidikan akan tercapai. Namun, hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penerapan blended learning dengan model pembelajaran TGT sebagai salah satu alternatif model belajar di masa adaptasi kebiasaan baru (new normal) sangatlah berperan dalam pelaksanaan pembelajaran. Blended learning dengan model pembelajaran TGT yaitu model pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online. Perpaduan antara pembelajaran konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dengan pembelajaran secara online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Berkenaan dengan hal tersebut di atas, perlu adanya salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar pendapat, bekerja sama dengan teman, berinteraksi dengan guru, dan merespon pemikiran siswa lainnya, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Selain itu, sikap berfikir ilmiah siswa akan berkembang. Penerapan blended learning dengan model pembelajaran TGT sebagai salah satu alternatif model belajar di masa adaptasi kebiasaan baru (new normal) sangatlah berperan dalam pelaksanaan pembelajaran. Blended learning dengan model pembelajaran TGT yaitu model pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi online. Perpaduan antara pembelajaran konvensional di mana pendidik dan peserta didik bertemu langsung dengan pembelajaran secara online yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Pada pengamatan awal menunjukkan bahwa siswa kelas VI SDN Kropak Rongkop hasil belajar masih rendah. Hal ini ditunjukkan pada nilai rata-rata PTS semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020 dari 23 siswa ada 15 (65.2%) siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Dan ada 8 siswa (34.78%) yang dinyatakan tuntas. Inovasi dalam pembelajaran ini sangat diharapkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa khususnya di masa adaptasi kebiasaan baru (new normal) pada siswa kelas VI semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 di SDN Kropak Rongkop Kecamatan Rongkop, Kabupaten Gunungkidul, Provinsi Yogyakarta.

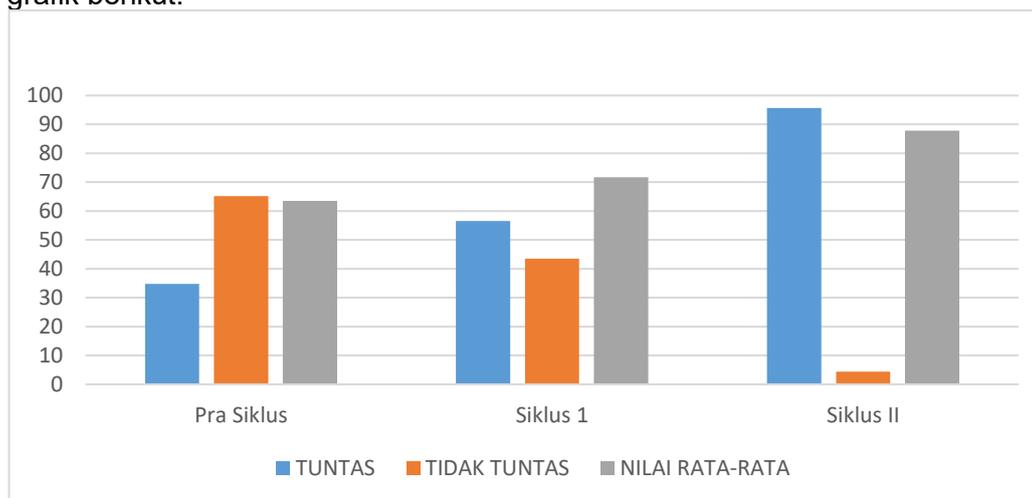
METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kropak Rongkop yang berada di Jl. Pringombo A, Pringombo, Rongkop. Penelitian dilakukan oleh guru kelas 5 sekaligus sebagai peneliti dan dibantu teman sejawat atau kolaborator yaitu guru kelas lain dalam dua siklus. Penelitian berlangsung selama 2 bulan, yaitu dari Bulan Juli sampai dengan Bulan Agustus 2019. Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas 6 SD Negeri Kropak Rongkop Kabupaten Gunungkidul Tahun Pelajaran 2019/2020. Adapun sumber data dari penelitian tindakan kelas ini adalah: siswa kelas VI yang berjumlah 23 siswa terdiri atas siswa putra sebanyak 10 orang dan siswa putri sebanyak 13 orang. Sedangkan obyek penelitian ini adalah kegiatan selama pembelajaran dan hasil belajar siswa. Terdapat dua variabel dalam Penelitian ini antara lain adalah variabel bebas yaitu model pembelajaran Blended Learning dengan Model Teams Games Tournament dan variabel

terikat yaitu hasil belajar dalam materi pembelajaran tema 4 sub tema 2 pembelajaran ke-3 tentang globalisasi dan manfaatnya. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dan masing-masing siklus mencakup empat tahapan dasar yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran ada perbandingan hasil belajar siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan yang diperoleh data antara lain adalah pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Komparasi Hasil Belajar Prasiklus dengan Siklus 1

Dari grafik diatas dapat dilihat perbandingan persentase siswa yang tuntas, tidak tuntas, dan nilai rata-rata pada pra siklus dengan siklus 1 dan siklus II. Pada pra siklus grafik menunjukkan persentase siswa yang tuntas 34,78 %, lalu siswa yang tidak tuntas 65,22 dan nilai rata-rata kelas adalah 63,47%. Sedangkan pada siklus 1 grafik menunjukkan persentase 56,52% yang tuntas diikuti 43,48% yang tidak tuntas dan didukung nilai rata-rata kelas dengan persentase 71,73 dan siklus II grafik menunjukkan persentase 95,66% yang tuntas diikuti 4,34% yang tidak tuntas dan didukung nilai rata-rata kelas dengan persentase 87,83.

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan secara online (*zoom*) untuk menyampaikan materi tentang globalisasi dan manfaatnya. Kemudian pada pertemuan kedua, dilaksanakan secara tatap muka untuk melaksanakan pembelajaran dengan model TGT. Pada akhir siklus I ini dilaksanakan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa Sesuai dengan metode penelitian, Peneliti melakukan tindakan dengan Tahap Perencanaan (*Planning*) tahap ini dilakukan dengan mempersiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 4 sub tema 2 pembelajaran ke-3 tentang globalisasi dan manfaatnya.”

Selanjutnya Tahap pelaksanaan (*acting*) kegiatan belajar mengajar siklus 1, pada tahap ini adalah proses pelaksanaan pembelajaran, peneliti menginovasi proses pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT Dari tindakan yang dilakukan di Siklus 1 dengan menerapkan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT sesuai sintak.

Pembelajaran pada siklus 1 peneliti menginovasi proses pembelajaran dengan menerapkan Blended Learning dengan menggunakan model pembelajaran TGT,pada

pembelajaran ini diperoleh data bahwa hasil belajar tidak tuntas. Setelah dilakukan planning dan acting peneliti menginovasi proses pembelajaran dengan metode Blended Learning dengan metode TGT yang sesuai sintak diperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata kelas yang meningkat.

Deskripsi Kondisi Awal (Prasiklus)

Berdasarkan Observasi di SDN Kropak Rongkop pada tanggal 25 Juli 2019, terkait dengan hasil belajar siswa kelas VI materi pembelajaran tema 4 sub tema 2 pembelajaran ke-3 tentang globalisasi dan manfaatnya, dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar Pra Siklus

Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 70	Tuntas	8	34,78%
<70	Tidak Tuntas	15	65,22%

Dari tabel 1 tersebut diketahui hasil belajar pada kondisi awal (Prasiklus) yang mana proses pembelajaran dilakukan oleh guru kelas VI tanpa menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT terhadap 23 siswa SDN Kropak Rongkop diperoleh nilai Terendah 40, nilai tertinggi 100, rata-rata skor hasil belajar siswa 63.47 dengan kriteria sedang. Deskripsi ada 8 siswa (34.78%) yang tuntas dan 13 siswa (65,22%) yang tidak tuntas. Hal tersebut berarti hasil belajar pada prasiklus dapat dinyatakan masih 13 (65.22%) siswa yang nilainya dibawah KKM (70).

Deskripsi siklus 1

Tindakan siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan secara online (zoom) untuk menyampaikan materi tentang globalisasi dan manfaatnya. Kemudian pada pertemuan kedua, dilaksanakan secara tatap muka untuk melaksanakan pembelajaran dengan model TGT. Pada akhir siklus I ini dilaksanakan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa Sesuai dengan metode penelitian, Peneliti melakukan tindakan dengan Tahap Perencanaan (*Planning*) tahap ini dilakukan dengan mempersiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 4 sub tema 2 pembelajaran ke-3 tentang globalisasi dan manfaatnya.”

Selanjutnya Tahap pelaksanaan (*acting*) kegiatan belajar mengajar siklus 1, pada tahap ini adalah proses pelaksanaan pembelajaran, peneliti menginovasi proses pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT Dari tindakan yang dilakukan di Siklus 1 dengan menerapkan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT sesuai sintak peneliti mendapatkan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Belajar Siklus 1

Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 70	Tuntas	13	56,52
<70	Tidak Tuntas	10	43,48

Dari tabel 2 dapat dilihat mengenai hasil belajar siswa kelas VI setelah siklus 1 terlaksana dengan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran , peneliti memperoleh data hasil belajar siswa dari tes tertulis yang dilakukan di akhir pembelajaran sebagai berikut, Nilai rata- rata siswa 71.73 dengan kriteria tinggi. Deskripsi yang tidak tuntas atau tidak melebihi KKM ada 10 siswa dengan persentase 43.48% dan yang tuntas atau melebihi maupun sama dengan KKM yaitu 70 antara lain ada 13 siswa atau 56.52%.

Deskripsi siklus II

Sesuai dengan metode penelitian, Peneliti melakukan tindakan dengan Tahap Perencanaan (*Planning*) tahap ini dilakukan dengan mempersiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tema 4 sub tema 2 pembelajaran ke-3 tentang globalisasi dan manfaatnya.”

Selanjutnya Tahap pelaksanaan (*acting*) kegiatan belajar mengajar siklus II, pada tahap ini adalah proses pelaksanaan pembelajaran, peneliti menginovasi proses pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT Dari tindakan yang dilakukan di Siklus II dengan menerapkan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT sesuai sintak peneliti mendapatkan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Belajar Siklus II

Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Presentase
≥ 70	Tuntas	22	95,66%
<70	Tidak Tuntas	1	4,34 %

Dari tabel 3 dapat dilihat mengenai hasil belajar siswa kelas VI setelah siklus II terlaksana dengan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran , peneliti memperoleh data hasil belajar siswa dari tes tertulis yang dilakukan di akhir pembelajaran sebagai berikut, Nilai rata- rata siswa 87.83 , dengan deskripsi yang tidak tuntas atau tidak melebihi KKM ada 1 siswa dengan persentase 4.34% dan yang tuntas atau melebihi maupun sama dengan KKM yaitu 70 antara lain ada 22 siswa atau 95.66%.

Refleksi

Refleksi berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada pra siklus, siklus I dan siklus II antara lain, pembelajaran dengan menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT dilakukan sesuai sintak, penerapan model pembelajaran yang sesuai sintak memberi ruang untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Hasil Analisis Uji t

Dalam pengolahan data penelitian didapatkan bahwa data tersebut setelah dilakukan validasi penelitian kuantitatif dengan menggunakan statistik Uji t maka pada siklus pertama simpangan baku $S_1 = 15,25$ dan $S_2 = 13,75$. r product moment $r = 0,905$ kemudian untuk analog s_1 dan s_2 baru dimasukkan ke dalam rumus $t_{hit} = -4,49$ atau harga mutlaknya $t = 4,49$. $t_{tabel} \gg t_{tab,5\%}$, $dk = n_1 + n_2 - 2 = 23 + 23 - 2 = 46$ maka $t_{5\%,44} = 2,02$ (lihat tabel t). Karena $t_{hit} > t_{tab}$ $4,49 > 2,02$, jadi dapat disimpulkan hasil pembelajaran pra siklus dengan siklus 1 adalah signifikan. Berdasarkan rumus Uji t dapat diketahui bahwa pada siklus pertama ada perbedaan tindakan sebelum dan sesudah tindakan (siklus pertama berhasil).

Pada siklus kedua simpangan baku $S_2 = 13,70$ $S_3 = 10,85$. r product moment $r = 0,699$ kemudian kemudian untuk analog s_2 dan s_3 baru dimasukkan ke dalam rumus $t_{hit} = -3,716$ atau harga mutlaknya $t = 3,716$ $t_{tabel} \gg t_{tab,5\%}$, $dk = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 44$ $t_{5\%,44} = 2,02$ (lihat tabel t) Karena $t_{hit} > t_{tab}$ $3,716 > 2,00$ maka signifikan. Berdasarkan rumus Uji t dapat diketahui bahwa pada siklus kedua ada perbedaan tindakan sebelum dan sesudah tindakan (siklus kedua berhasil).

Dari analisis uji t di atas, maka analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar dari pra siklus (tanpa menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT) dengan siklus 1 (menerapkan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT) peneliti menemukan jika harga t hitung $4,49$ dan t tabel $2,02$ itu berarti t hitung $>$ t tabel, sehingga hipotesis penelitian diterima. Jadi dapat disimpulkan hasil pembelajaran pra siklus dengan siklus 1 adalah signifikan. Sedangkan pada siklus I ke siklus II, peneliti menemukan jika harga t hitung $4,49$ dan t tabel $2,02$ itu berarti t hitung $>$ t tabel, sehingga hipotesis penelitian diterima. Jadi dapat disimpulkan hasil pembelajaran siklus I dengan siklus II adalah signifikan.

Dari hasil uji t tersebut, maka Ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *blended learning* dengan model pembelajaran TGT atau hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya *blended learning* dengan model pembelajaran TGT.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* dengan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran daring, dapat meningkatkan belajar siswa kelas 6 SDN Kropak Rongkop semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 di kelas 6 pada mata pelajaran tema 4 sub tema 2 pembelajaran ke-3 tentang globalisasi dan manfaatnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata hasil belajar siswa 63,47 sebelum penerapan, kemudian rata-rata meningkat menjadi 71.73 pada siklus I, dan 87.83 pada siklus II.

Berdasarkan Perhitungan statistic (uji t), peneliti menemukan ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya *blended learning* dengan model pembelajaran TGT atau hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya *blended learning* dengan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran tema 4 sub tema 2 pembelajaran ke-3 tentang globalisasi dan manfaatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha Hadi Nugraha, Dwi Sulisworo, Arief Hermanto (2019). Penerapan Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Fisika. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, Vo. 5, No. 2, Juli 2021 : 375-381
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Cv. Budi Utama
- Dewi Siswanti Putri & Mawardi Mawardi. (2017). The Application Of Teams-Games-Tournament (Tgt) To Increase Students' Activeness And Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 50 (2), July 2017, 60-68
- Muhtadi, Ali.2019. *Modul 3: Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : PPG
- Pardimin. *STATISTIKA*
- Septiyanti, Gusti Ayu Kade Emi, I Made Citra Wibawa, Ketut Pudjawan. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD Vol: 4 No: 1*.
- Tri Ardiyanti. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT. *Jurnal Publikasi Pendidikan Volume 8 No 2*, Juni 2018 : 94-100
- Widiantono, N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 199-213. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246 /j. scholaria.2017.v7.i3.p199-213>
- Widayanti, E., & Slameto, S. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3),182-195. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246 /j.scholaria.2016.v6.i3.p182-195>
- Yulianto, W. D., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2014). Model pembelajaran teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.
- Zeinor Rahman, Tri Rijanto, Ismet Basuki, & Meini Sondang Sumbawati. (2020). The Implementation of Blended Learning Model on Motivation and Students' Learning Achievement. *International Journal for Educational and Vocational Studies (IJEVS)*, 2684-6950