



PENERAPAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN FISIKA

Agatha Hadi Nugraha^{1*}, Dwi Sulisworo², Arief Hermanto³

^{1,2}Jurusan Magister Pendidikan Fisika, Program Pascasarjana, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia.

³Jurusan Fisika, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, Indonesia.

*Email korespondensi : agatha1707041017@webmail.uad.ac.id¹

Diterima April 2019; Disetujui Juni 2019; Dipublikasi 30 Juli 2021

Abstract: *The sample in this study was class X IPA MA Madania Bantul, with 15 students. This type of research is quasi-experimental research. The data collection technique is using pretest, posttest. The results showed that the students' pretest, posttest mean scores were 73.53 and 81.93. Based on the classical N-Gain analysis results, it was found that an increase in gain of 0.31 was in the medium category. These results show that students show an increase in the use of the Teams games tournament learning model with blended learning in improving learning outcomes.*

Keywords : *Teams Games Tournament, Blended Learning, Learning Outcomes.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Blended Learning* pada materi gaya gravitasi newton untuk siswa Madrasah Aliyah. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPA MA Madania Bantul dengan jumlah 15 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuasi eksperimen. Teknik pengumpulan datanya adalah dengan menggunakan pretest, posttest. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest, posttest peserta didik sebesar 73,53 dan 81,93. Berdasarkan hasil analisis N-Gain secara klasikal diperoleh peningkatan gain sebesar 0,31 berada pada kategori sedang. Berdasarkan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan terhadap penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dengan *blended learning* dalam meningkatkan hasil belajar.

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

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang banyak dimanfaatkan dalam perkembangan dunia pendidikan. Salah satu teknologi terbaru dalam dunia komunikasi adalah teknologi Web 2.0. Teknologi Web 2.0 yang digunakan dalam pendidikan mempunyai potensi yang besar untuk menyokong dan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran serta membolehkan sesuatu

pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan dengan baik serta lancar (Baharuddin & Badusa, 2016).

Ciri-ciri dari Web 2.0 antara lain sebagai Platform, dimana aplikasi-aplikasi Web 2.0 yaitu menggunakan internet sebagai platform. Platform di sini maksudnya ialah aplikasi-aplikasi Web 2.0 dijalankan secara langsung di atas internet bukan di atas sistem operasi tertentu, merupakan pengumpul

pengetahuan yang bersifat kolektif, dan merupakan pengumpul pengetahuan yang bersifat kolektif. Contoh aplikasi Web 2.0 adalah seperti *Wiki, Blog, Facebook, Prezi, Powtoon, Padlet, edmodo, moodle* dan sebagainya (Fayanto *et al.* 2019).

Penggunaan Web 2.0 seperti Padlet dapat digunakan untuk berinteraksi satu sama lain untuk tujuan pembelajaran. Hak istimewa untuk belajar melalui Padlet adalah bahan belajar dan mengajar seperti teks, grafik, animasi, video dan tautan URL dapat dikirim serta digunakan (Ibrahim 2014). Salah satu model pembelajaran yang berbasis teknologi karena memanfaatkan perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat ini yakni teknologi dan komunikasi (ICT) adalah *Blended learning* (Hilma, 2017).

Model pembelajaran tipe TGT adalah salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan reinforcement (Nopiyanita *et al.* 2017). Kegiatan proses pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting dalam pendidikan, dimana siswa sebagai subjek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator bagi siswa. Kebanyakan siswa sekarang salah mempergunakan gadget, dimana gadget hanya untuk bermain *game online, browsing* dan *chattingan*.

Data penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penerapan Blended Learning mengalami peningkatan dari 72,73% menjadi 87,88% (Riskiyah, 2005). Pada data penelitian lain dengan menggunakan tipe TGT menunjukkan

peningkat dari 89% menjadi 91% . Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti melakukan penelitian kajian awal mengenai Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Blended learning* terhadap hasil pembelajaran fisika. Hal ini bertujuan sebagai gambaran awal dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran fisika, khususnya diintegrasikan dengan padlet. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam hal penggunaan ICT atau *blended learning* dalam pembelajaran. selain itu, kajian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dalam pengintegrasian model pembelajaran dan penggunaan ICT dengan *blended learning*.

KAJIAN PUSTAKA

Team Games Tournament

Miskonsepsi TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Riyanto, 2013). Sintak dari model pembelajaran tgt meliputi 6 tahapan antara lain; menyamapaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan materi pembelajaran, pembentukan kelompok heterogen, turnamen, evaluasi, penghargaan kelompok.

Istilah *blended learning* mengandung arti percampuran atau kombinasi pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan online secara harmonis serta padu yang ideal (Heinze & Procter, 2006) . Sintak dari model pembelajaran *teams game tournament* meliputi 3 tahapan antara lain; *seeking of information, acquisition of information dan synthesizing of knowledge*.

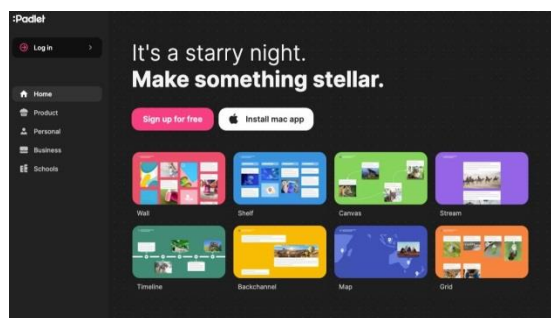
Berdasarkan sintak diatas dapat maka peneleti menggabungkan kedua sintak tersebut, setelah digabungkan maka kedua sintak tersebut menja Tabel 1.

Tabel 1. Sintak TGT dengan *blended learning*

<i>Seeking of information</i>	menyamapaikan tujuan dan memotivasi siswa
<i>Acquisition of information</i>	menyajikan materi pembeajaran pembentukan kelompok heterogen Turnamen
<i>Synthesizing of knowledge</i>	Evaluasi Penghargaan kelompok

Padlet

Padlet adalah perangkat web 2.0 untuk interaksi pada dinding virtual dan telah digunakan untuk tugas instruksional sederhana, serta untuk tugas yang lebih rumit di antara para ahli (Rashid *et al.* 2019). Padlet adalah aplikasi gratis untuk membuat papan buletin *online* yang dapat Anda gunakan untuk menampilkan informasi untuk topik apa pun. Padlet adalah alat web yang sangat berguna untuk mempromosikan pembelajaran kolaboratif di antara siswa kami. Ini seperti selemba kertas, tetapi di Web. Padlet adalah aplikasi web yang memungkinkan pengguna memposting catatan di dinding digital. Penggunaan situs ini di kelas hampir tidak ada habisnya (Sangeetha, 2016)



Gambar 1. Tampilan Pedlet

Dalam pengaturan ruang kelas, Padlet bekerja dengan baik dengan aktivitas seperti curah pendapat, diskusi, dan pekerjaan proyek. Siswa

dapat belajar melalui Padlet kapan saja di mana saja dengan perangkat yang mendukung internet seperti smartphone, tablet, dan komputer dengan koneksi internet. Tidak ada perangkat lunak yang perlu diunduh untuk menggunakan Padlet. Siswa kemudian dapat membagikan karya mereka di *Facebook*, *Google+*, *email* atau bahkan menyematkan URL ke dalam blog siswa (Haris *et al.*, 2017)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design*, Yaitu melakukan satu kali pengukuran didepan (*pretest*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*posttest*). Pengukuran didepan peneliti menggunakan cara pengajar konseptual. Pada saat melakukan perlakuan, peneliti menggunakan TGT berbasis *Blended learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran Web 2.0 yaitu Padlet setelah itu selesai, peneliti melakukan pengukuran lagi untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa.

Table 2. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2008)

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Jenis penelitian yang digunakan kuasi eksperimen (*quasi experiment*) dan subyek penelitian adalah siswa MA kelas X. Pada penelitian tersebut menggunakan satu kelas dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan tes tertulis yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi

gaya gravitasi newton, *Posttest* diberikan untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa dalam materi gaya gravitasi newton setelah diberi penerapan TGT dengan *blended learning*. Data yang digunakan adalah pretest dan posttest. Besarnya peningkatan sebelum dan sesudah pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus gain ternormalisasi yang dikembangkan oleh Hake (1999) seperti yang disajikan pada Persamaan (1)

$$(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}} \quad (1)$$

Dengan g adalah Gain ternormalisasi.

Kategori gain ternormalisasi (g) menurut Hake (1999) yang kemudian dimodifikasi oleh Sundana (2014) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi nilai N-gain

N-Gain	Klasifikasi Peningkatan
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g \leq 0,30$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

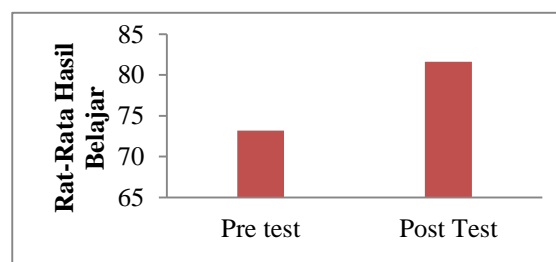
Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan 15 siswa MA Madania Bantul dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Blended Learning*. Peningkatan ditunjukkan oleh siswa dengan rata-rata mengerjakan pretes sebesar 73,2 dan posttes sebesar 81,6.

Tabel 3. Rata-rata hasil belajar kelas

No	Pre test	Post test	N-gain
1	75	83	0.3
2	70	80	0.3
3	75	80	0.2
4	70	83	0.4
5	70	80	0.3
6	80	88	0.4
7	78	80	0.1
8	70	80	0.3
9	75	80	0.2
10	70	80	0.3
11	75	85	0.4
12	75	85	0.4
13	75	80	0.2

14	70	80	0.3
15	70	80	0.3
A	73.2	81.6	0.31
A = rata-rata			

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan *Blended Learning* berbasis Padlet. Hal ini dibuktikan peningkatan nilai *pretests* dan *posttests* dengan peningkatan signifikansi sebesar 0,31 (nilai N-gain ternormalisasi). Wijaya *et al.* (2019) melaporkan bahwa Penerapan model *teams games tournament* dengan *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran lebih menarik, aktif dan inovatif. siswa lebih antusias dan senang dengan model pembelajaran tersebut. Dengan adanya turnamen tersebut, siswa dilatih untuk bertanggung jawab, peduli terhadap teman, belajar mandiri dan bersaing secara sportif. Secara signifikan peningkatan hasil belajar disajikan pada Gambar 2.

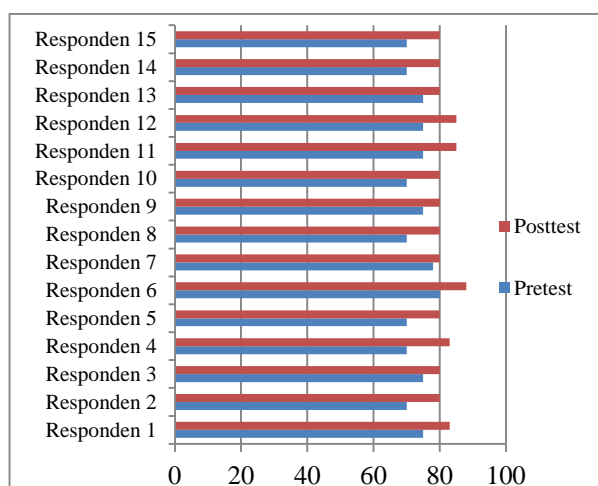


Gambar 2. Rata-rata hasil belajar siswa

Dari Gambar 2 terlihat bahwa peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari *pretest* dan *posttest*. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh model pembelajaran TGT memadukan kerangka pembelajaran dengan struktur permainan bergaya kompetisi yang menerapkan sistem kuis dan skor kepada setiap peserta, dimana setiap individu berperilaku sebagai bagian dari komunitas heterogen yang berkompetisi dalam suatu turnamen

(Indrayani *et al.* 2017). Selain itu Pengalaman belajar dengan permainan yang dibangun dalam model pembelajaran kooperatif TGT mendorong siswa untuk belajar lebih nyaman sekaligus menanamkan di dalamnya akuntabilitas, kepercayaan, rasa hormat kepada orang lain, kedisiplinan, daya saing, sportivitas, kerja sama tim, dan partisipasi belajar. (Yulianto *et al.* 2014).

Untuk mendukung peningkatan rata-rata hasil belajar yang terdapat pada Gambar 2. Berikut perbandingan *pretest* dengan *posttes* pada masing-masing responden disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Perbandingan nilai pretest dan posttest Berdasarkan hasil tersebut Gambar 3 bahwa

siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan *Blended Learning* menggunakan padlet terhadap hasil pembelajaran fisika khususnya pada materi gaya gravitasi newton. Manurung & Pasaribu (2019) melaporkan bahwa kombinasi model *teams games tournament* dengan *blended learning* dapat membuat pembelajaran yang berlangsung akan membangkitkan ketertarikan siswa pada matematika dan membuat siswa lebih aktif dan bersosialisasi, mendorong kerjasama antar siswa dalam mempelajari suatu

materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga dari penjelasan tersebut dapat disebutkan bahwa model pembelajaran *team games tournament* dengan *blended learning* dapat memberikan signifikansi terhadap peningkatan hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisa data, maka dapat di simpulkan bahwa pada tingkat pengujian sebelum diterapkan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan Blended Learning pada materi gaya gravitasi newton, yang dimana nilai pretest sebesar 73,53 dan setelah diajarkan dengan model pembelajaran Teams Games Tournament dengan Blended Learning siswa mengalami peningkatan sebesar 81,93 hal ini membuktikan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam belajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan *Blended Learning* pada hasil belajar siswa pada materi gaya gravitasi newton dengan rata-rata total nilai gain 0,31 kategori sedang.

Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu perlu memperhatikan jenis media pembelajaran yang digunakan khususnya pada pembelajaran melibatkan ICT.

DAFTAR PUSTAKA

Baharuddin, S. H., & Badusah, J. (2016). Tahap Pengetahuan, Kemahiran Dan Sikap Guru Sekolah Menengah Terhadap Penggunaan Web 2.0 Dalam Pengajaran Bahasa Melayu (Level of Knowledge, Skills and Attitudes of Secondary School

- Teachers to Use Web 2.0 in Malay Language Teaching). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 6(2), 33-43.
- Fayanto, S., Kawuri, M. Y. R. T., Jufriansyah, A., Setiamukti, D. D., & Sulisworo, D. (2019). Implementation E-Learning based moodle on physics learning in senior high school. *Indonesian Journal of Science and Education*, 3(2), 93-102.
- Hake, R. (1999). *Interactive-engagement Methods In Introductory Mechanics Course*(Online). Available from: <http://www.Physic.Indiana.edu/-sdi/IEM-2b.pdf>. [Accessed: 12th April 2021].
- Haris, M., Yunus, M. M., & Badusah, J. H. (2017). The effectiveness of using Padlet in ESL classroom. *International Journal of Advanced Research*, 5(2), 783788.
- Hima, L. R. (2017). Pengaruh pembelajaran bauran (blended learning) terhadap motivasi siswa pada materi relasi dan fungsi. *JIPMat*, 2(1).
- Ibrahim, Z., Shing, N. K., Alias, N., & Dewitt, D. (2014). Pembangunan modul pedagogi pembelajaran berasaskan padlet untuk pelajar pekak di IPT. In: *Persidangan Kebangsaan Kurikulum Dan Teknologi Pengajaran*, University of Malaya.
- Heinze, A., & Procter, C. (2006). Online communication and information technology education. *Journal of Information Technology Education: Research*, 5(1), 235-249.
- Indrayani, S., Degeng, I. N. S., & Sumarmi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(10), 1321-1329.
- Manurung, N., & Pasaribu, R. (2019) Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Diajar Denganmodel Kooperatif Team Games Tournament Dan Blended Learning Di Kelas X Sma Negeri 3 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Nopiyanita, T., Haryono, H., & Ashadi, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Reaksi Redoks Kelas X Semester Genap SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 2(4), 135-141.
- Rashid, A. A., Yunus, M. M., & Wahi, W. (2019). Using Padlet for collaborative writing among ESL learners. *Creative Education*, 10(3), 610-620.
- Riyanto, D. (2013). *Pembelajaran Model Teams Games Tournament (TGT), Gender, dan Prestasi Belajar Fisika*. Yogyakarta: UAD
- Rizkiyah, A. (2015). Penerapan blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu bangunan di kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1(1/JKPTB/15).
- Sangeetha, S. (2016). Edmodo and Padlet as a collaborative online tool in Enriching Writing Skills in Language Learning and Teaching. *Global English-Oriented Research Journal*, 1(4), 178-184.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Wijaya, R., Widiyanti, W., Suhartadi, S., & Basyirun, B. (2019). Blended Learning between Team Games Tournament and Web-Based Module to Improve Students' Competency of Light Vehicle Programs. *Letters in Information Technology Education (LITE)*, 2(1), 1-5.

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.

▪ *How to cite this paper :*

Nugraha, A.H., Sulisworo, D., & Hermanto, A. (2021). Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Fisika. *Jurnal Dedikasi Pendidikan, 5*(2), 375–381.

