

## Efektivitas M-Learning Berbasis Cooperative TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik

**Mukhamad Nur Khasib**

PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[khasibnur@gmail.com](mailto:khasibnur@gmail.com)

**Anas Ahmadi**

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

[aanasahmadi@unesa.ac.id](mailto:aanasahmadi@unesa.ac.id)

**Inayati**

SMP Negeri 1 Mantup, Indonesia

[inayatiinayati92@gmail.com](mailto:inayatiinayati92@gmail.com)

---

DOI: <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-12>

---

### **Abstract**

*The aim of this research is to assess student learning outcomes in the Indonesian language subjects Personal Letters and Official Letters using m-learning based on the TGT (Teams Games Tournaments) cooperative learning model at SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. This research is classroom action research (PTK) with qualitative and quantitative analysis. This research was carried out in two cycles. This research data was collected from May to June 2023. The subjects of this research were 30 students in class VII-A, 10 men and 20 women. According to the researcher's data analysis, the average student learning outcome before PTK was 50.22. After PTK the average student learning outcome in cycle I was 60.96, while the average student learning outcome in cycle II was 78.96. Based on research findings, the use of m-learning is effective in improving the learning outcomes of class VII-A students at SMP Negeri 1 Mantup Lamongan in Indonesian language subjects for the 2022/2023 academic year.*

**Keywords:** *M-learning, Teams Games Tournaments, Learning Outcomes*

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Surat Pribadi dan Surat Resmi dengan menggunakan m-learning berbasis model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Data penelitian ini dikumpulkan pada bulan Mei hingga Juni 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-A yang berjumlah 30 peserta didik, 10 laki-laki dan 20 perempuan. Menurut analisis data peneliti, rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum PTK adalah 50.22. Setelah PTK rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 60.96, sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah 78.96. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan *m-learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 1 Mantup Lamongan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tahun ajaran 2022/2023.

**Kata kunci:** M-learning, Teams Games Tournaments, Hasil Belajar.

## Pendahuluan

Perubahan dalam sistem pendidikan berkembang dengan cepat. Informasi dan keahlian sekarang lebih mudah diakses oleh semua orang, dan dampaknya terasa sangat signifikan bagi sekolah-sekolah. Hal ini didasarkan pada kemampuan peserta didik untuk dengan mudah memperoleh konten melalui teknologi yang lebih baik. Akibatnya, peran dan fungsi pendidik mengalami peralihan yang luar biasa. Selama periode ini, satu-satunya sumber informasi adalah pendidik. Hanya saja seiring kemajuan teknologi, posisi itu mulai tergantikan. Kehadiran pendidik di kelas akan menjadi jauh lebih sulit di masa mendatang sehingga membutuhkan daya cipta dan penemuan yang cukup besar. Terlebih lagi, peserta didik adalah anggota generasi milenial yang akrab dengan lingkungan digital.

Belajar dengan teknologi telah menjadi populer di Barat. Kenyataannya, banyak institusi pendidikan telah menggunakan perangkat elektronik (*gadget*) sebagai media untuk menjembatani kesenjangan antara peserta didik dan pendidik yang tidak dapat bertatap muka di kelas. Beberapa pendidik Indonesia telah mencoba mengadopsi jenis pembelajaran ini, khususnya pembelajaran yang memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran jarak jauh, yang sering dikenal dengan *blended learning*.<sup>1</sup> *Blended learning* dikatakan mampu mendongkrak aktivitas belajar peserta didik karena mereka tidak hanya pasif mendengarkan ceramah pendidik di kelas, melainkan juga melakukan kegiatan belajar secara mandiri. Lebih lanjut, *blended learning* memungkinkan peserta didik memposisikan dirinya sebagai pelaku pembelajaran aktif, sehingga tercipta kesadaran untuk dapat menyerap informasi dan pengetahuan secara efektif dan efisien dalam diri mereka.

Salah satu perangkat yang dapat digunakan sebagai realisasi *blended learning* adalah *mobile learning*. *Mobile learning* atau sering dikenal dengan *M-Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang dibantu oleh media berupa telepon pintar, laptop, tablet PC, dan sebagainya sebagai sarana mewujudkan *blended learning*. *Mobile learning* menurut Ally merupakan transmisi materi pembelajaran elektronik pada perangkat komputasi bergerak sehingga dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.<sup>2</sup> *Mobile learning* mengacu pada penggunaan perangkat portabel seperti PDA, ponsel, komputer, dan perangkat teknologi informasi dalam proses belajar

---

<sup>1</sup> Alwan, Hendri, M., & Darmaji, "Faktor-Faktor yang Mendorong Siswa Mengikuti Bimbingan Belajar Luar Sekolah di Kecamatan Telanaipura Kota Jambi," *Jurnal Edufisika* Vol.02 No 01, (2017).

<sup>2</sup> Ally, Mohamed, *Mobile Learning Transforming the Delivery of Education and Training* (Atabasca University: AU Press, 2009).

mengajar, dengan konsentrasi pada perangkat seluler (ponsel) dalam penelitian ini.

*Mobile learning*, sebagai media pembelajaran yang disampaikan melalui perangkat *mobile* dapat memudahkan peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun sesuai yang diinginkan.<sup>3</sup> Strategi ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik memahami topik lebih berhasil dan efisien daripada media lain.<sup>4</sup> Selain itu, media digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Peserta didik sebagai subjek, harus termotivasi dan mendekati masalah dengan pola pikir ilmiah. Paradigma pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu teknik untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini sangat membantu dalam menentukan seberapa banyak peserta didik menyerap informasi yang disampaikan oleh guru.<sup>5</sup>

TGT terdiri dari kegiatan seperti presentasi dan pengajaran oleh guru (*teaching*), studi tim (*team study*), kompetisi (*tournament*), dan pengakuan (*recognition*). Pendekatan yang digunakan dalam teknik ini menekankan pada permainan (*games*) sebagai kegiatan pembelajaran dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan yang berupaya untuk mendorong semangat dan jiwa bersaing pada peserta didik baik secara fisik maupun kognitif.

---

<sup>3</sup> Surahman, Ence, and Herman Dwi Surjono. "Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017): 28.

<sup>4</sup> Rekkedal, T., & Dye, A., *Mobile distance learning with pdas: development and testing of pedagogical and system solution supporting mobile distance learners*. (Norwegia: AU Press, 2009).

<sup>5</sup> Rusdi, H., & Murti, W., "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis Macromedia terhadap Hasil Belajar Kimia Organik pada Mahasiswa Pendidikan Biologi STKIP YAPIM Maros," *Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, Vol. 2 No. 18, (2017): 1-7.

Besarnya partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami informasi pembelajaran yang disajikan oleh pendidik. Akibatnya, pendidik harus mengupayakan partisipasi peserta didik yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Tidak mudah untuk mewujudkan partisipasi peserta didik yang optimal. Hal ini disebabkan motivasi belajar peserta didik yang rendah, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, dan materi pembelajaran yang kurang memadai bahkan tidak tersedia dalam beberapa kasus.

*Mobile learning* sering digunakan sebagai media pembelajaran karena cukup efisien. Temuan penelitian Rinasih, Saida, dan Sulthoni tentang pengembangan *mobile learning* pada mata pelajaran Biologi dalam hubungannya dengan model pembelajaran sains teknologi dan masyarakat mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup besar dalam penggunaan media oleh peserta didik.<sup>6</sup> Surahman, Ence, dan Surjono melakukan penelitian serupa tentang pengembangan *adaptable mobile learning* dalam disiplin ilmu biologi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media tersebut.<sup>7</sup> Gagese melakukan hal yang sama dengan konstruksi *mobile learning* berbasis Android pada materi kelistrikan dinamis. Temuan penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, yang menunjukkan bahwa *mobile learning* merupakan media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.<sup>8</sup> Selain itu, ada kajian dari dengan judul "*Effectiveness of*

---

<sup>6</sup> Rinasih, Saida, dan Sulthoni, "Pengembangan Mobile Learning Mata Pelajaran Biologi Berbasis Science, Technology, and Society (STS) Untuk Kelas X SMAN 1 Kampak Trenggalek," *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, (2018): 28-36.

<sup>7</sup> Surahman, Ence, and Herman Dwi Surjono. "Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017).

<sup>8</sup> Gagese, Nining, dkk, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Listrik Dinamis," *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online*. Vol. 1 No. 6, (2018): 44-49.

*Online Learning*” pada tahun 2020. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran online dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajarnya.<sup>9</sup>

Temuan pada berbagai literature tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *mobile learning* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu peneliti mengusulkan penggunaan media mobile learning berbasis android model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar dapat menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan orisinal, serta sebagai salah satu bentuk realisasi *blended learning* yang dinilai efektif bagi peserta didik sebagai pelaku pembelajaran aktif.

Pendidik selanjutnya harus mengidentifikasi taktik dan pendekatan pengajaran yang tepat untuk mengaktualisasikan tingkat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas *M-Learning* Berbasis *Cooperative* Model TGT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” di SMP Negeri 1 Mantup Kabupaten Lamongan Jawa Timur. Berdasarkan konteks yang telah diuraikan di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah: Apakah hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Mantup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat ditingkatkan melalui penerapan *m-learning* berbasis model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*)? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai apakah *m-learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP Negeri

---

<sup>9</sup> Nisaul Choirah (2020). “Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring E-Learning Dalam Pandangan Siswa.”

1 Mantup pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Surat Pribadi dan surat resmi.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini bertujuan untuk menilai keefektifan penerapan *m-learning* berbasis paradigma pembelajaran kooperatif TGT dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi surat pribadi dan surat resmi di SMP Negeri 1 Mantup. Metode *m-learning* ini dipilih karena peserta didik di SMP N 1 Mantup diperbolehkan membawa *gadget*, namun dalam hal lain menjadikan peserta didik kurang efektif dalam penguasaan materi pembelajaran, dari problem tersebut peneliti mencoba mengatasi masalah pembelajaran dengan mencoba menggunakan metode *m-learning* untuk pengoptimalan manfaat *gadget* dalam pembelajaran. Kajian ini menganut alur PTK, yaitu sebagai berikut: perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), perencanaan ulang, refleksi, tindakan, pengamatan (observasi). PTK berperan sebagai pendorong perkembangan keterampilan guru dalam melakukan penelitian yang didasarkan pada dua prinsip penting. Pertama, keterlibatan guru harus terjadi agar mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Kedua, guru harus memiliki kemampuan untuk melakukan improvisasi guna mengubah dan memperbaiki pendekatan kerja mereka serta mempertimbangkan kebutuhan peserta didik.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Wardani Igak, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007).

## Waktu dan Tempat Penelitian

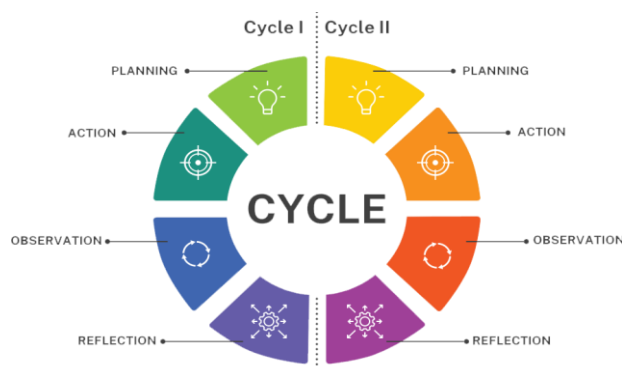
Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Mantup Kabupaten Lamongan yang dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2023.

## Target/Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mantup Kabupaten Lamongan dengan target penelitian berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 20 peserta didik perempuan kelas VII A SMP Negeri 1 Mantup.

## Prosedur

Alur pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini digambarkan melalui diagram berikut.



Gambar 1. Siklus

Pelaksanaan tindakan siklus I meliputi tahapan sebagai berikut: a). Tahap perencanaan: (1) Mengkomunikasikan tujuan pelaksanaan penelitian tindakan sekolah kepada dosen pembimbing lapangan peneliti, kepala sekolah, dan pendidik pamong SMP Negeri 1 Mantup, (2). Mengadakan pertemuan dengan peserta didik dan menjelaskan metodologi penelitian. (3). Merancang dan membuat instrumen yang akan digunakan untuk menilai keefektifan pembelajaran peserta didik. (4).



Menyosialisasikan instrumen kepada peserta didik yang akan menjadi subjek penelitian; b). Tahap tindakan: (1). Guru pamong dan peneliti memeriksa Modul Ajar yang akan digunakan di kelas. (2). Peneliti menggunakan *m-learning* untuk mengajarkan informasi sesuai dengan rencana pembelajaran, berdasarkan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), (3). Guru pamong mengamati peneliti saat mengajar dengan instrumen yang disepakati bersama. c) Tahap observasi, yang terutama berkaitan dengan pemantauan dan evaluasi terhadap penelitian yang berlangsung. Selain itu, selama proses pembelajaran, guru pamong memperhatikan kelebihan dan kekurangan peneliti; d). Tahap refleksi, dimana hasil pemantauan guru pamong dikomunikasikan kepada peneliti, termasuk kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pembelajaran. Sebagai hasil dari refleksi ini, disusun rencana perbaikan siklus I untuk siklus berikutnya.

Siklus II meliputi tahapan sebagai berikut: a). Tahap perencanaan, dimana perencanaan siklus II dikembangkan berdasarkan pelaksanaan siklus I dengan menambahkan dan menghapus komponen yang dianggap tidak diinginkan berdasarkan hasil refleksi siklus I, b). Tahap tindakan siklus II dilakukan dengan mengulang proses dari siklus I sesuai dengan perencanaan siklus II. c). Tahap observasi, pada tahap ini pelaksanaan kegiatan diamati dengan penekanan pada item-item yang menjadi perbaikan pada siklus I dan d). Hasil dari fase observasi dan penilaian dikumpulkan dan diperiksa selama langkah refleksi.

Refleksi yang dimaksud adalah penilaian terhadap keberhasilan atau kegagalan pencapaian tujuan jangka pendek guna menyusun strategi perbaikan untuk tahap selanjutnya. Oleh karena itu, refleksi akan dilakukan pada akhir setiap kegiatan dan siklus dalam penelitian ini. Semua kegiatan dari Siklus I akan

diulang pada Siklus II, dengan sedikit perubahan berdasarkan analisis reflektif dan diskusi evaluatif.

#### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang digali dalam penelitian ini yaitu data tentang tindakan (M-Learning Berbasis Cooperative TGT) dan hasil belajar. Data tentang tindakan merupakan data kualitatif dan data hasil belajar merupakan data kuantitatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi yang digunakan dalam proses tindakan dan Tes untuk menilai hasil belajar. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk mendapatkan data tentang tindakan (M-Learning Berbasis Cooperative TGT) sementara Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa.

#### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data hasil observasi dianalisis secara kualitatif, sedangkan data hasil belajar peserta didik dianalisis secara statistik dengan analisis deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia berupa skor tertinggi dan terendah, rentang nilai, standar deviasi, varians, dan tabel distribusi frekuensi.

Data yang diperoleh dipersentasekan menurut kategori hasil belajar, dan teknik kategorisasi lima skala yaitu, (1) Tingkat ketuntasan 0-39 tergolong sangat rendah, (2). Tingkat ketuntasan 40-54 tergolong rendah, (3). Tingkat ketuntasan 55-74 tergolong sedang, (4). Tingkat ketuntasan 75-89 tergolong tinggi, (5). Tingkat penguasaan 90-100 dianggap sangat tinggi. Adapun indikator keberhasilan penelitian tindakan sekolah ini, jika rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, maka

dapat dikatakan pembelajaran menggunakan *m-learning* berbasis TGT (*Teams Games Tournaments*) model kooperatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mantup.

### Hasil dan Pembahasan

Temuan penelitian terhadap hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Mantup dengan menggunakan *m-learning* berbasis model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dilaporkan dalam dua siklus:

#### Pemantauan Hasil Prasiklus

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi Surat Pribadi dan Surat Resmi sebelum menggunakan *m-learning* berdasarkan paradigma TGT (*Teams Games Tournaments*) hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Mantup sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Prasiklus

Statistics	Stastical Value
Research subject	30
Ideal score	100
Highest score	66.67
Lowest score	30.00
Value range	30
Mean value	50.22
Median value	55.56
Standard deviation	11.83

Jika skor ketuntasan hasil belajar peserta didik pada Tabel 1 dibagi menjadi lima kategori, maka distribusi frekuensi skornya seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik Prasiklus

Average Score	Category	Frequency	Percent(%)
0,00 – 34,99	Very low	7	23,33
35,00 – 54,99	Low	5	16,67
55,00 – 64,99	Moderate	17	56,67
65,00 – 84,99	High	1	3,33
85,00 – 100,00	Very High	0	0,00
Total		30	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik di SMP Negeri 1 Mantup sebelum menggunakan *m-learning* berbasis TGT (*Teams Games Tournaments*), 23,33% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar yang sangat rendah, 16,67% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar yang rendah, 56,67% peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar sedang, 3,33% peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar tinggi, dan 0,00% peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar sangat tinggi. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Mantup sebelum menggunakan *m-learning* berbasis model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada prasiklus berada di kategori rendah.

#### Pemantauan Hasil Siklus I

Penerapan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali menggunakan *m-learning* berdasarkan paradigma TGT

(Teams Games Tournaments). Tabel 3 merangkum data pemantauan dari Siklus I sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pemantauan pada Siklus I

Statistics	Stastical Value
Research subject	30
Ideal score	100
Highest score	84,44
Lowest score	51,11
Value range	30
Mean value	60,96
Median value	67,22
Standard deviation	9,60

Jika skor ketuntasan hasil belajar peserta didik pada Tabel 3 dibagi menjadi lima kategori, maka distribusi frekuensi skornya seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik

Average Score	Category	Frequency	Percent(%)
0,00 – 34,99	Very low	0	0,00
35,00 – 54,99	Low	15	50,00
55,00 – 64,99	Moderate	10	33,33
65,00 – 84,99	High	5	16,67
85,00 – 100,00	Very High	0	0,00
Total		30	100

Tabel 4 menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik di SMP Negeri 1 Mantup yang menggunakan *m-learning* berbasis TGT

(*Teams Games Tournaments*), 0,00% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar yang sangat rendah, 50,00% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar yang rendah, 33,33% peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar sedang, 16,67% peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar tinggi, dan 0,00% peserta didik dengan ketuntasan hasil belajar sangat tinggi. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Mantup dengan menggunakan *m-learning* berbasis model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siklus I berada di kategori sedang.

#### Pemantauan Hasil Siklus I

Penerapan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali menggunakan *m-learning* berdasarkan paradigma TGT (*Teams Games Tournaments*). Tabel 5 merangkum data pemantauan dari Siklus II sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Pemantauan pada Siklus II

Statistics	Stastical Value
Research subject	30
Ideal score	100
Highest score	95,56
Lowest score	61,11
Value range	30
Mean value	78,96
Median value	77,78
Standard deviation	10,64

Jika skor ketuntasan hasil belajar peserta didik pada Tabel 3 dibagi menjadi lima kategori, maka distribusi frekuensi skornya seperti pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik

Average Score	Category	Frequency	Percent(%)
0,00 – 34,99	Very low	0	0,00
35,00 – 54,99	Low	0	0,00
55,00 – 64,99	Moderate	6	20,00
65,00 – 84,99	High	14	46,67
85,00 – 100,00	Very High	10	33,33
Total		30	100

Tabel 6 menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik di SMP Negeri 1 Mantup yang menggunakan m-learning berbasis TGT (*Teams Games Tournaments*), 0,00% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar pada kategori sangat rendah, 0,00% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar berada pada kategori rendah, 20,00% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar berada pada kategori sedang, 46,67% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar berada pada kategori tinggi, dan 33,33% peserta didik memiliki ketuntasan hasil belajar berada pada kategori tinggi. Dengan demikian kualitas pembelajaran yang dilakukan peneliti pada siklus II dengan memanfaatkan *m-learning* berbasis model TGT berkategori baik.

Perhatikan Tabel 7 untuk menunjukkan efektivitas *m-learning* berbasis model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mantup dari siklus I ke siklus II.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Average Score	Frequency		Percent(%)		Category
	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II	
0,00 – 34,99	0	0	0,00	0,00	Very low
35,00 – 54,99	15	0	50,00	0,00	Low
55,00 – 64,99	10	6	33,33	20,00	Moderate
65,00 – 84,99	5	14	16,67	46,67	High
85,00 – 100,00	0	10	0,00	33,33	Very High
Total	30	30	100	100	

Tabel 7 menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mantup mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II turun 50,00% dari kategori rendah menjadi 0,00%. Sedangkan pada siklus I 33,33% kategori sedang meningkat menjadi 20,00% pada siklus II, 16,67% kategori tinggi meningkat menjadi 46,67% pada siklus II, dan 0,00% kategori sangat tinggi meningkat menjadi 33,33% pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan *m-learning* berbasis model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mantup terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dari sedang menjadi tinggi.

Hasil penelitian efektivitas *m-learning* dalam kegiatan pembelajaran berbasis model TGT menemukan banyak aspek yang terkait dengan kualitas pembelajaran, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi pergeseran dan peningkatan hasil



belajar peserta didik pada kedua siklus yang telah diterapkan. Pada siklus I dan II terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik karena kegiatan pembelajaran dengan *m-learning* berbasis TGT memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi diri dan mengatasi tantangan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran. Data tersebut tentunya menunjukkan bahwa penggunaan *m-learning* berbasis model pendekatan TGT yang menekankan pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan salah satu pilihan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Setiap proses pembelajaran *m-learning* berbasis TGT mengarah pada tujuan utama yaitu membantu peserta didik dalam mengembangkan disiplin intelektual dan kemampuan berpikir dengan mengajukan pertanyaan dan menerima jawaban berdasarkan rasa ingin tahu. Berdasarkan temuan penelitian ini, penggunaan *m-learning* berbasis model pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*Student center oriented*) yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, karena peserta didik mendominasi kegiatan pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Sudjana sebagaimana dijelaskan oleh Angkowo dan Kosasih bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh lingkungan.<sup>11</sup> Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua aspek utama: faktor dalam peserta didik dan pengaruh dari luar peserta didik atau dikenal sebagai faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri peserta didik yaitu kemampuan peserta didik. Unsur ini memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh. Selain aspek bakat, determinan

---

<sup>11</sup> Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: CV Wacana Prima, 2012).

internal peserta didik meliputi motivasi, minat, perhatian, kebiasaan belajar, ketekunan, situasi sosial ekonomi, masalah fisik dan psikologis. Kualitas pembelajaran merupakan salah satu aspek terpenting yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa efektivitas *m-learning* berbasis model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mantup dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dari sedang menjadi tinggi.

### **Simpulan**

Berdasarkan uraian pada pembahasan, temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *m-learning* berbasis model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Mantup terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dari rendah menjadi tinggi. Bagi peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 1 Mantup Kabupaten Lamongan, pemanfaatan *m-learning* berbasis pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar peserta didik sebelum tindakan (pra siklus), skor rata-rata hasil belajar adalah 50,22%, dengan kategori rendah. Pada siklus I rata-rata skor hasil belajar peserta didik mencapai 60,96% dengan kategori sedang dan perbaikan kemudian dilakukan pada siklus II, dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata 78,96 dengan kategori tinggi. Terjadi peningkatan 18,00% dari siklus I ke siklus II.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas *m-learning* berbasis pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diharapkan pendidik dapat menggunakan media tersebut sebagai

media alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menggunakan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran, khususnya *m-learning* berbasis android dengan berbagai metodologi dan sumber daya lainnya.

Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengambil penelitian yang memiliki tema serupa, diharapkan untuk dapat mengembangkan objek penelitian dengan sumber data baru agar memperoleh hasil penelitian yang baru dan akurat.

### Daftar Pustaka

- Ally, Mohamed. (2009). *Mobile Learning Transforming the Delivery of Education and Training*. Atabasca University: AU Press.
- Alwan, Hendri, M., & Darmaji. (2017). Faktor-Faktor yang Mendorong Siswa Mengikuti Bimbingan Belajar Luar Sekolah di Kecamatan Telanaipura Kota Jambi. *Jurnal Edufisika* Vol.02 No 01, Juli 2017.
- Arif, Nursida, Febriana S.W, "Penggunaan Metode Machine Learning Untuk Pengenalan Pola Tutupan Lahan Pada Citra Satelit", in Proc. Semnasteknomedia 2016, pp1.2-1, 6-7 Februari 2016.
- Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borglet, C, 2003, Finding Association Rules with Apriori Algorithm, <http://www.fuzzy.cs.uniagdeburgde/~borglet/apriori.pdf>, diakses tanggal 15 Juli 2023.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Duckett, I., & Tatarkowski, M. (2005). Practical strategies for learning and teaching on vocational programmes. United Kingdom: Learning and Skills Development Agency.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1-18.
- Kamii, C., & DeVries, R. (1980). Group Games in Early Education: Implications of Piaget's Theory. National Association for the Education of Young Children.
- Mulyono. 2009. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nisaul Choiroh (2020). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring E-Learning Dalam Pandangan Siswa, <https://iain-surakarta.ac.id/%EF%BB%BFefektifitas-pembelajaran-berbasis-daring-e-learning-dalam-pandangan-siswa/>, diakses tanggal 15 Juli 2023.
- Purwanto. (2009). Evaluasi Hasil Belajar. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Rekkedal, T., & Dye, A. (2009). Mobile distance learning with pdas: development and testing of pedagogical and system solution supporting mobile distance learners. Norwegia: AU Press.
- Rinasih, Saida, Sulthoni. Pengembangan Mobile Learning Mata Pelajaran Biologi Berbasis Science, Technology, and Society (STS) Untuk Kelas X SMAN 1 Kampak Trenggalek. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, [S.l.], v. 4, n. 1, p. 28-36, jan. 2018. ISSN 2654-7953. Available at: <<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2390/1441>>. Date accessed: 22 july 2023. doi:<http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i12017p028>.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusdi, H., & Murti, W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) berbasis

- Macromedia terhadap Hasil Belajar Kimia Organik pada Mahasiswa Pendidikan Biologi STKIP YAPIM Maros. *Chemica: Jurnal Ilmiah Kimia dan Pendidikan Kimia*, 18(2), 1-7.
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Roger E. Pedersen, 2003. *Game Design Foundation*. Wordware Publishing.
- Suyanto. 2011. *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning dan Learning*. Informatika, Bandung.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman. 2009. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiyarto. (2014). Pengembangan media mobile learning “Chem Edu” berbasis android sebagai suplemen materi kimia berdasarkan kurikulum 2013 untuk meningkatkan academic performance peserta didik SMA/MA. UNY: Tidak Diterbitkan.
- Surjono, H. D. (2011). The design of adaptive e-learning system based on student’s learning styles. *International Journal of Computer Science Information and Education Technologies (IJCSIT)*, 2(5), 2350-2353. Retrieved from <http://ijcsit.com/docs/Volume2/vol2issue5/ijcsit20110205108.pdf>
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, E. (2009). *60 games untuk mengajar*. Yogyakarta: Lukita.
- Suwarna. 2006. *Profesionalisme Guru dalam Orientasi KBK*. Jakarta: Gaung Persada.

- Syafruddin. 2001. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Watkins, C., Carnell, E., & Lodge, C. (2007). *Effective learning in classrooms*. Paul Chapman Educational Publishing.
- Widoyoko, E. P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka pelajar, 238.
- Yatim, Riyanto. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Kencana.