

## **Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif *Flip Tile Quiz Group Competition* Dalam *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi**

**Nailariza umami<sup>1</sup>, Mila Faridatus Salma<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Ekonomi FSH Universitas Bhinneka PGRI

email: [umaminailariza@gmail.com](mailto:umaminailariza@gmail.com)

email: [milafarida81@gmail.com](mailto:milafarida81@gmail.com)

Received: 3 Oktober, 2022; Accepted: 15 November 2022; Published: 28 Desember, 2022

### **Abstrak**

Dalam penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan model pembelajaran kooperatif *Flip Tile Quiz Group Competition* (Kompetisi Kuis Balik Ubin) dalam pembelajaran campuran pada mata pelajaran ekonomi yang mana menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) serta menggunakan prosedur penelitian menurut Sugiyono. Prosedur penelitian menurut sugiyono yang digunakan yakni terdapat 4 langkah dimana terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk,serta validasi desain. Guna untuk mengetahui kelayakan dari desain produk yang dihasilkan yakni melalui validasi dari ahli materi, ahli bahasa, serta ahli desain. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni angket kuesioner dengan skala likert 1-5 dengan menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif serta presentase. Hasil penelitian dari pengembangan model pembelajaran kooperatif FGC yakni dengan presentase kelayakan dari ahli materi yakni 80%, ahli bahasa yakni 77,5%, ahli desain yakni 94%, dan validasi guru kelas yakni 79%. Sedangkan hasil dari presentasi ketiga ahli materi, bahasa, serta desain yakni 84,65% yang berarti dalam kategori sangatlah layak, serta hasil respons minat belajar siswa diperoleh presentase 85% yaitu sangat baik, dapat digunakan dan meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil dari validasi oleh para ahli tersebut maka peneliti dapat disimpulkan model pembelajaran FGC sebagai model pembelajaran yang layak untuk digunakan.

**Kata kunci:** Blended Learning; FGC; Model Pembelajaran Kooperatif; TGT; Flip Tile Quiz Group Competition.

### **Abstract**

This study aims to develop a cooperative learning model of Flip Tile Quiz Group Competition in mixed learning in economics subjects using research and development (RnD) methods and using research procedures according to Sugiyono. The research procedure according to Sugiyono used 4 steps consisting of potential and problems, data collection, product design, design validation. In order to determine the feasibility of the resulting product

design, namely through validation from material experts, language experts, and design experts. The data collection instrument used was a questionnaire with a likert scale from 1-5 with quantitative descriptive data analysis and percentages. The results of the research on the development of the FGC cooperative learning model are 80% of the material experts, 77.5% of linguists, 94% of design experts, and 79% of classroom teacher validation. Meanwhile, the results from the presentations of the three material, language, and design experts were 84.65%, which means they are in the very feasible category, the result of the response to student interest in learning obtained a percentage of 85% which is very good, can be used and increases student interest in learning. Based on the results of the validation by experts, the researchers can conclude the FGC learning model as a learning model that is feasible to use.

**Keywords:** Blended Learning, FGC; Learning Model Cooperative; TGT; Flip Tile Quiz Group Competition.

## PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Riawan & Rusimanto (2019), Pendidikan ialah suatu proses pembelajaran untuk setiap individu dengan tujuan mencapai pengetahuan serta pemahaman lebih tinggi perihal suatu objek tertentu serta spesifik. Pandemi *covid-19* yang sedang terjadi saat ini pendidikan juga mendapatkan dampaknya, pembelajaran harus dilakukan di rumah secara daring. Menurut Zumarova et al., (2010) dalam (Haratikka, 2022), generasi muda dengan usia 16-24 tahun lebih memilih melakukan komunikasi elektronik melalui internet. Tetapi minat belajar siswa pada masa pandemi *covid-19* semakin rendah sebab menghadapi beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran *daring*.

Melalui *blended learning* maka sistem pembelajaran menjadi lebih luwes serta tidaklah kaku. Pembelajaran yang mana memadukan antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi tersebut yang dikembangkan sebagai pembelajaran campuran atau biasa dikenal dengan sebutan *blended learning* (Nasution, Jalinus, & Syahril, 2019). Penerapan *blended learning* ini belum maksimal meningkatkan minat belajar peserta didik, maka perlunya dibarengi dengan model pembelajaran yang mana dapat meningkatkan minat belajar siswa selama menerapkan *blended learning*.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melaksanakan PLP dan wawancara kepada salah satu guru dan salah satu siswa kelas X SMAN 1 Pakel, kegiatan pembelajaran di SMAN 1 Pakel pada mata pelajaran ekonomi dimana siswa cenderung kurang dalam minat belajar dilihat dari diantaranya bahwa dalam proses pembelajaran minat belajar siswa kurang akibat dari pembelajaran sebelumnya yang mana terlalu lamanya pembelajaran di rumah secara *daring*. Ditambah dengan model pembelajaran selama pembelajaran campuran (*Blended Learning*) hanya dengan metode ceramah selama pembelajaran langsung dan menggunakan *classroom* selama *daring*, serta kesulitan dan kebingungan guru dalam menerapkan model atau metode yang pas untuk pembelajaran campuran (*Blended Learning*) sehingga kesulitan menumbuhkan kembali minat belajar peserta didik.

Berdasarkan observasi serta wawancara yang telah diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu model pembelajaran yaitu *flip tile quiz group competition*. Model pembelajaran *flip tile quiz group competition* ialah pengembangan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yakni model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yang kemudian dipadukan dengan media *flip tile quiz* dan sedikit perbedaan pada langkah-langkahnya. Model pembelajaran ini dipilih sebab dalam model pembelajaran ini seluruh siswa akan terlibat dengan aktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi serta media *flip tile quiz* yang mana akan menarik peserta didik untuk ikut terlibat aktif di dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, diharapkan pengembangan model pembelajaran ini dapat diterapkan serta menjadi solusi guna meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran campuran (*blended learning*).

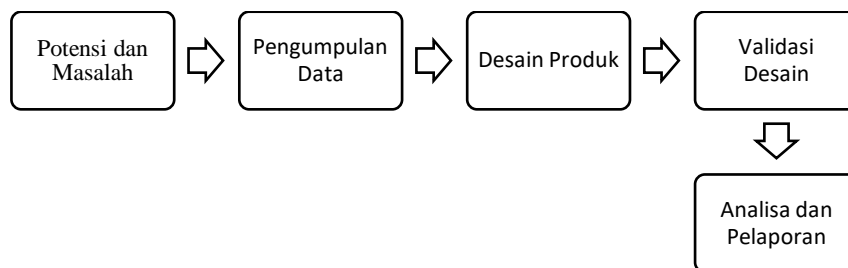
Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, Sehingga tujuan dari penelitian ini ialah guna mengetahui proses pengembangan serta mengembangkan model pembelajaran baru dan inovatif serta untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran kooperatif *flip tile quiz group competition* (*kompetisi kuis balik ubin*) yang akan digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas.

## METODE

Dalam penelitian ini model penelitian yang di gunakan ialah Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Metode Penelitian dan Pengembangan ataupun didalam bahasa inggris yakni *Research and Development* berarti suatu metode penelitian digunakan guna menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan dari produk itu sendiri (Sugiyono, 2011).

Menurut Borg and Gall (1983) dalam Sari & Munoto (2018), bahwa metode Research and Development (R&D) ialah metode dimana biasanya digunakan untuk penelitian dan pengembangan guna menghasilkan suatu produk yang dinilai valid. Dalam penelitian ini digunakan prosedur penelitian menurut Sugiyono. Langkah-langkah atau prosedur penelitian dan Pengembangan menurut Sugiyono terdapat 10 langkah berikut: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, (10) Produksi masal.

Dalam penelitian ini hanya akan menggunakan 4 tahapan yaitu sampai pada validasi desain serta analisa dan pelaporan. Sehingga adapula desain tahapan yang dilakukan peneliti ditunjukkan dalam gambar di bawah :



Gambar 2. Tahapan penelitian dan Pengembangan model kooperatif FGC

Teknik analisis data yang dipakai dslam penelitian ini ialah menggunakan teknik statistik deskriptif. Penskoran menggunakan yakni *skala likert* yang terdiri dari 5 jawaban yakni (1) sangat kurang baik, (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) baik, (5) sangat baik.

Ada pula kriteria hasil presentase dari penilaian validasi oleh para ahli bidangnya dapat dilihat beriku ini : (5) Sangat layak, dan dapat diguakan dengan

revisi sangat (80,00-100,00), (4) Layak, dan dapat digunakan dengan revisi kecil (60,00-80,00), (3) Cukup layak, dan dapat digunakan dengan revisi besar (40,00-60,00), (2) Kurang layak, dan dapat digunakan dengan revisi besar (20,00-40,00), (1) Tidak layak, dan tidak dapat digunakan dengan revisi besar (00,00-20,00).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

Hasil validasi desain produk model pembelajaran kooperatif Flip Tile Quiz Group Competition (Kompetisi Kuis Balik Ubin) ini divalidasi oleh 3 ahli dari dosen Universitas Bhinneka PGRI dan 1 guru kelas dari SMAN 1 Pakel sebagai ahli materi, sebagai ahli bahasa, ahli desain merupakan validator yang memberikan nilai dari desain produk yang dituangkan dalam bentuk akhir berupa presentase nilai yang menentukan desain produk tersebut layak atau tidak.

#### Data Hasil Validasi Desain oleh Ahli Materi

Tabel 1. Data Tabulasi Presentase Ahli Materi

Aspek	Perolehan skor penilaian	Jumlah ideal	Presentase (%)	Kriteria
Materi	76	95	80%	Layak

Berdasarkan hasil tabel 7. bisa dilihat tabulasi presentase skor ahli materi pada model pembelajaran kooperatif FGC ( Flip Tile Quiz Group Competition) diperoleh yakni 80% yang berarti kriteria penilaian oleh ahli materi yaitu layak, dan bisa digunakan dengan revisi kecil.

#### Data Hasil Validasi Desain oleh Ahli Bahasa

Tabel 2. Data Tabulasi Presentase Ahli Bahasa

Aspek	Perolehan skor penilaian	Jumlah ideal	Presentase (%)	Kriteria
Bahasa	31	40	77,5%	Layak

Berdasarkan hasil tabel 8. bisa dilihat tabulasi presentase skor ahli bahasa pada model pembelajaran kooperatif FGC ( Flip Tile Quiz Group Competition) diperoleh yakni 77,5% yang berarti kriteria penilaian oleh ahli materi yaitu layak, dan bisa digunakan dengan revisi kecil.

#### Data Hasil Validasi Desain oleh Ahli Desain

Tabel 3. Data Tabulasi Presentase Ahli Desain

Aspek	Perolehan skor penilaian	Jumlah ideal	Presentase (%)	Kriteria
Desain	75	80	94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel 9. bisa dilihat hasil dari tabulasi presentase skor ahli desain pada model pembelajaran kooperatif FGC ( Flip Tile Quiz Group Competition) diperoleh yakni 94% yang berarti kriteria penilaian oleh ahli materi yaitu sangat layak, dan bisa digunakan dengan revisi sangat kecil.

#### Data Hasil Validasi Desain oleh Guru Kelas

Tabel 4. Data Tabulasi Presentase Guru Kelas

Aspek	Perolehan skor penilaian	Jumlah skor ideal	Presentase (%)	Kriteria
Materi	75	95	79%	Layak

Berdasarkan hasil tabel 10. bisa dilihat tabulasi presentase skor oleh guru kelas pada model pembelajaran kooperatif FGC ( Flip Tile Quiz Group Competition) diperoleh yakni 79% yang berarti kriteria penilaian oleh ahli materi yaitu layak, dapat digunakan dengan revisi kecil.

#### Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli Desain

Tabel 5. Data Tabulasi Presentase ahli materi, ahli bahasa, ahli desain

Aspek	Perolehan skor penilaian	Jumlah skor ideal	Presentase (%)	Kriteria
Materi	182	215	85,65%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil tabel 11. bisa dilihat tabulasi presentase skor oleh ketiga validator yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain pada model pembelajaran kooperatif FGC ( Flip Tile Quiz Group Competition) diperoleh yakni 84,65% yang berarti kriteria penilaian oleh ketiga validator yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain yaitu sangat layak, dan bisa digunakan dengan revisi sangat kecil.

#### Data Hasil Respons pada Model Pembelajaran Kooperatif Flip Tile Quiz Group Competition dalam Minat Belajar Siswa

Tabel 6. Data Tabulasi Presentase Respons Siswa

Aspek	Jumlah Perolehan skor penilaian siswa	Jumlah skor ideal siswa	Presentase (%)	Kriteria
Minat Belajar Siswa	1.088	1.280	85%	Sangat Baik

Analisis respons siswa digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa pada model pembelajaran kooperatif *flip tile quiz group competition*. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanggapan dengan kriteria penskoran yang mana terdiri dari 5 jawaban yakni (1) sangat kurang baik, (2) kurang baik, (3) cukup baik, (4) baik, (5) sangat baik. Berdasarkan tabel 12. Hasil respons minat belajar siswa diperoleh presentase 85% yaitu berarti sangat baik, dapat digunakan dan meningkatkan minat belajar siswa.

## **PEMBAHASAN**

### **Analisis Masalah**

Analisis kebutuhan guru; dengan melakukan analisis masalah yang terjadi di SMAN 1 Pakel, salah satunya dengan melakukan analisis kebutuhan guru. Analisis kebutuhan guru ini dilakukan dengan melakukan wawancara langsung dan mendalam dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi kelas X di SMAN 1 Pakel.

Analisis kebutuhan siswa; Selanjutnya ialah analisis kebutuhan pada siswa yang mana merupakan sasaran dari penelitian dan pengembangan model pembelajaran Flip Tile Quiz Group Competition (Kompetisi Kuis Balik Ubin) ini. Kegiatan analisis siswa dilakukan dengan melakukan wawancara awal pada salah satu peserta didik kelas X di SMAN 1 Pakel secara online.

Hasil observasi lapangan; Dalam observasi peneliti di lapangan yaitu peneliti lakukan selama peneliti melaksanakan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) di SMAN 1 Pakel. Observasi lapangan memiliki tujuan untuk mengumpulkan segala informasi yang ada dalam kegiatan belajar mengajar diantara peserta didik dan pendidik serta lingkungan persekolahan yang mendukung.

### **Kajian Literatur**

Pada tahap kajian literatur ini, peneliti menganalisis berbagai sumber diantaranya adalah PERMENDIKBUD No. 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah. Keterkaitan PERMENDIKBUD No. 20 Tahun 2016 mengenai Standar Kompetensi Lulusan

Pendidikan Dasar Dan Menengah dengan model pembelajaran kooperatif FGC ini, sesuai model pembelajaran ingin dikembangkan dengan memperhatikan standar kompetensi lulusan yaitu dimensi sikap, dimensi pengetahuan, dan dimensi keterampilan, serta rumusan-rumusan yang ada didalamnya (Republik Indonesia, 2016).

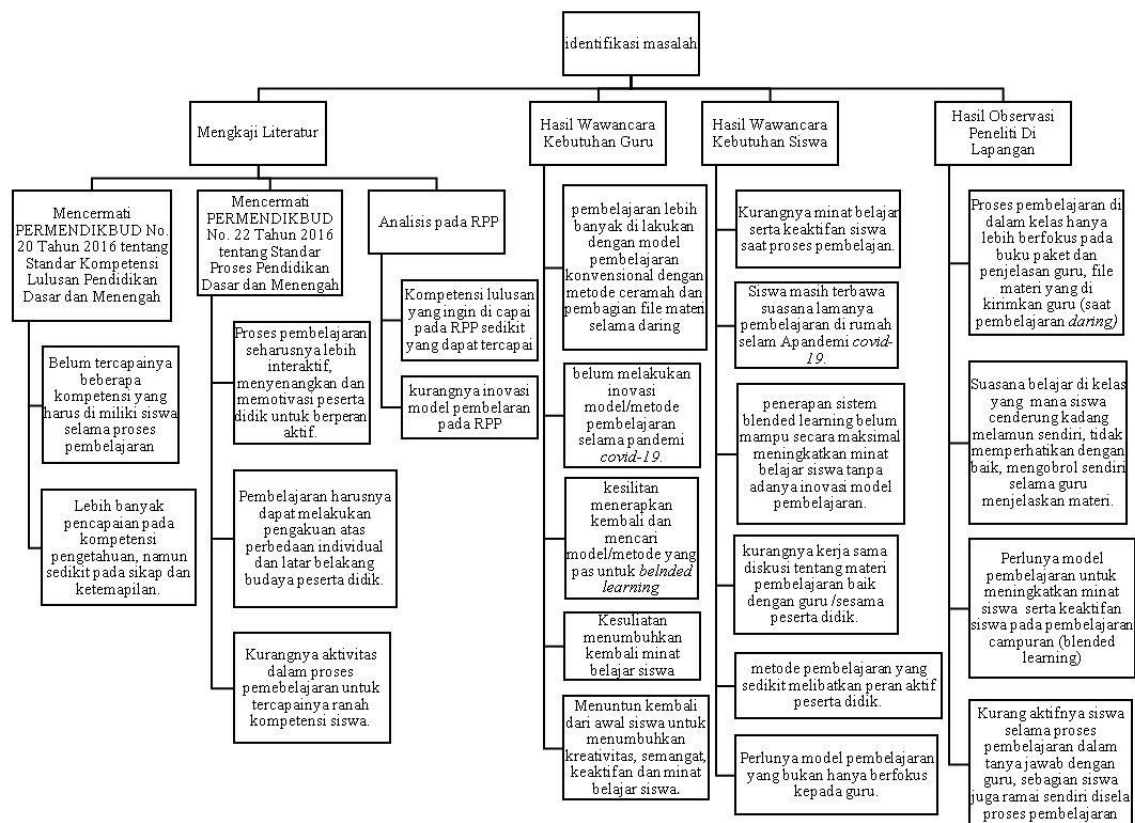
PERMENDIKBUD No.22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Keterkaitan PERMENDIKBUD No. 22 Tahun 2016 mengenai Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah dengan model pembelajaran kooperatif FGC ini, sesuai model pembelajaran yang ingin dikembangkan dengan memperhatikan standar proses yakni mengembangkan sebuah model pembelajaran yang inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan, serta mampu memotivasi peserta didik agar berperan aktif, dan seterusnya, serta sesuai pula standar kompetensi lulusan dengan sasaran pembelajaran mencakup pengembangan pada ranah sikap, pengetahuan, serta dielaborasi pada setiap satuan pendidikan. (Republik Indonesia, 2016).

Analisis pada RPP. Keterkaitan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdapat dalam PERMENDIKBUD No. 22 Tahun 2016 mengenai Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah dengan model pembelajaran kooperatif FGC ini, sesuai model pembelajaran yang ingin dikembangkan dengan memperhatikan komponen RPP didalam penyusunan RPP FGC ini.

### **Analisis Potensi**

Dari hasil analisis masalah yang sudah dipaparkan di atas, sehingga terdapat potensi yakni dengan membuat model pembelajaran Flip Tile Quiz Group Competition (Kompetisi Kuis Balik Ubin) dalam pembelajaran campuran (*blended learning*), dengan tujuan pengembangan model pembelajaran ini sebagai inovasi model pembelajran baru yang dapat di terapkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar.





### Pengumpulan Data

Sesudah mengidentifikasi potensi serta masalah, tahap berikutnya melakukan pengumpulan data-data untuk merencanakan produk. Tahapan pengumpulan data yang dilakukan yakni melakukan analisis pada kebutuhan guru serta khususnya siswa, menentukan materi yakni sistem ekonomi, mengumpulkan informasi dan menentukan model pembelajaran yang akan dihasilkan serta kesesuaian model pembelajaran yang digunakan.

### Desain Produk

Media yang digunakan dalam pembuatan RPP, sintak model pembelajaran, serta buku flip tile quiz group competition (kompetisi kuis balik ubin) ialah menggunakan Microsoft Office Word 2007 dan Aplikasi Canva. Pada pembuatan isi RPP, sintak model pembelajaran, dan buku pedoman flip tile quiz group competition menggunakan templet yang tersedia pada Microsoft Office Word

2007. Selanjutnya dalam pembuatan sampul depan buku pedoman flip tile quiz group competition menggunakan aplikasi ponsel yakni Canva.

#### **Validasi Desain**

Tahap berikutnya validasi desain produk FGC ini, tahapan validasi desain pada model pembelajaran kooperatif Flip Tile Quiz Group Competition (Kompetisi Kuis Balik Ubin) ini divalidasi oleh 3 ahli dari dosen Universitas Bhinneka PGRI dan 1 guru kelas dari SMAN 1 Pakel.

#### **TGT ( Team Games Tournament)**

Menurut Izzuddin, (2018) Team Game Tournament (TGT) ialah salah satu tipe model pembelajaran yang mudah untuk diterapkan. Pembelajaran dengan tipe ini melibatkan kegiatan semua peserta didik tanpa adanya perbedaan, memakai tutor sebayanya serta adanya unsur permainan sehingga dapat membuat senang tiap peserta didik. Slavin (2005:163) dalam (Mandalika, Yulianto, & Yunawa, 2018) mengatakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan sistem penskoran individu. Setiap siswa berlomba sebagai perwakilan dari kelompok dengan anggota dari kelompok lainnya dimana mempunyai kemampuan akademik yang sama/setara. Menurut Mulyaningsih, (2014:244) dalam (Mahardi et al., 2019), Dalam penerapan model TGT ini memberikan peluang peserta didik guna belajar dengan santai disamping itu menumbuhkan rasa tanggung jawab, bekerjasama, persaingan yang sehat, serta terlibat aktif dalam belajar.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, kelayakan model pembelajaran kooperatif Flip Tile Quiz Group Competition (Kompetisi Kuis Balik Ubin) dalam pembelajaran campuran (*blended learning*) pada mata pelajaran ekonomi materi “sistem ekonomi” berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh presentase skor keseluruhan yakni 80%, sedangkan berdasarkan penilaian ahli bahasa diperoleh presentase skor keseluruhan yakni 77,5%, untuk berdasarkan penilaian ahli desain diperoleh presentase skor keseluruhan yakni

94%, dan untuk berdasarkan penilaian guru kelas diperoleh presentase skor keseluruhan yakni 79%. Sesuai penilaian dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain diperoleh presentase skor keseluruhan ketiga validator yakni 84,65% yang berarti kriteria penilaian oleh guru kelas masuk dalam kategori kriteria sangat layak, dan bisa digunakan dengan revisi sangatlah kecil.

## DAFTAR RUJUKAN

- Haratikka, H. (2022). Kesiapan Dosen dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa di Era Covid 19 di STEI Bina Karya. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1519-1527.
- Indonesia, R. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta : Menteri Pendidikan dan Kebudayaan
- Izzuddin, A. T. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Prosising Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 343-346.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda,, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Perisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 1(1), 98-107.
- Mndalika, A., Yulianto, B., & Yunawa, S. (2018). Pengembangan Buku Teks Berbasis Karakter Menggunakan Multimedia sebagai Penunjang Model TGT. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(2).
- Nasution, N., Jalinus, N., & Syahrial. (2019). *Buku Model Blended Learning*. Riau: Unilak Press.
- Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Riawan, A., & Rusimamto, P. W. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Koopertaif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Game Scrabble Pada Kelas XI Tedk Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Daya dan Komunikasi Di SMKN 5 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 08(01), 29-36.
- Sari, S. R., & Munoto. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perekayasa Sistem Antena Kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 07(02), 215-223.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.