

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL TEAMS GAMES
TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA UNOS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

**Asmara Ramadhona Ihdinash Dwi Purnaningtyas¹, Irfai Fathurohman²,
Moh Syafruddin Kuryanto³**

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 16-07-2020
Disetujui: 16-08-2020

Kata kunci:

Hasil belajar;
Teams Games Tournament;
Media Unos

ABSTRAK

Abstract: *This study aims to describe student learning outcomes using the Teams Games Tournament model with Unos media. The application of the Teams Games Tournament model aims to improve student learning outcomes. This type of research method used is classroom action research conducted two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this study were fourth grade students at Geritan Public Elementary School. Through the Teams Games Tournament model assisted by unos media from the results of classroom action research shown that the research can improve learning outcomes. This can be seen from the fulfillment of the following indicators of success. The increase in attitudes learning outcomes in the first cycle by 66% in the second cycle increased by 77%, the increase in the learning outcomes of the realm of skills in the first cycle by 67% in the second cycle increased to 78%. While the increase in learning outcomes in the domain of knowledge in first cycle of the Indonesian content load of 74% PPKn content by 74% in the second cycle of the Indonesian content load reached 85% of the PPKn load increased by 81%*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media *Unos*. Penerapan model *Teams Games Tournament* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Geritan. Melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *unos* dari hasil penelitian tindakan kelas telah menunjukkan bahwa penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari terpenuhinya indikator keberhasilan sebagai berikut. Peningkatan hasil belajar ranah sikap pada siklus I sebesar 66% di siklus II meningkat sebesar 77%, peningkatan hasil belajar ranah keterampilan di siklus I sebesar 67% di siklus II mengalami peningkatan menjadi 78%. Sedangkan peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan pada siklus I muatan Bahasa Indonesia 74% muatan PPKn sebesar 74% pada siklus II muatan Bahasa Indonesia mencapai 85% muatan PPKn meningkat sebesar 81% .

Alamat Korespondensi:

Asmara Ramadhona Ihdinash Dwi Purnaningtyas,
Universitas Muria Kudus
Jln. Gondang Manis Bae, Kudus PO.BOX 53 Telp.: (0291) 438229 Fax : (0291) 437198
E-mail: asmararamadhonaaidp@gmail.com
No. HP 087833361252

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan yang saling berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai tujuan. Potensi yang dikembangkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang menerapkan kurikulum 2013 yaitu potensi dalam ranah pengetahuan, ranah sikap dan ranah keterampilan.. Semua mata pelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan konkret siswa harus lebih aktif daripada gurunya. Bagi peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dalam dalam kognitifnya maka terlihat aktif akan tetapi kenyataan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung masih berpusat pada guru, menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan peserta didik hanya mendengarkan, duduk manis tanpa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan membuat hasil belajar kurang berkembang.

Berdasarkan observasi pada hari Jum'at-Sabtu, Tanggal 18-19 Oktober 2019 ada beberapa permasalahan yang ditemukan di kelas IV SDN Geritan Pati yang membuat hasil belajar kurang optimal, kurangnya interaksi antara guru dan siswa, cenderung ramai saat pembelajaran konsentrasi siswa tidak bias fokus, dan kurang termotivasi untuk belajar, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat dan hasil presentasi di depan kelas.

Hasil belajar pada nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn yaitu, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dari 27 siswa hanya 11 siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas berjumlah 16 siswa. Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Geritan adalah 69,40 sedangkan KKM Bahasa Indonesia adalah 75. Sementara pada mata pelajaran PPKn dari 27 siswa terdapat 15 siswa yang dibawah KKM, dan 12 siswa yang tuntas KKM. Nilai rata-rata pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SD N Geritan adalah 72,92. Sedangkan nilai KKM untuk mata pelajaran PPKn 75 maka tujuan pembelajaran yang diinginkan belum tercapai.

Berdasarkan permasalahan di atas untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti berupaya untuk mengubah situasi belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan dengan di terapkan melalui model pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran tidak monoton sehingga siswa akan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model *Cooperative Learning* sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperatif learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran (Nugroho, 2017). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model *Teams Games Tournament* yang merupakan salah satu tipe model pembelajaran *cooperatif* yang melibatkan

peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tidak adanya membeda-bedakan peran dan mengandung unsur permainan untuk peserta didik yang dapat membantu dalam menguasai materi pelajaran. Menurut (Shoimin Aris, 2014) adalah suatu tipe atau model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. *Teams Games Tournament* dengan nama permainan *uno stacko challenge* digunakan sebagai alternative model pembelajaran, harapannya dapat terjadi *feed back* antara guru dan siswa (Hendaryati, 2019). Model TGT bebantuan media *uno stacko* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk siswa berperan aktif, berpikir strategis, mencari solusi dalam setiap masalah yang dihadapinya. Siswa diberi kesempatan berdiskusi, berinteraksi aktif, memikul tanggungjawab terhadap kelompoknya namun tetap bisa bermain, sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih menarik dan menyenangkan.

Adapun langkah-langkah mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* berdasarkan (Murtono, 2017) adalah sebagai berikut ini:

1. Presentasi di kelas, pertama-tama materi pembelajaran dipresentasikan di kelas.
2. Tim (*teams*), kelompok dibentuk oleh guru dengan beranggotakan 4-6 orang secara

heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll). Kemudian melakukan diskusi secara kelompok tentang materi pembelajaran.

3. Permainan (*games*), terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang telah diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.
4. Turnamen (*tournament*), berlangsungnya sebuah struktur yang berisi *games* pertandingan.
5. Rekognisi tim, penghargaan (*reward*) yang didapatkan oleh setiap tim sesuai dengan prestasinya masing-masing.

Penggunaan media juga dapat berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan perkembangan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Sejalan dengan pendapat (Tyaz, 2020) bahwa Seorang guru harus dapat membuat variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran bagi peserta didik yang berguna untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi, 2011). Dalam penelitian

(Prasetyo, 2020) yang menyatakan bahwa media adalah alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk mangaplikasikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Peneliti menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko* (*Unos*) yaitu permainan menyusun balok, permainan ini bisa digunakan untuk 2-10 pemain. Meskipun terlihat mudah, permainan ini membutuhkan konsentrasi yang serius dalam setiap pengambilan balok. Ukuran *uno stacko* bermacam-macam setiap balok berukuran 8,5 cm × 3 cm bisa juga lebih tergantung pembuatan. *Unos* mampu menghasilkan ide sesuai dengan konteks, mampu mendorong kreativitas seseorang dan melatih visual dimana mata akan terlatih dalam menangkap bentuk, nomor, warna dari obyek.



Gambar 1. Contoh Media Permainan Unos

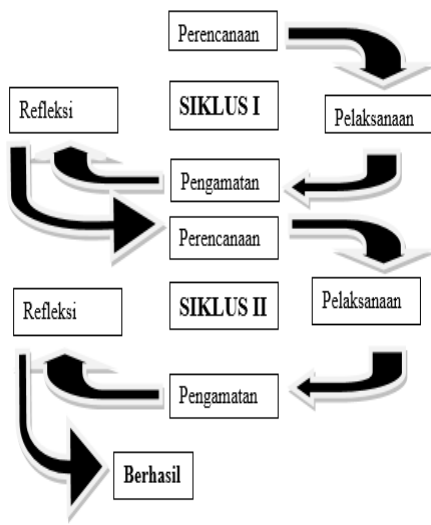
Peneliti tertarik untuk menyelesaikan masalah penelitian melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan model Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Unos* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Kelas IV SDN Geritan Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku”.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Asrori mohammad, 2009). Model penelitian tindakan kelas yang digunakan peneliti terdiri dari 2 siklus. Siklus I sebanyak 2 pertemuan begitupun juga siklus II sebanyak 2 pertemuan. Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 19 Februari 2020 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 20 Februari 2020. Pada siklus II pertemuan pertama pada hari Rabu 26 Februari 2020 dan pertemuan kedua hari Kamis 27 Februari 2020. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Geritan Pati yang berjumlah 27 siswa dan 1 guru sebagai peneliti.

Penelitian ini memiliki empat tahapan yang terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode tes digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa terhadap materi yang sudah dikerjakan, wawancara yang digunakan untuk memperoleh

informasi mengenai hasil belajar, observasi digunakan untuk mengamati siswa saat pelaksanaan kegiatan belajar, dan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama siswa kelas IV, dan foto saat penelitian berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berbentuk deskriptif yang telah diperoleh dari hasil observasi yang akan dianalisis. Lembar observasi ranah afektif dan psikomotor siswa dapat diolah menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berikut adalah tabel kriteria penilaian tingkat keberhasilan ranah afektif dan ranah psikomotor peserta didik (Tabel 1 dan Tabel 2).

Tabel 1. Kriteria Penilaian Tingkat Keberhasilan Afektif Siswa

Rentang skor	Presentase	Kategori
17-20	86%-100%	Sangat Baik
13-16	71%-85%	Baik
9-12	55%-70%	Cukup
5-8	40%-55%	Kurang
1-4	25%-39%	Sangat Kurang
20	100%	Sangat Baik

Tabel 2. Kriteria Penilaian Tingkat Keberhasilan Psikomotor Siswa

Rentang skor	Presentase	Kategori
21-25	86%-100%	Sangat Baik
16-20	71%-85%	Baik
11-15	55%-70%	Cukup
6-10	40%-55%	Kurang
1-5	25%-39%	Sangat Kurang
25	100%	Sangat Baik

Data kuantitatif adalah data yang digunakan untuk menghitung nilai pengetahuan siswa dengan menggunakan persamaan di bawah ini:

$$\text{Skor} = \frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

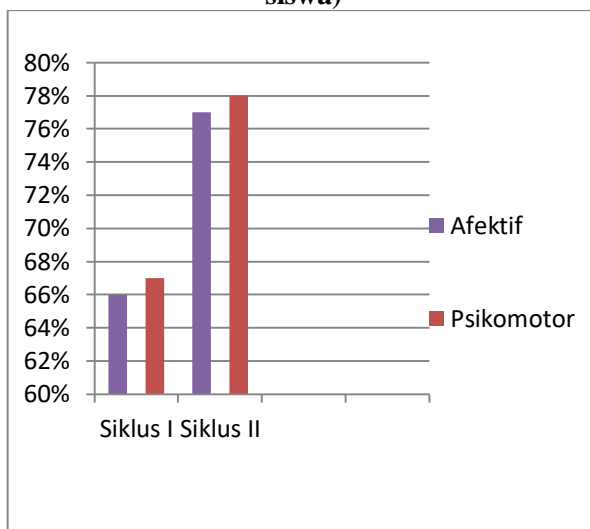
Pada tahapan refleksi akan dilakukan analisis. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan dalam siklus selanjutnya. Berdasarkan dari tabel kriteria jika hasil dari siswa mencapai kriteria baik maka guru dikatakan berhasil dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus, siklus I dua kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan. Hasil belajar siswa adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Rusmono, 2012). Menurut (Susanto Ahmad, 2013) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar siswa dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penelitian. Berikut adalah hasil belajar ranah afektif skor rata-rata setiap siklus mengalami peningkatan. Adapun grafik rata-rata skor setiap siklus dapat dilihat sebagai berikut pada diagram gambar 3:

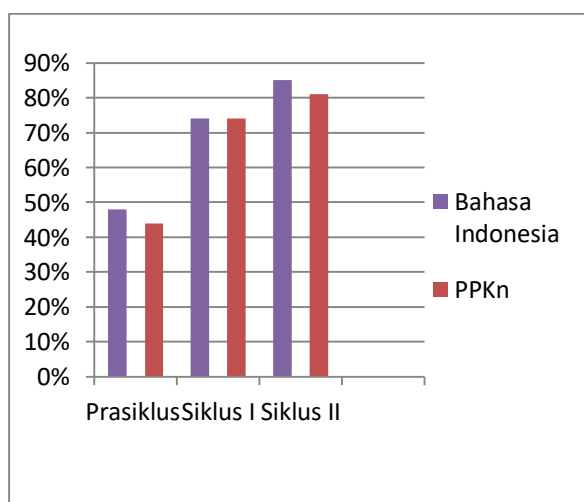
Gambar 3. Grafik peningkatan ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotor (keterampilan siswa)



Berdasarkan gambar grafik di atas ranah afektif dan psikomotor diketahui peningkatan presentase klasikal ranah afektif dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I presentase 66% dan meningkat pada siklus II menjadi 77%. Peningkatan presentase keterampilan peserta didik selalu mengalami peningkatan disetiap

pertemuannya. Pada siklus I pertemuan 1 memperoleh 67% pada siklus II menjadi 78%. Hasil penelitian pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya perbaikan dan peningkatan di siklus II. Penelitian sejalan dengan yang dilakukan oleh (Nugroho, 2017).

Gambar 4. Grafik peningkatan ranah pengetahuan siswa dari prasiklus, siklus I, dan Siklus II pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn



Presentase berdasarkan pembahasan di atas, dengan adanya penerapan model *Teams Games Tournament* yang berbantuan media *unos* untuk peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri Geritan tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku berhasil. Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh (Nugroho, 2017). Pada nilai siklus I memperoleh nilai presentase 60% dan pada siklus II berhasil memperoleh nilai 83,33%. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh peneliti siklus I dan siklus II terdapat nilai siswa yang hasilnya naik, turun dan tetap. Terdapat faktor yang mempengaruhi kondisi belajar siswa menurut Rusman (Susanto Ahmad, 2013) seperti faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi motivasi, minat, serta kecerdasannya dalam belajar. Adapun perolehan hasil belajar siswa muatan Bahasa Indonesia dalam ranah pengetahuan pada prasiklus 48% siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 74% sedangkan siklus II memperoleh ketuntasan klasikal 85%. Hasil belajar ranah pengetahuan muatan PPKn dari prasiklus 44%, Siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 74% dan siklus II memperoleh ketuntasan klasikal 81%. Pendapat Alderfer (Hamdu, 2011) bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa melakukan kegiatan belajar yang didorong keinginan mencapai hasil belajar yang sebaik mungkin.

Peningkatan Hasil Belajar

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti pada kelas IV SDN Geritan dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *unod* untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Geritan menunjukkan bahwa adanya peningkatan di setiap siklusnya”. Masing-masing hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik dalam ranah afektif (sikap) pada siklus I mencapai hasil 66% dan pada siklus II mengalami peningkatan mencapai hasil 77%.
2. Hasil belajar peserta didik dalam ranah psikomotor (keterampilan) pada siklus I hasil 67% meningkat di siklus II mencapai hasil 78%.
3. Hasil belajar ranah kognitif (pengetahuan) pada siklus I muatan Bahasa Indonesia mencapai 74% dan muatan PPKn mencapai 74% dan pada siklus II pada muatan Bahasa Indonesia mengalami peningkatan dengan hasil 85% pada muatan PPKn juga mengalami peningkatan mencapai hasil 81%.

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan jurnal yang relevan, artikel atau sumber lainnya untuk lebih banyak dan lebih akurat dalam hasil penelitiannya.

REFERENSI

- Asrori Mohammad. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Hamdu, Ghullam. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1 (12), 81-86.
- Hendaryati, Neni. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui Teams Games Tournament Learning (Uno Stacko Challenge). *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol 7 No. ISSN 2337-4721
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. (2011). *Model Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Murtono. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Babadan Ponorogo Jawa Timur: Wade Group.
- Nugroho, T. P.(2017). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Indahya Keragaman Di Negeriku Pada Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon. *JPSD*,

Vol 5. No 3.

- Prasetyo, Erlin. (2020). Media Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, Vol 2 No1 ISSN 2721-4257.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Shoimin Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Susanto Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tyaz, H. dan Kartini (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Tema 7 Subtema 1 Pada Siswa Kelas IV SDN 036 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, Vol.02 No 01 ISSN 2721-4257