

## **PENERAPAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *UNO STACKO* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPA**

**Yulia Yonelda<sup>1)</sup> \*, Eka Khayatinufus<sup>2)</sup>**

<sup>1</sup>Bidang Studi Pendidikan IPA, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

<sup>2</sup>SMP N 15 Tegal, Jl. Sumbrodo, Slerok, Kecamatan Tegal Timur Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

\* Korespondensi Penulis. E-mail: yuliyonelda99@gmail.com, Telp: +6285786490026

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar kelas VII A setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan uno stacko sains pada materi ekologi. Jenis penelitian ini yaitu penelitian Tindakan kelas dilakukan selama 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini peserta didik kelas VII A SMPN 15 Tegal. Analisis data berbantuan excel 2013 untuk mengolah data angket motivasi dan hasil belajar. berdasarkan analisis data diperoleh hasil bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan uno stacko sains mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan uno stacko sains terjadi peningkatan motivasi dari siklus I sebesar 63% sedangkan siklus II sebesar 81% dan (2) model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan uno stacko sains terjadi peningkatan hasil belajar berdasarkan ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 69% sedangkan siklus II sebesar 84%.

**Kata kunci:** Model TGT (*Teams Games Tournament*), Uno stacko, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

## **IMPLEMENTATION OF UNO STACKO ASSISTED TEAMS GAMES TOURNAMENT IN INCREASING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE**

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the increase in learning motivation and learning outcomes in class VII A after applying the Uno Stacko Science-assisted Teams Games Tournament model on ecology material. This type of research is classroom action research conducted for 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementing, observing and reflecting. The subject of this study was class VII A students at SMPN 15 Tegal. Excel 2013 assisted data analysis to process motivational questionnaire data and learning outcomes. based on data analysis, it was found that the application of the Uno Stacko Science-assisted Teams Games Tournament model was able to increase student motivation and learning outcomes. The results showed that (1) the Uno Stacko Science-assisted Teams Games Tournament learning model increased motivation from cycle I by 63% while cycle II was 81% and (2) the Teams Games Tournament learning model assisted by Uno Stacko Science increased learning outcomes based on completeness classical in cycle I was 69% while cycle II was 84%.

**Keywords:** Model TGT (*Teams Games Tournament*), Uno stacko, Learning Motivation, Learning Outcomes

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kemajuan bangsa, terutama dalam membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas. Pembelajaran di kelas merupakan suatu hal yang penting dalam proses pendidikan. Jika pembelajaran di kelas bermutu maka akan membentuk sumber daya manusia yang memiliki kualitas. Pembelajaran yang berkualitas tentu berpihak pada peserta didik serta menyesuaikan kebutuhan belajar peserta didik.

Setiap individu pada dasarnya memiliki karakter berbeda. Begitu juga di kelas terdapat karakteristik peserta didik yang berbeda. Perbedaan karakter setiap individu sejalan dengan banyaknya kebutuhan siswa yang harus dipenuhi oleh guru. Tanpa disadari guru menghadapi berbagai karakteristik peserta didik serta dihadapkan tantangan yang beragam dalam mengajar serta kerap kali harus melaksanakan dan memutuskan dalam satu waktu, ketrampilan inilah guru harus memilikinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Juliani & Bastian, (2021) mengembangkan berbagai nilai kepribadian karakter pada siswa membutuhkan strategi dan keterampilan khusus. Peserta didik akan memenuhi capaian pembelajaran jika pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan baik gaya belajar maupun karakteristiknya. Hasil belajar diartikan sebagai hasil perolehan dari peserta didik setelah melaksanakan proses kegiatan pembelajaran, menurut pendapat Mulyasa (2014) bahwasanya suatu pembelajaran telah dikatakan berhasil apabila peserta didik telah memperoleh tuntas KKM setidaknya-tidaknya 75%. Sehingga proses berhasilnya pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pada prinsipnya bahwa setiap peserta didik tentu memiliki hak untuk memperoleh kesempatan dalam mencapai hasil belajar, namun pada kenyataannya bahwa peserta didik mempunyai keragaman gaya belajar yang bermacam-macam sehingga dengan demikian menjadi hambatan bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran, sehingga pada kondisi tersebut peserta didik perlu adanya dorongan atau motivasi dalam belajar. Hal ini dapat diartikan bahwasanya motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong peserta didik untuk melakukan sesuatu dengan semangat. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Hamzah, B Uno (2013) yang mengatakan bahwa indikator motivasi belajar meliputi hal-hal berikut ini: terdapat hasrat dan keinginan berhasil, terdapat kegiatan belajar yang menarik, terdapat harapan dan cita-cita, ulet dalam menghadapi kesulitan, terdapat hasrat keinginan berhasil

Berdasarkan hasil asesmen sumatif 2 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) peserta didik kelas VII A memperoleh hasil nilai yang belum memenuhi KKM (Ketuntasan Minimal). Dengan perolehan rata-rata nilai siswa kelas VII A mata Pelajaran IPA adalah 50,21. Sehingga diperlukan perlakuan agar mampu meningkatkan motivasi pada diri peserta didik serta hasil belajarnya. Dengan adanya kegiatan yang aktif akan membentuk sikap yang positif yaitu motivasi belajar serta dapat memberikan pengaruh perasaan yang senang, kemudian tidak mudah bosan dan kegiatan belajar dilakukan dengan sungguh-sungguh.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, Maka diupayakan pengembangan proses kegiatan pembelajaran yang mampu membangkitkan keinginan belajar atau motivasi serta Hasil Belajar siswa dalam kegiatan belajar yaitu dengan mengimplementasikan suatu model Kooperatif Tipe (TGT) *Teams Games Tournament* berbantuan uno stacko sains. Pada model TGT ini memberikan peserta didik kesempatan untuk terlibat aktif, berpikir strategis, mencari jawaban atau solusi dalam setiap masalah, serta diberikan kesempatan untuk saling kerjasama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan masalah namun masih tetap dapat bermain sehingga materi yang disampaikan lebih menyenangkan dan menarik. Kelas VII A merupakan kelas yang memiliki karakteristik yang beragam terutama gaya belajar pada setiap individu peserta didik, Keragaman gaya belajar inilah mampu mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik. Hal ini sebagai dasar untuk menentukan media pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru, kelas VII A terdiri dari 32 siswa yang memiliki gaya belajar yang beragam yakni jumlah peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori visual yaitu 22, kemudian jumlah peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori yakni 2, serta jumlah peserta didik yang memiliki gaya belajar visual yakni 4 , dan yang terakhir pada jenis gaya belajar kinestetik dengan jumlah peserta didik yakni 4 individu. Sehingga penggunaan media pembelajaran uno stacko sains sangat cocok, karena berorientasi pada visual, kemudian gerakan dan melibatkan audio dalam proses diskusi menyelesaikan tugasnya. Dengan demikian sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Hendaryati, N. (2019) pembelajaran yang mengimplementasikan permainan edukatif yang melibatkan balok kayu kemudian disusun menyerupai Menara secara random, atau disebut dengan uno stacko ini merupakan suatu alat bantu yang memiliki manfaat bagi peserta didik diantaranya yakni dapat memberikan stimulus untuk kritis, serta meningkatkan ingatan dan konsentrasi.

Pembelajaran dengan menerapkan model dan media pembelajaran tersebut akan memberikan dampak salah satunya mengajak peserta didik untuk lebih antusias serta terlibat aktif dalam aktivitas tanpa merasa bosan selama pembelajaran. Sehingga motivasi dan hasil belajar dapat meningkat.

## **2. METODE**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini yakni *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena penelitian Tindakan kelas menggunakan prosedur yang bertujuan untuk memperbaiki sebuah permasalahan dikelas dan juga dapat meningkatkan profesionalitas guru.

### **Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)**

Penelitian PTK bertempat di SMP N 15 Tegal di Jl. Sumbrodo, Slerok, Kecamatan Tegal Timur. Kota Tegal, Jawa Tengah. Tepatnya di Kelas VII A dengan lama

penelitian 2 bulan, sejak Selasa, 28 maret 2023 s.d Kamis, 13 April 2023. Secara rinci sebagai berikut :

- 1) Siklus I, Selasa, 28 Maret – Kamis 30 Maret 2023  
Materi : Ekologi dan Keanekaragaman Hayati  
Sub Bab : A dan B (Ekosistem)
- 2) Siklus II, Selasa 11 April – Kamis, 13 April 2023  
Materi : Ekologi dan Keanekaragaman Hayati  
Sub Bab : C dan D (Keanekaragaman hayati)

### **Target/Subjek Penelitian**

Target pada penelitian ini ditetapkan yaitu 32 peserta didik yang terdiri dari 14 Laki-laki dan 18 Perempuan di kelas VII A SMPN 15 Tegal Tahun Ajaran 2022/2023,.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus setiap siklusnya terdapat prosedur atau tahapan yang perlu diperhatikan, antara lain yaitu pada siklus I :

1. Tahap Perencanaan,  
Tahap ini dilakukan sebelum Tindakan yakni melakukan profiling peserta didik untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang kemudian dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun modul ajar baik pertemuan 1, 2 dan 3, Media Uno stacko dan Soal ekologi, soal instrumen tes asesmen formatif, Lembar angket untuk motivasi.
2. Tahap Pelaksanaan  
Pelaksanaan Tindakan pada saat pertemuan pertama dihari selasa pada tanggal 28 maret 2023 kemudian dilanjutkan pertemuan kedua pada hari rabu serta tanggal 29 maret 2023, Pertemuan ketiga pada hari kamis 30 Maret 2023. Pada siklus I mempelajari materi Sub ekologi yang diikuti oleh 32 peserta didik. Semua berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan napa yang telah direncanakan mulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.
3. Pemantauan/observing  
Berdasarkan hasil data lembar angket motivasi siklus I memperoleh persentase masih belum memenuhi harapan atau masih dalam kategori “Kurang dan Cukup” sedangkan pada data hasil belajar memperoleh ketuntasan klasikal 69% dan dapat dikatakan perolehan hasil belajar peserta didik belum memenuhi target 75% sehingga perlu dilakukan kegiatan ketahap siklus II dengan perbaikan strategi yang dijelaskan lebih detail pada bagian refleksi.
4. Refleksi  
Berdasarkan perolehan hasil belajar pada aspek kognitif pada siklus I memperoleh hasil yang masih menunjukkan beberapa kekurangan dalam pelaksanaan Tindakan sehingga dilanjutkan dengan adanya perbaikan, terdapat beberapa kekurangan yang pada siklus I yakni :
  - Kerjasama dalam kelompok masih belum kompak karena kelompok dibagi menjadi kelompok besar (1 kelompok terdiri dari 8 individu), hal ini masih terlihat peserta didik pasif saat pembelajaran.

- Dalam menjawab soal pada uno stacko masih terdapat siswa yang kurang berperan karena menggunakan sticky note, sehingga kesulitan untuk mengerjakan secara berkelompok
- Suasana pembelajaran yang berlangsung masih terlihat kurang kondusif karena pada saat pengumpulan jawaban dipapan tulis banyak yang berebut, karena menggunakan sticky note yang pada dasarnya kertasnya terlalu kecil
- Pada saat kegiatan belajar mengajar terdapat peserta didik yang melakukan kegiatan diluar materi pembelajaran serta pasifnya beberapa peserta didik saat berdiskusi secara kelompok.

Dalam mengatasi beberapa permasalahan berdasarkan uraian diatas, maka dilaksanakan Tindakan perbaikan sebagai berikut :

- Guru membagi kelompok kecil (1 kelompok 4 peserta didik secara heterogeny) serta memberikan kesempatan waktu kepada masing-masing kelompok untuk membagi peran jobdesk, serta membantu kelompok yang kesulitan membagi peran dalam kelompoknya
- Guru memberikan waktu untuk kelompok pengumpulan jawaban secara tertib
- Guru mneyajikan LKPD (lembar kerja peserta didik) untuk menjawab soal uno stacko, hal ini tentu akan lebih mudah dalam Kerjasama karena kertas tidak terlalu kecil speerti saat penggunaan sticky note
- Guru melakukan kesempatan kelas terlebih dahulu yakni terkait peran masing-maisng kelompok.

### **Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Pada saat memperoleh data informasi yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti maka perlu dilakukan teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan Teknik yakni observasi, tes.

#### **1. Angket Motivasi**

Angket motivasi sebagai bentuk instrument yang disiapkan dan diberikan kepada peserta didik untuk membatasi jawaban maka responden hanya dapat memberikan jawaban Ya atau Tidak pada instrumen butir angket sebanyak 20 butir. Angket motivasi terdiri dari 5 indikator Terdapat hasrat dan keinginan berhasil, Terdapat kegiatan belajar yang menarik, Terdapat harapan dan cita-cita, Ulet dalam menghadapi kesulitan, dan Terdapat hasrat keinginan berhasil.

#### **2. Tes**

Tes memiliki tujuan yakni mengetahui perolehan hasil belajar peserta didik kelas VII A. untuk dapat mengetahui perolehan hasil belajar maka peserta didik diberikan tes baik sebelum Tindakan maupun setelah tidakan dengan masing-masing tes terdiri dari 20 butri soal dengan jenis pilihan ganda.

## Teknik Analisis Data

Penelitian Tindakan kelas menggunakan Teknik analisis data sebagai berikut :

### 1. Uji Hipotesis

#### a. Analisis Angket Motivasi

Dalam mengetahui peningkatan kemauan studi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan model TGT berbantuan uno stakco, peserta didik diberikan angket dengan butir indikator motivasi. Persentase dari angket respon peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus persamaan :

$$\% \text{ Tiap indikator} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kualifikasi hasil persentase skor angket ada di tabel berikut ini :

**Tabel 3.1 Kualifikasi Perolehan Persentase Angket**

Persentase	Kualifikasi
0 % < Skor < 25%	Rendah
25% < Skor < 50%	Kurang
50% < Skor < 75%	Cukup
75 % < Skor <100%	Tinggi

**Sugiyono (2017)**

#### b. Analisis Hasil Belajar

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal maka dianalisis perolehan hasil belajar peserta didik. Jika perolehan ketuntasan hasil belajar mencapai 75% maka peserta didik dikatakan tuntas. Pada tahap ini menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut :

$$\% \text{ Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah setiap siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa dalam kelas}} \times 100\%$$

## 2. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1) Data hasil Angket Motivasi

Data perolehan motivasi belajar pada pembelajaran siklus I dan II diperoleh dari lembar angket motivasi dan memperoleh rata-rata persentase pada tahap siklus I sebesar 63% yang termasuk dalam kategori "Cukup" sedangkan siklus II sebesar 81% termasuk dalam kategori "Tinggi" kemudian untuk setiap indikator memperoleh hasil data sebagai berikut :

Tabel 4.2 Persentase Per Indikator Motivasi

No.	Indikator Motivasi Belajar	SIKLUS I		SIKLUS II	
		% Per Indikator	Kategori	% Per Indikator	Kategori
1.	Adanya dorongan keinginan untuk belajar	53 %	Cukup	89 %	Tinggi
2.	Merasa antusias ketika ada kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	45 %	Kurang	81 %	Tinggi
3.	Tekun dalam bekerja untuk menyelesaikan tugas	48%	Kurang	79%	Tinggi
4.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	44%	Kurang	84%	Tinggi
5.	Adanya Hasrat dan keinginan berhasil	49%	Kurang	86%	Tinggi

2) Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel dibawah prasiklus memperoleh hasil nilai rata-rata 47,50 dengan persentase 3 % termasuk dalam kategori “Belum Tuntas”, siklus I mendapat nilai dengan rata-rata 77,03 persentase 69% yang termasuk dalam kateogri “Belum Tuntas”. Sedangkan siklus II mendapatkan nilai dengan rata-rata 82,81 dengan persentase 84% yang termasuk dalam kategori “Tuntas”.

Tabel 4.7 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Antarsiklus

	Rata-Rata Nilai	Persentase	Ketuntasan
<b>Pra-Siklus</b>	47,50	3%	Belum Tuntas
<b>Siklus I</b>	77,03	69%	Belum tuntas
<b>Siklus II</b>	82,81	84%	Tuntas

**B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil data pada penelitian Tindakan kelas yang mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan uno stacko sains untuk peningkatan hasil belajar serta motivasi

belajar siswa. Maka akan dibahas peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII A dari kegiatan siklus I dan kegiatan siklus II.

### 1) Data Angket Motivasi Belajar

Penerapan model pembelajaran TGT (teams games tournament) berbantuan media uno stacko sains dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik kelas VII A di SMP N 15 Tegal. Berdasarkan perolehan hasil penelitian pemberian motivasi yang dilakukan saat kegiatan pembelajaran dan setelah pembelajaran. Analisis data berdasarkan angket yang telah dikerjakan oleh peserta didik selama 2 siklus diperoleh data antara lain yakni :

Gambar 4.2 Persentase Motivasi Per Indikator



Berdasarkan gambar diatas disimpulkan hasil data setelah pembelajaran dengan mengimplementasikan model TGT dnegan alat media uno stacko sains mengalami peningkatan terhadap motivasi belajar, hal tersebut dapat dibuktikan dari perolehan persentase skor setiap indicator lima motivasi sehingga mengalami peningkatan dalam setiap siklus. Berikut peningkatan motivasi dalam setiap indicator yang dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran TGT (tams game tournament) berbantuan uno stcako sains:

- a) Pada saat games dengan media uno stacko peserta didik merasa terdorong untuk belajar karena mereka penasaran dengan media yang sebelumnya belum pernah digunakan saat pembelajaran sehingga indicator “Adanya dorongan keinginan untuk belajar” memperoleh hasil akhir dengan persentase 89% yang termasuk dalam kategori “Tinggi”.
- b) Pembelajaran yang dikemas dengan permainan serta melibatkan media uno stacko mampu menarik keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran serta merasa antusias dengan kegiatan pembelajaran sesuai dengan indicator yang kedua yang memperoleh hasil persentase akhir sebesar 81 % yang termasuk dalam kategori “Tinggi”.

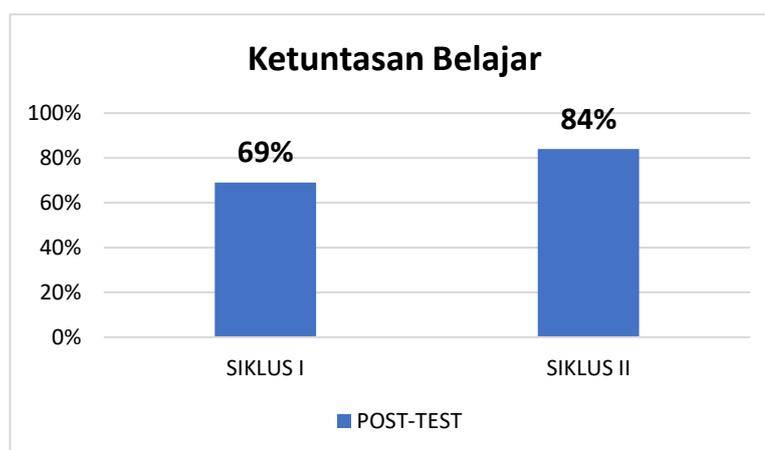
- c) Dengan melibatkan “tournament” dalam Langkah-langkah kegiatan pembelajaran peserta didik dapat meningkatkan ketekunan untuk menyelesaikan tugasnya lebih cepat dan tepat. Hal ini terjadi karena peserta didik lebih termotivasi untuk dapat menjadi pemenang saat game uno stacko sehingga tekun dalam menyelesaikan secara berkelompok terkait soal pada uno stacko. Sehingga indicator yang ketiga memperoleh hasil persentase akhir sebesar 79% yang termasuk dalam kategori “Tinggi”.
- d) Pada saat pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok akan mempermudah siswa yang kesulitan memahami materi dengan berdiskusi serta adanya LKPD di siklus II mempermudah siswa untuk saling tukar pendapat sehingga indicator “ulet dalam menghadapi kesulitan” memperoleh skor persentase akhir yaitu sebesar 84% yang termasuk dalam kategori “Tinggi”.
- e) Dengan adanya rekognisi atau penghargaan untuk kelompok pemenang peserta didik termotivasi serta muncul Hasrat atau keinginan untuk berhasil sehingga perolehan indicator kelima memperoleh skor persentase akhir sebesar 86% yang termasuk dalam kategori “Tinggi”.

Data diatas selaras dengan penelitian yang disampaikan oleh Sulisty, I. (2016) bahwasanya kegiatan pembelajaran dengan model TGT mampu membangkitkan motivasi belajar siswa karena pmodel pembelajaran kooperatif ini melibatkan semua peserta didik serta mengajarkan peserta didik supaya saling bekerjasama untuk menyelesaikan permainan agar memperoleh hasil yang diharapkan atau menjadi pemenang.

## 2) Data Hasil Belajar

Perolehan data hasil belajar yang telah dianalisis berdasarkan ketuntasa klasikal setiap kegiatan siklus I dan kegiatan siklus II yang menerapkan model TGT (teams games tournament) berbantuan uno stacko sains memperoleh data sebagai berikut:

Gambar 4.3 Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus I dan II



Berdasarkan gambar grafik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase klasikal hasil belajar pada aspek kognitif antara kegiatan siklus I dan kegiatan siklus II, dengan nilai persentase siklus I yaitu 69% sedangkan

mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84%. Hal ini terjadi peningkatan persentase disetiap siklusnya, hal ini memberikan hasil bahwa adanya perbaikan dan peningkatan di pembelajaran siklus II.

Pada saat pembelajaran siklus I pembagian peserta didik menjadi kelompok besar yakni 4 peserta didik per kelompok, dengan demikian menyebabkan beberapa anggota yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran terutama saat diskusi permainan uno stacko sehingga menyebabkan peserta didik tersebut kurang menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian saat pengumpulan jawaban peserta didik kurang kondusif karena jawaban ditulis dengan kertas sticky note sehingga antarkelompok berebut maju kedepan dan sebagian peserta didik pasif dalam kegiatan game tersebut. Hal inilah yang menjadi bahan refleksi untuk perbaikan di siklus II, saat pelaksanaan siklus II pembagian peserta didik menjadi kelompok kecil yakni 4 peserta didik per kelompok. Hal ini memiliki tujuan agar semua anggota kelompok dapat berperan aktif selama pembelajaran, kemudian menyajikan LKPD sebagai tempat untuk mengisi jawaban uno stacko, peserta didik saling berdiskusi menjawab soal uno dengan tertib. Sehingga semua peserta didik berperan dalam kegiatan permainan uno stcko serta mampu menguasai materi pelajaran dengan mudah yang dijelaskan oleh guru dengan mengimplementasikan model TGT berbantuan uno stacko sains.

Pelaksanaan implementasi model TGT (*Teams games tournament*) memberikan suasana pembelajaran yang tidak menegangkan atau membosankan sehingga materi yang dijelaskan oleh guru lebih mudah dipahami peserta didik. Permainan uno stacko dapat menciptakan suasana persaingan sehat sehingga peserta didik termotivasi untuk mendapatkan perolehan yang optimal dalam capaian hasil belajar. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Handayani (2010) yakni kegiatan pembelajaran dengan pengaplikasian model TGT peserta didik dapat melakukan kegiatan diskusi dengan aktif serta dalam kegiaatn diskusi dapat saling membantu ketika terdapat anggota kelompoknya yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Dengan adanya kegiatan ini tentu peserta didik dapat saling bekerjasama agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Implementasi media edukatif berupa uno stacko pada model kooperatif TGT ini merupakan bentuk kreativitas serta usaha guru yang memiliki tujuan memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi belajar lebih mudah. Hal ini selaras dengan pendapat Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). yang mengatakan bahwa permainan uno stacko sebagai media pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar dengan menerapkan strategi kegiatan bermain edukatif serta bertujuan untuk meningkatkan penguasaan terhadap materi pelajaran sehingga memenuhi capaian hasil belajar yang optimal. Sehingga mampu dikatakan bahwasanya motivasi memiliki pengaruh

terhadap hasil belajar. Dalam hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Hamdu, dkk. (2011) yang mengatakan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik.

#### 4. SIMPULAN

##### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Uno Stacko Sains mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII A SMPN 15 Tegal. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis angket motivasi tiap indikator yang tinggi dengan persentase 79% - 89%.
- 2) Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan berbantuan Uno Stacko Sains mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam aspek kognitif kelas VII A SMPN 15 Tegal. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis ketuntasan klasikal dari 69% menjadi 84%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta 'bīr Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 207-230.
- B, Uno Hamzah. (2013). Teori motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdu, G. dkk., (2011) Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 12, No.1.
- Handayani, Fitri. 2010. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smp Negeri Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi keragaman Bentuk Muka Bumi. *Jurnal Penelitian Kependidikan*. TH. 20, NO. 2, 2010. SMA Negeri 1 Serui Papua.
- Hendaryati, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan melalui Team Games Tournament Learning (*Uno Stacko Challenge*). *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1).
- Juliani, A. J. & Bastian A. (2021) “ Pendiakn Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila” dalam jurnal pendidikan karakter Januari 2021. Palembang Universitas IKIP Palembang
- Mulyasa, H. E. (2014) *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1)