

Asmara Ramadhona

by Mohammad Syafruddin Kuryanto

Submission date: 30-Mar-2023 05:37PM (UTC+0700)

Submission ID: 2050904033

File name: 17737-Article_Text-42875-1-10-20201025_1.pdf (306.2K)

Word count: 2152

Character count: 13801

PEMANFAATAN MEDIA UNOS DAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGAJAR GURU DI SD NEGERI GERITAN PATI

1

Asmara Ramadhona Ihdinash Dwi Purnaningtyas

Universitas Muria Kudus

Email: asmaramadhonaidp@gmail.com

Irfai Fathurohman

Universitas Muria Kudus

Email: irfai.fathurohman@umk.ac.id

Moh Syaffruddin Kuryanto

Universitas Muria Kudus

Email: syaffruddin.kuryanto@umk.ac.id

Abstract: *This study aims to analyze the use unos media and the Teams Games Tournament learning model to improve teacher teaching skills in SD Negeri Geritan Pati with the subjects of class IV students totaling 27 students. This research method uses a type of classroom action research method which is carried out tow cycles, namely cycle I and cycle II, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The result of this classroom action research have shown that using unos media and the Teams Games Tounament model can improve teacher teaching skill. Teacher teaching skills increased in the first cycle to obtain results of 71% in the second cycle increased to 87%.*

Keyword: *Unos Media, Teams Games Tournament, Teacher Teaching Skills*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media *unos* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peningkatan keterampilan mengajar guru di SD Negeri Geritan Pati dengan subjek siswa kelas IV yang berjumlah 27 peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil dari penelitian tindakan kelas ini telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media *unos* dan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru. Keterampilan mengajar guru mengalami peningkatan di siklus I memperoleh hasil 71% pada siklus II meningkat menjadi 87%.

Kata Kunci: *Media Unos, Teams Games Tournament, Keterampilan Mengajar Guru*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran yang konvensional contohnya seperti ceramah, mendengarkan dan peserta didik hanya duduk manis tanpa terlibat dalam proses pembelajaran maka pembelajaran ini kurang efektif. Pembelajaran akan efektif apabila guru dan siswa aktif. Menurut pendapat Hendaryati (2019:7) pembelajaran akan efektif apabila dapat dicapai dengan adanya kolaborasi antara guru, siswa, media pembelajaran, dan model pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan Trianto (2011), keefektifan pembelajaran merupakan hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik merupakan segala upaya untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Tujuan dari belajar adalah untuk memperoleh hasil yang baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh dari seseorang setelah menerima pengalaman baik itu, pengetahuan, keterampilan dan sikap saat mempelajari materi-materi pembelajaran yang ada di sekolah yang telah diberikan oleh guru. Menurut pendapat Murtono (2017:22) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya

proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes (kognitif), perubahan sikap (afektif), peningkatan keterampilan (skill) dan peningkatan sosial pada setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Hasil belajar akan maksimal apabila guru dan siswa mempunyai timbal balik selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media dan model pembelajaran juga dapat berpengaruh pada hasil tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru. Akan tetapi belum tentu semua guru menggunakan media dan model pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Seperti halnya di SDN Geritan Pati banyak guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran, untuk itu salah satu upaya untuk memecahkan masalah tersebut peneliti akan mengubah situasi saat belajar supaya pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan serta dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru.

Pelaksanaan pembelajaran *cooperative learning* model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang berbentuk permainan. Pendapat ini sejalan dengan Harahap (2018:103) model *Teams Games Tournament* ini dikemas dalam

bentuk permainan karena bermain merupakan pemenuhan suatu kebutuhan mendasar bagi anak-anak serta sesuatu yang sangat menarik. Model pembelajaran menurut Korayanti (2013:6) tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengkulturasikan antara belajar mandiri dalam kelompok dengan permainan. Dilengkapi dengan media permainan karena menurut Arsyad (2013) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa yang akan berpengaruh pada timbulnya motivasi belajar siswa. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran dalam penelitian ini adalah permainan *unos* (*uno stacko*). Penggunaan media dapat mempengaruhi perkembangan siswa saat menerima pembelajaran dari guru dan dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

Penelitian ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran *unos* (*Uno Stacko*. *Uno Sacko* adalah suatu permainan dengan cara menyusun balok-balok yang sudah disediakan, untuk memainkan permainan ini dapat dimainkan dari 2 sampai 10 pemain. Ukuran balok uno stacko $8,5 \text{ cm} \times 3 \text{ cm}$ atau bisa juga lebih. Meskipun dalam bermain nampak terlihat mudah, uno stacko ini membutuhkan konsentrasi yang serius saat pengambilan

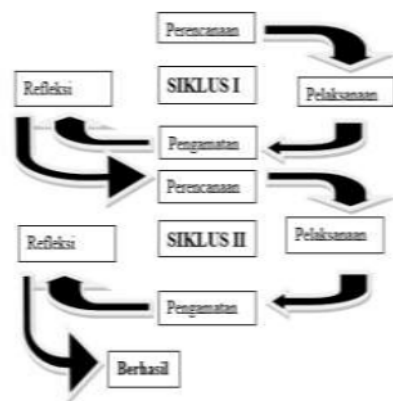
baloknya. Permainan ini dapat menghasilkan ide yang sesuai dengan *Uno stacko* mampu menghasilkan ide sesuai dengan konteks, mampu mendorong kreatifitas siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan penelitian tindakan kelas “Pemanfaat media *unos* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peningkatan keterampilan mengajar guru di SDN Geritan Pati”.

METODE

Penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Mulyasa (2013:10) penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Subjek yang ada dalam penelitian ini ialah siswa SD Negeri Geritaaan kelas IV yang berjumlah 27 peserta didik dan satu orang guru sebagai peneliti. Model yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model Penelitian Tindakan Kelas yang memiliki empat tahapan. Tahapan pertama adalah Perencanaan (*Planning*), tahap kedua Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), selanjutnya

Pengamatan (*observasion*), terakhir Refleksi (*Reflecting*). Pada tahap perencanaan guru juga menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, silabus, menyiapkan media, dan membentuk kelompok diskusi secara heterogen. Proses selanjutnya adalah tahap pengamatan atau tindakan. pada tahap ini dilakukan secara bersama-sama. Selama proses pembelajaran observer melakukan pengamatan dan penilaian berdasarkan dengan lembar observasi yang telah disediakan.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas

Peneliti menggunakan Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes untuk mengukur pengetahuan siswa, observasi untuk mengamati siswa pada pelaksanaan kegiatan belajar, wawancara digunakan dalam memperoleh informasi hasil belajar, selanjutnya untuk memperoleh foto saat penelitian, data nama

siswa kelas IV bisa menggunakan dokumentasi.

Analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif adalah teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti. Data kualitatif yaitu data berbentuk deskriptif yang diperoleh dari observasi yang akan dianalisis dari indikator lembar observasi keterampilan mengajar guru. Adapun indikator keterampilan mengajar guru peneliti mengambil teori yang disadur dari Turney (dalam Majid 2013:233) adalah sebagai berikut ini:

1. Keterampilan membuka pelajaran
2. Keterampilan menjelaskan
3. Keterampilan memberikan pertanyaan
4. Keterampilan mengelola kelas
5. Keterampilan mengadakan variasi
6. Keterampilan mengajar perorangan
7. Keterampilan membimbing diskusi kelompok
8. Keterampilan memberikan penguatan
9. Keterampilan menutup pelajaran

Cara mengetahui seberapa besar peningkatan keterampilan mengajar guru dapat menggunakan lembar observasi yang didalamnya terdapat pedoman penskoran dan berikut ini adalah tabel pedoman penskoran:

No	Skor	Indikator
1.	1	Kurang
2.	2	Cukup
3.	3	Baik

4.	4	Sangat Baik
----	---	-------------

Sumber: Sugiyono (2010:141)

Data yang digunakan untuk menghitung nilai pengetahuan adalah data kuantitatif. Data perolehan hasil lembar observasi keterampilan mengajar guru dapat dianalisis dengan bertujuan mendapatkan kesimpulan dengan cara sebagai berikut ini untuk menentukan skor yang bisa didapatkan. Rumusnya sebagai berikut ini:

$$\text{presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kriteria Tingkat Keberhasilan Keterampilan Mengajar Guru

Presentase	Kriteria	Tingkat keberhasilan
86%-100%	Sangat Baik	Berhasil
71%-85%	Baik	Berhasil
56%-70%	Cukup	Belum Berhasil
41%-55%	Kurang	Belum Berhasil
25-40%	Sangat Kurang	Belum Berhasil

Tahapan refleksi yaitu tahapan yang akan dilakukan sebuah analisis. Hasil analisis akan digunakan untuk siklus selanjutnya. Jika pada tabel kriteria mencapai kriteria baik maka keterampilan mengajar guru dengan maksimal dikatakan berhasil untuk pemanfaatan media *unos* dan

model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

HASIL

Penelitian tindakan kelas di kelas IV SDN Geritan Pati dilaksanakan karena proses pembelajaran yang masih konvensional, minat dan hasil belajar siswa yang masih rendah. Setelah dianalisis oleh peneliti, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat. Peneliti menggunakan media *unos* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dirasa tepat untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru.

Setelah melakukan observasi peneliti melakukan penelitian yang dilakukan sebanyak 2 siklus terdiri dari siklus I dan siklus II. Beberapa keterampilan mengajar guru menurut (Sanjaya 2013:33) sebagai berikut: (1) keterampilan dasar bertanya, (2) keterampilan dasar memberikan penguatan, (3) keterampilan variasi stimulus, (4) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (5) keterampilan mengelola kelas. Berikut hasil penelitian keterampilan mengajar guru yang rata-rata disetiap siklusnya mengalami peningkatan. Tabel

rata-rata disetiap siklusnya mengalami peningkatan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II

Pertemuan	Siklus I	Siklus II
Pertemuan 1	66%	83%
Pertemuan 2	75%	90%
Total	141%	173%
Rata-rata	70,5%	86,5%

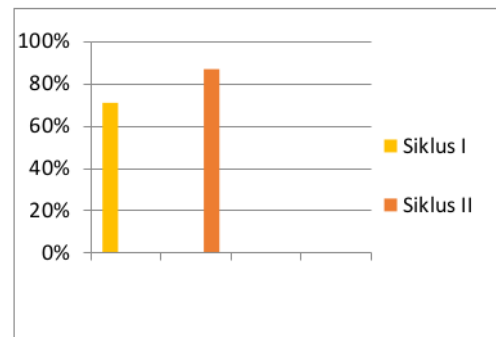
Berdasarkan pada tabel diatas pada siklus I pertemuan 1 memperoleh hasil 66% di pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 75%, rata-rata perolehan hasil skor di siklus I adalah 70,5% (menjadi 71%). Selanjutnya di siklus II pada pertemuan 1 memperoleh hasil 83% di di pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 90% perolehan rata-rata di siklus II 86,5% (menjadi 87%). Pada saat penelitian guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan baik sesuai silabus dan RPP, guru juga sudah menjelaskan materi dengan baik, guru membentuk kelompok secara heterogen dan membimbing jalannya diskusi dalam kelompok serta pelaksanaan turnemen dengan baik. Penelitian ini sejalan dengan

Kohar dkk (2016) hasil dari pencapaian pada penelitian keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada siklus I mencapai 73,33% pada siklus 2 mencapai 84,31%. Berdasarkan hasil dari data tersebut bahwa kriteria keterlaksanaan pembelajaran oleh guru sudah sangat baik.

PEMBAHASAN

Keterampilan Mengajar Guru

Berdasarkan hasil penelitian dari kegiatan mengajar yang dilakukan sebanyak dua siklus dan hasil analisis data pemanfaatan media *unos* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peningkatan keterampilan mengajar guru di SD N Geritan Pati setiap siklusnya mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada grafik dibawah ini



Gambar.2 Grafik Peningkatan Keterampilan mengajar guru siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar grafik diatas dapat dijelaskan bahwa keterampilan

mengajar guru mengalami peningkatan di setiap pertemuannya. Perolehan rata-rata di Siklus I memperoleh hasil 71% meningkat di siklus II dengan hasil 87%. Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Nugroho (2017) pada penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada siswa kelas IV SDN Lidah Kulon”. Pada penelitiannya aktivitas guru memperoleh hasil 72,20% di siklus I dan pada siklus II memperoleh 90,27%.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian pada siswa kelas IV SD Negeri Geritan yang berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *unos* untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Geritan tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku” bahwa Pemanfaatan media *unos* dan model pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk peningkatan keterampilan mengajar guru di SDN Geritan Pati pada siklus I mencapai hasil 71% dan mengalami peningkatan di siklus II mencapai 87% dengan kualifikasi sangat baik dan berhasil. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *unos*

dan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Harahap, Siti Era. (2018). Meningkatkan hasil belajar PPKn melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi
- Hendaryati, Neni. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui *Teams Games Tournament Learning* (Uno Stacko Challenge). *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Maestro*, Vol. 7 No.1 ISSN 2337-4721.
- Khoar, Adnan Moh. (2016). Penerapan *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1 No. 9 EEISSN: 2502-471X
- Korayanti, Theresia Dwi. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas IV SD Negeri Mancasan Gamping Sleman Yogyakarta. *Jurnal pendidikan ilmu pengetahuan sosial*, Vol. II, No. 7
- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosadakarya
- Mulyasa, H E. (2013). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Nugroho, Tunggal Pambuko. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Belajar Melalui Model Pembelajaran *Teams*

Games Tournament Indahnya
Keragaman di Negeriku Pada Siswa
Kelas IV SDN Lidah Kulon. JPSD,
Vol. 05 No.03

Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi
Pembelajaran Berorientasi Standar
Proses Pendidikan*, Jakarta: Kenacana.

Sugiyono. (2010). *Metode penelitian
pendekatan kuantitatif, kualitatif dan
R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2011). *Mendesain Model
Pembelajaran Inovatif Progresif*.
Jakarta: Prestasi Pustaka.

Asmara Ramadhona

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.borneo.ac.id Internet Source	7%
2	Kurniasih Kurniasih, Asep Supena, Yuliani Nurani. "Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Kegiatan Jurnal Pagi", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	6%
3	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	3%
4	text-id.123dok.com Internet Source	3%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 3%