

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI  
TEAM GAMES TOURNAMENT LEARNING (UNO STACKO CHALLENGE)**

**Neni Hendaryati**

Pendidikan Ekonomi, Universitas Pancasakti Tegal

neni.pefkip@gmail.com.

*Abstract*

The purpose of this study was to determine the improvement of craft and entrepreneurship learning outcomes (PKWU) students of class XI IPS Jatibarang 1 High School through a team game tournament learning (uno stacko challenge). The population was students of class XI totaling 90 people. Sampling uses a cluster sampling technique. Samples were taken as many as 2 classes, one experimental class with 29 students and one control class with 32 students. Data collection methods used are observation, documentation, and tests. The test instruments were using validity, data reliability, difficulty level and different test, while the hypothesis test used t-test assisted by SPSS program. The descriptive analysis calculation states that the average learning class completeness in the experimental class increased by 34.4% compared to the previous one. Significance on Levene's Test shows a number of 0.071 this means normal and homogeneous data. While the significance value (2-tailed) is known to be 0,000 with a significance level of 5%, it can be said that the hypothesis that the team games tournament learning with uno stacko challenge games is effectively implemented in order to improve craft learning outcomes and entrepreneurship is acceptable. In an effort to improve education, especially in the learning process, teachers must be able to apply various learning models. The goal is that students are more active, can cooperate, practice concentration and be able to solve learning problems so that the learning outcomes of each subject also increase. Principals as policy makers at the lowest level participate to help improve teacher competency through the provision of training learning models and the use of media as a learning tool.

**Keyword:** *Team Games Tournament, Uno Stacko, Study Result*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan kolaborasi antara guru-siswa, model pembelajaran dan media yang tepat digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2011), Keefektifan pembelajaran merupakan hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya untuk

membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik.

Tujuan kegiatan belajar adalah untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh (Slameto, 2013). Ketika tujuan belajar tercapai dan semakin banyak perubahan pada siswa kearah yang lebih baik, diharapkan dapat meningkatnya prestasi belajar.

Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam proses belajarnya. Hasil maksimal akan dicapai apabila terdapat hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media dan model pembelajaran menjadi unsur utama pendukung tercapainya tujuan belajar. Namun belum semua guru mampu memberikan metode dan model yang baik dalam proses pembelajarannya. Di SMA Negeri Jatibarang, mayoritas guru masih menggunakan pola belajar pasif. Pembelajaran berlangsung satu arah meskipun penugasan dan diskusi kelompok telah dilakukan. Salah satu mata pelajaran yang masih menggunakan model tersebut adalah mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Nilai siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan belum maksimal. Dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu sebesar 75, lebih dari 50% masih berada dibawah KKM. Berikut hasil belajar siswa pada tiga kelas populasi:

**Tabel 1.** Hasil belajar siswa

Kelas	KKM	Jumlah siswa	%-tase siswa di bawah KKM
XI IPS 1	75	32	68,7
XI IPS 2	75	29	65,5
XI IPS 3	75	29	58,6

Salah satu upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan mengembangkan model pembelajaran yang digunakan.

*Team Games Tournament Learning* dengan nama permainan *uno stacko challenge* digunakan sebagai alternatif model pembelajaran, harapannya dapat terjadi *feed back* antara guru dan siswa. Model *team tame tournament* (TGT) bermedia *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 sesuai dengan PAIKEM GEMBROT (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot).

Hasil penelitian Harjani (2013). menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan model pembelajaran *numbered heads together* (NHT) dan model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kurniasari (2017) dalam artikelnya di jurnal Al-Jabar memperkuat penelitian Santi bahwa penggunaan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan model pembelajaran NHT. Selain itu, siswa dengan kemampuan penalaran matematis tinggi memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa berkemampuan matematis rendah.

Menggunakan balok-balok kayu yang disusun seperti menara, *uno stacko* merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang berpikir strategis, mengasah ingatan juga meningkatkan konsentrasi. Permainan menggunakan

balok susun akan memberi efek yang baik karena permainan tersebut membuat siswa lebih tertarik dan antusias, (Hedberg : 2010).

Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Team Games Tournament Learning* dalam meningkatkan hasil belajar prakarya dan kewirausahaan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jatibarang

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan jenis eksperimen. Eksperimen diterapkan untuk menyelidiki ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *team game tournament* dengan yang tidak menggunakan model tersebut. Games yang dimainkan bernama *Uno stacko challenge*.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental type Nonequivalent control*. Menurut Susongko (2014) desain *Nonequivalent control* biasanya dipakai pada eksperimen yang menggunakan kelas-kelas yang sudah terbagi kelompoknya, baik untuk kelas eksperimen maupun untuk kelompok kontrol.

**Tabel 2.** Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
eksperimen	Ne	Te	Y
kontrol	Nk	-	Y

Keterangan :

Ne : pretest dengan pokok bahasan makanan awetan nabati dan hewani kelas eksperimen

Nk : pretest dengan pokok bahasan makanan awetan nabati dan hewani kelas kontrol

Te : *Treatment* pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) bermedia *stacko uno*

- : Perlakuan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional

Y : Tes akhir setelah dilakukan *treatment*

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Jatibarang tahun pelajaran 2018/2019 yang terbagi dalam 3 kelas. Pengambilan sampel dengan *cluster sampling* yaitu ditentukan dua kelas yang memiliki prosentase ketidaktuntasan hampir sama yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol (kelompok 1) dan XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen (kelompok 2).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian antara lain: 1) observasi yang digunakan untuk memperoleh data awal; 2) dokumentasi, untuk menggali informasi terkait daftar nama, jumlah siswa dan kemampuan awal siswa; 3) tes, diberikan pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pokok bahasan pengolahan bahan nabati dan hewani yang berupa pilihan ganda. Hasil tes digunakan untuk mengukur hasil belajar baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sebelum digunakan untuk pengumpul data, soal tes tersebut dilakukan uji coba untuk melihat daya beda, tingkat kesukaran, validitas dan reliabilitas tes.

Teknik analisis data untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS. Melalui uji t diharapkan dapat menjawab efektivitas penerapan *team games*

*tournament learning* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Uji beda instrumen tes diberikan kepada 32 siswa sebagai responden dengan soal sebanyak 30. Uji coba instrumen dilakukan di SMA Negeri 1 Dukuhwaru. Alasan pemilihan setting ujicoba instrumen dikarenakan agar sampel dapat steril semaksimal mungkin/ tidak terkontaminasi. Sekolah yang digunakan untuk uji coba memiliki karakteristik hampir sama dengan sekolah penelitian. Kesamaan karakteristik dilihat dari input siswa, fasilitas sekolah dan sumber daya

guru yang tersedia. Dari 30 butir soal yang disiapkan, hasil uji beda menunjukkan 13 butir soal termasuk kategori soal “jelek”, 10 item termasuk soal “cukup” dan 7 item termasuk soal “baik”. Untuk uji taraf kesukaran soal menghasilkan 4 item soal sukar, 3 item soal mudah dan 23 item soal dengan kategori sedang. Uji validitas menghasilkan 10 soal tidak valid sedangkan reliabilitas soal sebesar 0,7282. Berdasar hasil perhitungan berbagai uji instrumen soal maka soal yang digunakan untuk tes sebanyak 20 butir soal.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS menghasilkan data sebagai berikut:

**Tabel 3.** Nilai rata-rata kelompok kontrol dan eksperimen

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil.belajar	1	32	54.22	14.205	2.511
	2	29	75.52	7.831	1.454

Diketahui nilai kelas kontrol (kelompok 1) memiliki rata-rata lebih rendah yaitu hanya 54,22 dibandingkan kelas eksperimen (kelompok 2) yang mencapai 75,52. Artinya sebagian besar siswa kelas eksperimen dapat meningkatkan hasil belajar kognitifnya. jika pada saat pre test sebesar 65,5% siswa

tidak tuntas atau 34,5% saja yang tuntas di kelas eksperimen maka setelah diterapkan model *team games tournamen* bermedia *uno stacko* maka persentase ketuntasan mencapai 68,9%. Perhitungan *Independent sample test* untuk menguji hipotesis berbantuan SPSS menghasilkan data sebagai berikut:

**Tabel 4.** Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil Equal belajar variances assumed	12.240	.071	-7.146	59	.000	-21.298	2.980	-27.262	-15.335

Equal variances not assumed			-7.340	49.158	.000	-21.298	2.902	-27.130	-15.467
-----------------------------	--	--	--------	--------	------	---------	-------	---------	---------

Signifikansi pada *Levene's Test* menunjukkan angka 0,071 hal ini mengandung arti data normal dan homogen, karena taraf signifikansi  $> 0,05$ . Sedangkan signifikansi (2-tailed) diketahui sebesar 0,000. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dapat dikatakan hipotesis alternatif yang menyebutkan bahwa *team games tournamen learning* dengan *uno stako challenge* efektif diterapkan dalam rangka meningkatkan hasil belajar prakarya dan kewirausahaan. Perbedaan besarnya mean baik kelas kontrol dan kelas eksperimen ditunjukkan pada kolom *mean difference* yaitu sebesar -21,298. Rata-rata hasil belajar kelas kontrol dinyatakan lebih rendah dari kelas eksperimen, hal ini dapat diketahui dari tanda negatif pada *mean difference*. Sebaliknya kelas kontrol akan dinyatakan lebih tinggi rata-rata hasil belajarnya dibandingkan kelas eksperimen jika tanda yang muncul adalah positif.

Model pembelajaran *team games tournamen* memang sudah tidak asing di telinga para guru mulai dari tingkat sekolah dasar sampai menengah. Namun aplikasinya dalam pembelajaran seringkali diindahkan. Permainan yang dilakukan bisa mengadopsi dari permainan tradisional maupun permainan modern, karena ketika siswa sedang bermain sejatinya mereka sedang belajar (Khobir: 2009).

*Games* yang dimainkan dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan menggunakan media *uno stacko*. *Uno stacko* merupakan permainan menyusun

balok-balok menjadi sebuah menara. Balok tersebut berbahan kayu ukuran 3x3x8 cm. Sedikit berbeda dengan permainan *uno stacko* pada umumnya yang menggunakan lambang dan simbol, balok kayu tersebut di beri label kertas jawaban pada setiap sisi memanjangnya. Siswa berkelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang dengan 1 orang sebagai pembaca soal. Soal yang dibacakan harus dicari jawabannya pada tiap susunan balok, jika benar maka balok kayu tidak dikembalikan ke susunan manara tetapi disimpan. Untuk yang salah harus menyusunnya kembali di atas dengan posisi sesuka hati. Permainan tersebut dilakukan sampai semua pertanyaan terjawab. Jumlah balok jawaban 2 kali lebih banyak dari pertanyaannya, sehingga terdapat pengecoh.

Pemanfaatan media *uno stacko* pada model *team games tournament learning* merupakan wujud kreativitas dan upaya guru dalam rangka memahamkan materi belajar kepada siswa. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan oleh Trianto (2011) bahwa keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Antusiasme siswa dapat terlihat dari diskusi yang terjadi antar siswa dan siswa-guru, begitu pula proses penyelesaian masalah dilakukan bersama-sama.

Dari hasil treatment yang diberikan kepada kelas eksperimen, diketahui prosentase ketuntasan mencapai 68,9% angka tersebut naik 34,4% dari

sebelumnya. Begitu pula uji t yang dilakukan menunjukkan tingkat signifikansi yang tinggi yaitu 0,000 artinya *team games tournament learning* dengan *uno stacko* efektif diterapkan. Hasil tersebut memperkuat penelitian Michella dan Erlina (2018) yang telah menguji kelayakan *uno stacko* untuk digunakan dalam pembelajaran.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Telah diuraikan dan dibahas dalam hasil penelitian dan pembahasan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan dapat ditingkatkan melalui *team games tournament learning* dengan permainan *uno stacko challenge*. Respon siswa sangat baik ditunjukkan dengan antusiasme dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah diberi *treatment*, diperoleh nilai ketuntasan rata-rata siswa kelas kontrol hanya sebesar 54,22 sedangkan kelas eksperimen sebesar 75,52. Efektivitas penerapan model tersebut dilihat dari tingkat signifikansi yang mencapai 0,000. Artinya hipotesis yang menyatakan hasil belajar siswa meningkat melalui *team games tournament learning* dengan *uno stacko challenge* diterima.

Berdasarkan uraian di atas, disarankan kepada guru untuk mengembangkan kemampuan mengajarnya dengan menggunakan berbagai model pembelajaran dan bermacam medianya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan juga efektif. Bagi kepala sekolah sebagai pemangku kebijakan di level bawah, disarankan untuk memotivasi guru dan memberikan fasilitas kepada guru untuk

mengembangkan kompetensi pedagogik agar tercapai tujuan pembelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Harjani, Santi. 2013. *Perbandingan Pembelajaran TGT dan NHT dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Negeri 3 Columadu Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hedberg, Karl. 2010. *Authentic Games in The Classroom An Approach to Teaching Grammar to Young Learners* (<https://www.usp.ac.jp>>2010-I-Hedberg diunduh 25 Februari 2019).
- Khobir, Abdul *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*, Jurnal Tarbiah Vol 7 No. 2 Tahun 2009
- Sinta, Michaela, Erlina Prihatnani. 2018. "Pengembangan *Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung)*" Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 6 No. 2 Oktober 2018 Hal. 150-161.
- Rahmawati, Nurina Kurniasari. 2017 *Implementasi Teams Games Tournaments dan Number Head Together ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis: Aljabar* Vol 8, No 2
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Susogko P. 2014. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Tegal: Universitas Pancasakti Tegal
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

