

PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MELALUI GAMIFICATION LEARNING: PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT PADA MATERI MITIGASI BENCANA

Andrian Kaspari¹, Heni Masruroh²

^{1,2}pendidikan Geografi, Universitas Negeri Malang, Indonesia

heni.masruroh.fis@um.ac.id¹,

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 13-12-2023

Disetujui: 17-03-2024

Kata Kunci:

Hasil belajar kognitif;
Team games
tournament; mitigasi
bencana

ABSTRAK

Abstrak: Hasil belajar kognitif memiliki peran penting dalam pembelajaran. Pemilihan metode dan media yang tepat sangat mempengaruhi perkembangan hasil belajar kognitif. Rendahnya nilai hasil belajar kognitif disebabkan karena pemilihan model dan media yang tidak tepat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan model TGT terintegrasi dengan uno stacko dalam materi mitigasi bencana. Jenis penelitian ini yaitu PTK atau penelitian tindakan kelas yang menggunakan tipe partisipan. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus utama dengan alur identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan dilanjutkan refleksi pada tiap siklus. Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPS 2 di SMA Ma'arif Lawang dengan total 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen soal dengan rincian 10 soal pilihan ganda dan 5 esai. Teknik analisis data dilakukan dengan melakukan rata-rata, persentase kenaikan serta pembobotan skor dan disajikan dalam bentuk analisis deksriptif. Hasil penelitian ditemukan bahwa implementasi model pembelajaran TGT dengan diintegrasikan uno stacko mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan pada siklus 1 dan kembali memperoleh kenaikan pada siklus 2. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai hasil belajar dari pra siklus dengan nilai 56,16 ke siklus 1 menjadi 69,28 atau mengalami peningkatan sebesar 23% dan siklus 1 dengan nilai 69,28 ke siklus 2 yang berhasil memperoleh nilai 76 atau meningkat sebesar 10%. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan uno stacko mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar kognitif bagi peserta didik.

Abstract: Cognitive learning outcomes have an important role in learning. The selection of appropriate methods and media greatly influences the development of cognitive learning outcomes. The low value of cognitive learning outcomes is caused by improper selection of models and media. This study aims to provide improved cognitive learning outcomes of learners through the application of the TGT model integrated with uno stacko in disaster mitigation materials. This type of research is PTK or classroom action research that uses participant types. This research consists of 2 main cycles with the flow of problem identification, planning, implementation, observation and continued reflection on each cycle. The research subjects in this study were class XI Social Studies 2 at SMA Ma'arif Lawang with a total of 25 students. The data collection technique uses a question instrument with details of 10 multiple-choice questions and 5 essays. Data analysis techniques are carried out by averaging, percentage increase and weighting scores and presented in the form of descriptive analysis. The results of the study found that the implementation of the TGT learning model with integrated uno stacko was able to significantly improve students' cognitive learning outcomes in cycle 1 and again gain an increase in cycle 2. This is evidenced by the increase in the value of learning outcomes from pre-cycle with a value of 56.16 to cycle 1 to 69.28 or an increase of 23% and cycle 1 with a value of 69.28 to cycle 2 which managed to obtain a value of 76 or an increase of 10%. Thus, the *Team Games Tournament* (TGT) learning model assisted by uno stacko is able to provide improvements in cognitive learning outcomes for students.

A. LATAR BELAKANG

Setiap proses pembelajaran mengedepankan aspek perkembangan mental peserta didik dengan diwujudkan pada jenis ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif menjadi kunci penting dalam

peningkatan hasil belajar (Puspitasari & Nurhayati, 2019; Triani et al., 2022). Hasil belajar kognitif seringkali digunakan sebagai acuan dalam mengetahui sejauh mana seseorang menguasai suatu materi yang telah diajarkan (Prihatini, 2017).

Menurut Anderson dan Krathwohl dalam (Wulandari et al., 2021) terdapat enam indikator dalam hasil belajar kognitif, yang meliputi C1 untuk mengingat, C2 untuk memahami, C3 untuk mengaplikasikan, C4 untuk menganalisis, C5 untuk mengevaluasi, dan C6 penciptaan. Orientasi hasil belajar kognitif pada bidang studi geografi didasarkan pada pemahaman terhadap fenomena geosfer dan interaksi timbal balik yang terjadi antara manusia dan lingkungannya, sehingga penting dilakukan peningkatan kemampuan kognitif agar peserta didik mampu memahami fenomena geosfer dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam menghadapi situasi rawan bencana di lingkungannya (Nirwana, 2022).

Mitigasi bencana merupakan salah satu materi tingkat lanjut dalam mata pelajaran geografi yang membahas terkait fenomena kebencanaan dan upaya penanganannya (Andrinata et al., 2016; Zulfiya et al., 2023). Dalam materi geografi mitigasi bencana, peserta didik diberikan pemahaman terkait pelaksanaan mitigasi bencana baik prabencana, ketika terjadi bencana, dan pascabencana dengan cara sederhana tetapi tetap menyenangkan (Darmi, 2022; Putri et al., 2022; Susantyo et al., 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran didalam kelas harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menarik agar peserta didik mendapatkan penguasaan materi dan hasil belajar kognitif yang baik (Annisa & Sholeha, 2021).

Pada kenyataannya seringkali dijumpai peserta didik memiliki hasil belajar kognitif rendah yang disebabkan oleh pembelajaran monoton. berdasarkan pada observasi di lapangan, terdapat permasalahan dalam kegiatan belajar siswa yaitu peserta didik yang kurang tertarik terhadap pembelajaran yang dilakukan didalam kelas khususnya pada mata pelajaran geografi. Penggunaan pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah didalam kelas menjadi pilihan utama guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Metode konvensional dianggap kurang efektif karena partisipasi kelas didominasi oleh peran guru, sedangkan peserta didik hanya pasif dalam menerima informasi tanpa keterlibatan aktif. akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. (Nihayah, 2015; Nurpriatna et al., 2021). Pelaksanaan pembelajaran yang monoton akan berdampak pada rendahnya pemahaman

terhadap materi dan hasil belajar peserta didik (Fatimah & Puspaningtyas, 2022).

Kegiatan pembelajaran seharusnya disampaikan dengan model dan media yang tepat supaya peserta didik dapat memahami esensi dari materi mitigasi bencana alam (Pertwi et al., 2022). Kondisi hasil belajar rendah yang ditemukan di SMA Ma'arif Lawang khususnya dikelas XI IPS 2 dibuktikan dengan tes prasiklus rata-rata nilai 56,16 dari 100 dengan KKM 75 pada mata pelajaran geografi. Ketuntasan KKM peserta didik pada materi mitigasi bencana hanya sebesar 36% dari jumlah total 25 peserta didik, 9 di antaranya berhasil mencapai nilai KKM pada materi mitigasi bencana, sementara 16 peserta didik lainnya tidak dapat mencapai nilai KKM. Dengan demikian, diperlukan solusi supaya hasil belajar kognitif peserta didik dapat meningkat dan pembelajaran menjadi lebih aktif serta bermakna melalui penggunaan model pembelajaran atau media pembelajaran yang tepat (Ahmad Ali Nurdin et al., 2023; Rizkasari et al., 2022).

Pembelajaran kooperatif yang mampu membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan keaktifan siswa yaitu *Team Games Tournament* (TGT) (Endang et al., 2020). Model pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran yang didalamnya mengintegrasikan permainan kedalam kegiatan belajar, sehingga dapat memberikan pengalaman menyenangkan dalam pembelajaran serta menumbuhkan keaktifan siswa (Rahmawati et al., 2016; Sukenda Ekok, 2022; Utami, 2018). Hal ini dapat terlihat pada sintak ke 3 dan 4 dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu *Games* dan *Tournament*, Peserta didik dalam sintak ini melakukan pembelajaran berbasis permainan tim sembari melakukan penguatan materi yang telah diberikan melalui kuis dan diskusi (Mahardi et al., 2019). TGT (*Teams Games tournament*) memiliki kelebihan beberapa kelebihan yaitu berupa: generalisasi tanpa memandang perbedaan peserta didik, memanfaatkan waktu yang sedikit tetapi peserta didik mampu menguasai materi secara mendalam, dan mengasah keaktifan, kepekaan dan toleransi (Wahdaniyah et al., 2015) Untuk menunjang proses pemahaman materi lebih efisien model pembelajaran TGT perlu diintegrasikan dengan media pembelajaran yang tepat (Kosidin, 2020). Uno stacko dipilih sebagai media

pembelajaran yang akan melengkapi model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam upaya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.

Media Uno stacko merupakan permainan yang memadukan aturan permainan kartu UNO kedalam permainan balok menara atau jenga. pemain akan bergiliran untuk menarik balok sesuai instruksi dari yang paling bawah dan menyusun balok yang telah ditarik pada susunan paling atas (Kumala et al., 2020). permainan akan berakhir jika salah satu pemain membuat menara balok runtuh. Permainan ini menjadi menarik dan menyenangkan untuk dimainkan karena terdapat pemodelan dan memiliki peraturan khusus saat dimainkan (Larasati & Prihatnani, 2018). Peran uno stacko dalam model pembelajaran TGT yaitu menjadi media dalam menghadirkan tantangan serta kesempatan bagi peserta didik dalam berperan aktif, berpikir strategis dan mencari solusi terhadap permasalahan disekitarnya (Hendaryati, 2019).

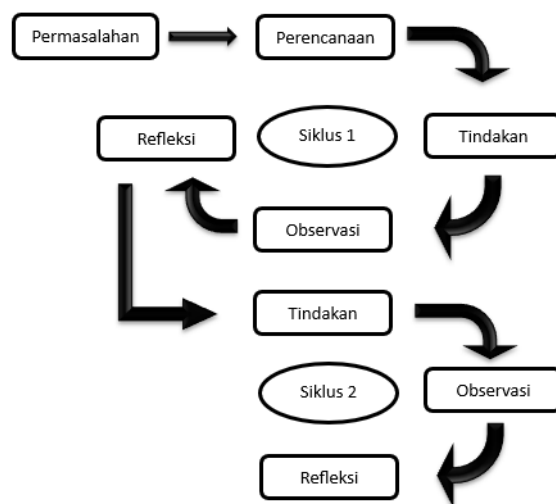
Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) yang dikombinasikan pada media permainan dapat memberikan pengaruh dan efektivitas yang signifikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi mitigasi bencana. (Bayu Adi Nugraha, Sumarmi, 2016; Handayani, 2016) Selaras dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Nuraida Ida, (2021) memaparkan, Implementasi model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) juga dapat berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dan memiliki dampak positif terhadap peningkatan pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* juga dapat mendorong peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan secara mandiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, merangsang kreativitas, dan inovasi yang mendukung kegiatan pembelajaran geografi, terutama dalam konteks materi mitigasi bencana (Nggadi et al., 2023).

Penelitian ini menggunakan kombinasi antara media uno stacko yang diintegrasikan ke dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi mitigasi bencana untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik.

Tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas X IPS 2 di SMA Ma'arif Lawang menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan uno stacko.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas (PTK) dengan jenis partisipan. Penelitian tindakan kelas tipe partisipan yaitu penelitian dilakukan oleh seorang peneliti yang memiliki keterlibatan langsung didalam proses penelitian dari awal pelaksanaan hingga penelitian selesai dengan tujuan memperbaiki permasalahan yang ada pada kelompok tertentu (Mualimin & Cahyadi, 2014). Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart dengan menjalankan dua tahapan siklus. Model kemmis & Taggart memiliki 4 komponen pelaksanaan PTK, yaitu dimulai dari tahap pertama perencanaan, tahap kedua tindakan, tahap ketiga observasi, dan tahap keempat refleksi dan kembali diulangi pada siklus kedua. model ini di proyeksikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur model Kemmis dan McTaggart
Sumber : (Kemmis et al., 2014)

Penelitian ini dilakukan di SMA Ma'arif Lawang. Jumlah partisipan penelitian ini terdiri dari total 25 peserta didik kelas XI IPS 2 yang terbagi menjadi 10 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes yang mencakup fase prasiklus, siklus pertama, dan siklus kedua dengan format berupa 10 pertanyaan pilihan ganda dan 5 pertanyaan esai. Metode analisis data yang diterapkan adalah dengan menghitung nilai rata-rata, persentase peningkatan, dan pembobot skor dengan

penyajian data berupa analisis deskriptif dari hasil nilai peserta didik terhadap rentang nilai (KKM) di SMA Ma'arif Lawang pada tabel 1.

Tabel 1. Rentang nilai KKM di SMA Ma'arif Lawang

Rentang Nilai	Kelas	Keterangan
85-100	A	Sangat Baik
75-84	B	Baik
55-74	C	Cukup
35-54	D	Kurang
0-34	E	Tidak baik

Sumber : Data Peneliti

Instrumen tes hasil belajar kognitif dibuat berdasarkan indikator hasil belajar kognitif menurut Anderson dan Krathwohl dalam (Wulandari et al., 2021).

Dalam menentukan ketuntasan penerapan model pembelajaran TGT yang diintegrasikan dengan media uno stacko pada kemampuan kognitif peserta didik. Ketentuan kriteria ketuntasan hasil belajar yang harus dicapai untuk menyelesaikan penelitian tindakan kelas (PTK) dikelas XI IPS 2 dinyatakan sebagai berikut: (a) ketuntasan individu yaitu apabila ketuntasan nilai hasil belajar kognitif mencapai minimal 60% yang memperoleh nilai KKM 75 dari total keseluruhan peserta didik dikelas XI IPS 2 SMA Ma'arif Lawang, dan (b) ketuntasan kelas yaitu apabila rata-rata nilai hasil belajar kognitif dikelas XI IPS 2 SMA Ma'arif Lawang mencapai KKM 75 atau di atasnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan melakukan pengambilan nilai pre-test pada peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Ma'arif Lawang. Didapatkan hasil bahwa nilai hasil belajar rata-rata kelas sebesar 56,16 dengan rincian 9 peserta didik mampu mencapai nilai KKM 75 atau sebesar 36% ketuntasan individu. Hal ini menjadi dasar bahwa perlunya diberikan perlakuan untuk menunjang nilai hasil belajar dan ketuntasan individu. Distribusi nilai hasil belajar pada prasiklus disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Distribusi nilai hasil prasiklus dikelas XI IPS 2

Rentang Nilai	Jumlah siswa	Persentase
85 - 100	0	0%
75 - 84	9	36%
55 - 74	5	20%
35 - 54	8	32%
0 - 34	3	12%

Jumlah	25	100%
--------	----	------

Sumber : Data Peneliti

Berdasarkan data diatas peneliti melakukan perancangan dengan memilih model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dipadukan uno stacko. Penyusunan dilakukan dengan membuat instrumen pembelajaran untuk digunakan ketika melakukan pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

2. Pelaksanaan

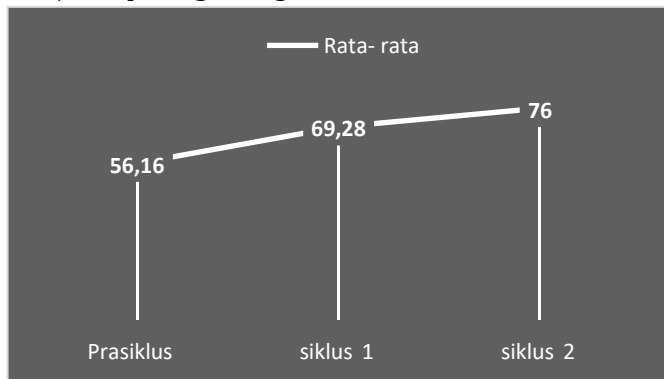
Penelitian dilakukan dengan memulai siklus pertama terlebih dahulu. Siklus pertama dimulai dengan melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Pada siklus pertama mengacu kepada materi konsep dan mitigasi bencana geologi di indonesia. Penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus pertama mendapat respon positif dari kelas XI IPS 2 SMA Ma'arif Lawang. Peserta didik terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Dewi, 2021). Peneliti mendapat catatan selama pelaksanaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) di siklus pertama peserta didik belum terlibat aktif secara keseluruhan, sehingga penelitian tindakan kelas berlanjut pada tindakan siklus kedua. Siklus dilakukan dengan mengacu pada materi konsep dan mitigasi bencana meteorologi di indonesia. Pada siklus kedua penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih terstruktur dan kondusif, peserta didik cenderung mau bergantian dalam bermain uno stacko yang diterapkan oleh peneliti.

3. Pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan dengan melakukan observasi dan pengukuran siswa melalui tes soal baik pada siklus pertama maupun siklus kedua. Pada siklus pertama mengacu kepada materi konsep dan mitigasi bencana geologi di indonesia, sedangkan siklus kedua mengacu pada materi konsep dan mitigasi bencana meteorologi di indonesia dengan masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda (PG) dan 5 soal essay.

Berdasarkan temuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dikelas XI IPS 2 SMA Ma'arif Lawang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada prasiklus, siklus pertama, dan siklus kedua dalam hasil belajar kognitif. Data peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik

dikelas di XI IPS 2 pada materi mitigasi bencana disajikan pada grafik gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Grafik Rata-rata nilai hasil belajar kognitif peserta didik

Sumber: Data Peneliti

Pada Gambar 2 memperlihatkan perkembangan nilai rata-rata pada ujian hasil belajar kognitif siswa dikelas XI IPS 2 dalam materi mitigasi bencana. Peningkatan terjadi pada hasil belajar kognitif peserta didik dalam siklus pertama dan kembali naik di siklus kedua. Peningkatan yang terjadi pada hasil belajar kognitif dikelas XI IPS 2 disajikan melalui tabel berikut ini.

Tabel 3. Peningkatan kemampuan Kognitif kelas XI IPS 2

Tahapan	Rata-rata nilai	Peningkatan	Persentase Kenaikan
Prasiklus	56,16	-	-
Siklus 1	69,28	13,12	23%
Siklus 2	76	6,72	10%

Sumber : Data Peneliti

Penjelasan pada Tabel 3 Terdapat peningkatan pencapaian hasil belajar kognitif pada kelas XI IPS 2 dalam materi mitigasi bencana. Pada fase Prasiklus, kelas XI IPS 2 hanya mampu meraih rata-rata nilai 56,16. Implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) disiklus pertama menghasilkan kenaikan rata-rata nilai dalam hasil belajar kognitif dikelas XI IPS 2 sebesar 13,2 poin atau meningkat sebesar 23%. Pada siklus kedua, terdapat peningkatan rata-rata dalam hasil belajar kognitif kelas XI IPS 2 mencapai 6,72 poin dari rata-rata nilai pada siklus sebelumnya, mencapai kenaikan sebesar 10%. Rincian kenaikan hasil belajar kognitif dikelas XI IPS 2 tersaji pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Rentang Nilai Hasil Belajar Kognitif dikelas XI IPS 2

Rentang Nilai	Kategori	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		N	%	N	%	N	%

85 - 100	Sangat baik	0	0%	2	8%	5	20%
75 - 84	Baik	9	36%	11	44%	10	40%
55 - 74	Cukup baik	5	20%	7	28%	9	36%
35 - 54	Kurang baik	8	32%	5	20%	1	4%
0 - 34	Tidak baik	3	12%	0	0%	0	0%
Jumlah		25	100%	25	100%	25	100%

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan rentang nilai kemampuan kognitif dikelas XI IPS 2 di SMA Ma'arif Lawang pada materi mitigasi bencana. Terjadi peningkatan pada kategori sangat baik pada siklus pertama dan siklus kedua. Pada siklus pertama kategori sangat baik meningkat sebesar 8% dari 0% pada Prasiklus. Peningkatan ini terjadi ketika model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diintegrasikan dengan media uno stacko diterapkan pada siklus pertama. Ketika penerapan siklus pertama berakhir dan melakukan evaluasi lalu dilanjutkan dengan melanjutkan siklus kedua dan didapatkan hasil bahwa kategori sangat baik meningkat sebesar 12% dengan perolehan peserta didik sebanyak 5 orang. Peningkatan serupa juga terjadi pada kategori cukup baik yaitu masing-masing meningkat sebesar 8% pada siklus pertama dan siklus kedua.

Peningkatan nilai juga terjadi pada fase Prasiklus dengan terdapat 3 peserta didik pada kategori tidak baik. pada siklus pertama dan 2 tidak lagi ditemukan peserta didik pada fase tersebut. peningkatan nilai hasil belajar kognitif kelas XI IPS 2 kembali terjadi pada kategori kurang baik dibuktikan dengan menurunnya persentase perolehan nilai kurang baik dari fase prasiklus ke siklus yang pertama sebesar 12% dan dilanjutkan pada siklus kedua yaitu berkurang sebesar 16%. Perolehan hasil belajar kognitif secara individu dan rata-rata nilai kelas XI IPS 2 jika dibandingkan dengan standar KKM disajikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Ketuntasan kelas XI IPS 2 dalam materi mitigasi bencana

Tahapan	Ketuntasan kelas		Ketuntasan Individu		Persentase kelulusan
	Rata-rata kelas	Kriteria (KKM)	Siswa tuntas	Siswa tidak tuntas	
Prasiklu	56,16	75	9	16	36%

s					
Siklus 1	69,28	75	13	12	52%
Siklus 2	76	75	15	10	60%

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan tabel 5 menjelaskan ketuntasan berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif secara keseluruhan kelas dan individu didalam XI IPS 2 SMA Ma'arif Lawang. Terjadi peningkatan pada siklus pertama dalam rata-rata kelas sebesar 13,12 tetapi belum dapat mencapai kriteria KKM 75. Pada ketuntasan individu siklus pertama mampu meraih peningkatan sebesar 16%, namun belum mencapai kriteria ketuntasan individu peneliti yaitu 60% siswa tuntas mencapai standar KKM. Tahapan dilanjutkan ke siklus kedua setelah melakukan evaluasi di siklus pertama dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) dengan bantuan uno stacko lalu didapatkan rata-rata nilai hasil belajar kognitif peserta didik dikelas XI IPS 2 kembali meningkat. Nilai rata-rata kelas pada siklus kedua berada di angka 76 sehingga mampu mencapai ketuntasan KKM yaitu 75. Hal serupa juga terjadi pada nilai hasil belajar kognitif per individu dikelas XI IPS 2, terjadi kenaikan sebesar 8% dari fase siklus pertama yaitu sebanyak 15 peserta didik mencapai ketuntasan KKM dan 10 lainnya belum mencapai ketuntasan KKM. Tahap siklus kedua mampu mencapai ketuntasan individu sebesar 60% dan rata-rata kelas sebesar 76. Maka, dengan mempertimbangkan beberapa faktor, peneliti memutuskan untuk tidak melanjutkan ke siklus berikutnya. Pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap indikator materi mitigasi bencana tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 6. Rata-rata nilai pada indikator hasil belajar kognitif pada materi mitigasi bencana

Keterangan	Rata-rata			Bobot Per Indikator
	Prasiklus	Siklus 1	Siklus2	
C1 (Mengingat)	4,37	4,90	5,33	6
C2 (Memahami)	3,06	4,18	4,86	6
C3 (Mengaplikasikan)	4,96	6,24	6,68	8
C4 (Menganalisis)	3,6	4,48	4,64	8
C5 (Mengevaluasi)	2,96	3,68	3,76	8
C6 (Mencipta)	2,56	3,2	3,38	8

Sumber : Data Peneliti

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan rata-rata nilai peserta didik berdasarkan indikator hasil belajar kognitif. Pada indikator level kognitif C1 dan C2 rata-rata nilai diperoleh melalui bobot penskoran soal pilihan ganda. Pilihan ganda terdiri dari 10 soal dengan rincian 5 butir soal dengan level kognitif C1 dan 5 butir soal dengan level kognitif C2. Pembobotan pada soal pilihan ganda memiliki 6 poin pada tiap butir soal, Sedangkan pada indikator level kognitif C3, C4, C5, dan C6 diperoleh melalui bobot penskoran pada soal esai. Soal esai terdiri dari 5 soal dengan pembagian 2 soal dengan level kognitif C3, 1 soal dengan level kognitif C4, 1 soal dengan level kognitif C5, dan 1 soal dengan level kognitif C6. Pembobotan pada soal esai memiliki 8 poin per butir soal. Perubahan kenaikan yang terjadi untuk setiap indikator kemampuan kognitif kelas XI IPS 2 akan dijelaskan dalam tabel berikut ini.

Tabel 7. Peningkatan berdasarkan indikator kemampuan kognitif

kemampuan kognitif	Peningkatan			
	Dari Prasiklus menuju siklus 1	Dalam persen	Dari Siklus 1 menuju siklus 2	Dalam persen
C1 (Mengingat)	0,53	12%	0,43	9%
C2 (Memahami)	1,12	37%	0,69	16%
C3 (Mengaplikasikan)	1,28	26%	0,44	7%
C4 (Menganalisis)	0,88	24%	0,16	4%
C5 (Mengevaluasi)	0,72	24%	0,1	2%
C6 (Mencipta)	0,64	25%	0,08	2%

Sumber: Data Peneliti

Berdasarkan pada tabel 7 menunjukkan peningkatan hasil belajar berdsarkan indikator hasil belajar kognitif. Terjadi peningkatan signifikan dari prasiklus ke siklus pertama. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator C2 (memahami) yaitu sebesar 1,12 atau 37%. Hal ini disebabkan penerapan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan uno stacko mampu menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap materi mitigasi bencana. Selain itu, sintaks ke 3 dan 4 yaitu permainan dan turnmen pada model pembelajaran TGT mampu membuat peserta didik kembali mengulas dan mendalami materi mitigasi bencana yang telah disampaikan oleh guru pada sintaks pertama di dalam model pembelajaran TGT.

Hasil belajar juga kembali naik pada siklus kedua walaupun tidak signifikan seperti pada peningkatan siklus pertama. Pada peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua, peningkatan tertinggi terjadi pada indikator C2 (memahami) yaitu sebesar 0,69 poin atau 16%. Meskipun peningkatan pada siklus kedua tidak terlalu signifikan, pada siklus kedua tetap mampu mencapai rata-rata kelas melewati KKM yaitu 75 dan ketuntasan individu sebesar 60%.

4. Refleksi

Implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan uno stacko mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik khususnya pada siklus pertama. Hal tersebut menunjukkan bahwa model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan uno stacko mampu memberikan kesan pengalaman baru bagi peserta didik dalam melakukan pembelajaran dan mengatasi pembelajaran yang monoton (Henny et al., 2019). Sehingga peserta didik mampu melakukan pemahaman mendalam pada materi mitigasi bencana tanpa merasakan adanya tekanan dan melakukan pembelajaran secara menyenangkan (Sari & Supardi, 2013).

Berdasarkan pada siklus pertama dijabarkan bahwa peserta didik mampu mengikuti penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan uno stacko, namun ditemukan beberapa peserta didik yang masih kebingungan dan takut untuk mencoba permainan uno stacko. Beberapa peserta didik bahkan enggan untuk mencoba menjadi perwakilan kelompoknya dalam bertanding untuk menarik balok uno stacko dan mendapatkan instruksi yang telah dipersiapkan pada tiap balok uno stacko (Lazim et al., 2014). Selain itu, beberapa peserta didik juga masih ragu-ragu dalam menjawab instruksi yang telah tersedia pada balok uno stacko sehingga hanya orang tertentu yang bersedia dan mampu menjawab serta menerangkan instruksi yang telah didapat dalam kelompoknya. Berdasarkan hasil catatan lapangan peneliti terlalu berfokus pada peserta didik yang aktif sehingga peneliti tidak terlalu memperhatikan kelas secara keseluruhan. Akibatnya pemahaman terkait materi mitigasi bencana tidak tersampaikan secara menyeluruh (Laili et al., 2021).

Tahap refleksi pada siklus pertama dilakukan untuk mengetahui kesalahan pada siklus pertama dan melakukan perbaikan agar dapat melanjutkan ke tahap siklus kedua (Arizka & Khairuna, 2022). Berdasarkan hasil catatan lapangan pada siklus pertama peningkatan nilai hasil belajar kognitif memang terjadi baik secara nilai rata-rata kelas maupun nilai per individu, Namun, kenaikan tersebut belum mencapai standar ketuntasan rata-rata nilai hasil belajar kognitif dikelas yang ditetapkan pada angka 75 dan ketuntasan individu sebesar 60%. Penerapan siklus pertama hanya berhasil mencapai nilai rata-rata pada kelas sekitar 69,28 dan ketuntasan individu sekitar 52%. Peneliti harus lebih mampu mengorganisasikan kelas secara menyeluruh agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal (Munawaroh et al., 2016). Peneliti juga mendapat masukan untuk mampu membimbing siswa yang masih ragu-ragu dalam mencoba bermain dan bertanding menggunakan media uno stacko supaya semua peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama. Selain itu, peneliti juga perlu memberikan bimbingan kepada peserta didik dikelas yang terlihat kurang aktif untuk merespon dan berpartisipasi dalam menjalankan instruksi yang telah disediakan di balok uno stacko. Berdasarkan beberapa pertimbangan diatas maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke tahap siklus kedua untuk menyelesaikan kekurangan dalam implementasi model TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan uno stacko didalam materi mitigasi bencana pada kelas XI IPS 2 di SMA Ma'arif Lawang.

Penerapan siklus kedua pada materi mitigasi bencana menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan uno stacko berhasil mendapatkan peningkatan. Penerapan solusi yang telah didapat dari tahap refleksi siklus pertama mampu membuat distribusi rata-rata nilai dikelas XI IPS 2 meningkat. Peserta didik tidak lagi ragu-ragu dalam mencoba bertanding dalam menarik balok uno stacko mewakili kelompoknya, bahkan peserta didik terlihat antusias dalam melakukan sintaks TGT ke 3 yaitu permainan dan sintak ke 4 turnamen (Tora, 2022). Hasil catatan lapangan menunjukkan bahwa implementasi dalam model pembelajaran TGT (*team games tournament*) terintegrasi uno stacko mampu memberikan dampak yang positif dalam meningkatnya hasil belajar kognitif peserta

didik dikelas XI IPS 2 dalam materi KD 3.7 mitigasi bencana. Hal tersebut mengacu kepada peserta didik yang telah berhasil mengikuti penerapan model TGT berbantuan uno stacko secara keseluruhan (Faris et al., 2018). Keberhasilan siklus kedua juga dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata pada hasil belajar kognitif kelas sebesar 76 dan ketuntasan individu sebesar 60%. Tahap refleksi pada siklus kedua dilakukan dengan melihat pencapaian pada siklus kedua dan berdiskusi dengan guru pamong geografi di SMA Ma'arif lawang didapatkan hasil bahwa peneliti memutuskan menyelesaikan penelitian tindakan kelas pada siklus kedua.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Ma'arif Lawang, model TGT (*Teams Games Tournament*) yang diintegrasikan dengan uno stacko mampu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Peningkatan terbesar terjadi saat siklus pertama yaitu dengan nilai rata-rata kelas 69,28 dengan ketuntasan individu sebesar 36% tetapi masih belum mampu menuntaskan penelitian tindakan kelas karena belum mencapai kkm kelas 75 dan ketuntasan individu 60%. Siklus kedua diterapkan untuk menuntaskan kekurangan yang terdapat pada siklus pertama yaitu mampu memperoleh rata-rata kelas sebesar 76 dan ketuntasan individu 60%. Oleh karena itu, hasil dari implementasi model TGT berbantuan uno stacko berhasil memberikan peningkatan pada hasil belajar peserta didik dikelas XI IPS 2. Selain itu juga mampu membuat peserta didik berani untuk mencoba hal baru, memahami fenomena geosfer secara mendalam khususnya pada fenomena kebencanaan dan mitigasinya, dan kepercayaan diri untuk menjawab instruksi didepan kelas.

Dengan memperhatikan proses implementasi tindakan kelas selama 2 siklus terdapat temuan dan saran dari peneliti yaitu model pembelajaran TGT membawakan suasana menyenangkan dalam pembelajaran, namun memiliki kesulitan dalam menngatur kondisi kelas. Sehingga diperlukan pengorganisasian kelas yang cukup untuk mengondisikan kelas agar kondusif. Alangkah baiknya jika terdapat penelitian menggunakan

model TGT pada variabel dan media yang lain khususnya pada pembelajaran geografi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Ali Nurdin, Aprillia Eka Saptaningrum, & Heny Kusmawati. (2023). Penerapan Pembelajaran Active Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Madrasah. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.986>
- Andrinata, Sumarmi, & I Komang Astina. (2016). Pengembangan Modul Geografi Pariwisata Berbasis Paket Wisata Pulau Lombok Sebagai Upaya Memupuk Rasa Cinta Tanah Air Pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10).
- Annisa, & Sholeha, D. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Discovery Learning. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1).
- Arizka, N., & Khairuna, K. (2022). The effect of the team games tournament learning model assisted by question card media on student learning outcomes. *BIO-INOVED : Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.20527/bino.v4i3.13874>
- Bayu Adi Nugraha, Sumarmi, P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament Terhadap Motivasi Belajar Geografi siswa kelas X SMAN 10 Malang. *Media Komunikasi Geografi*, 17.
- Darmi, D. (2022). Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam di Kelas XI IPS-4 SMAN 4 Kota Bima Semester II Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1). <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.166>
- Dewi, R. K. (2021). Analisis Karakteristik Siswa Untuk Mencapai Pembelajaran yang Bermakna. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 5(2). <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.525>
- Endang, E., Eraku, S. S., & Lihawa, F. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament Di Integrasikan Dengan STAD Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7119>
- Faris, A., Priyadi, T. A., & HB, F. P. M. (2018). The Effectiveness of Teams Games Tournament with Biodomino on Ecosystem Material to Enhance Student's Activity and Learning Outcomes in SMAN 2 Salatiga. *Journal of Biology Education*, 7(2). <https://doi.org/10.15294/jbe.v7i2.24268>
- Fatimah, C., & Puspaningtyas, N. D. (2022). Studi Literatur: Kejenuhan Belajar Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 3(1).
- Handayani, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Dengan Media Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Muntilan *Influence Learning Cooperative Type TGT (TEAMS*

- Game Tournament) Used Domino Card Media To Student's Geography Lesson Result Ten Grade Muntilan Senior High School.*
- Hendaryati, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui Team Games Tournament Learning (Uno Stacko Challenge). *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1). <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2034>
- Henny, H., Pandulidinillah, P., & Bachri, A. S. B. S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keterampilan Sosial Dalam Materi Ketenagakerjaan Pada Kelas XI IPS 5 SMAN 11 Bandung. *Jurnal Garda Guru*, 1(2).
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Kosidin, O. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Online Kahoot Dalam Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Turnament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Materi Hak Asasi Manusia Dalam Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN. *Civics Education And Social Science Journal (CESSJ)*, 1(2). <https://doi.org/10.32585/cessj.v1i2.756>
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F.-. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>
- Laili, I., Dayati, U., & Rochmadi, N. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Ranking One Civic Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1). <https://doi.org/10.17977/um019v6i1p120-128>
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (UNO STACKO HITUNG). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2). <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>
- Lazim, N., Zulkifli, & Rima. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IVC Sekolah Dasar Negeri 108 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v3i1.2112>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jpmpu.v2i2.20821>
- Munawaroh, S., Nuswowati, M., Eko, D., & Susatyo, B. (2016). Pengaruh Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(1).
- Nggadi, T. M., Makaborang, Y., & Ndjoeroemana, Y. (2023). Implementation Of The Tgt Cooperative Learning Model With The Assistance Of Animation Video Media To Improve Students' Learning Outcomes Of Class VIII E SMPN1 Waingapu. *Jurnal Eduscience*, 10(2). <https://doi.org/10.36987/jes.v10i2.4272>
- Nihayah, U. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Metode Question Student Have Dan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Hidrosfer Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Nahdlatusy Syubban Jebara. *Jurnal Geografi*, 12(2).
- Nirwana, N. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Simulasi Berbantuan Permainan Geo Explore pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 6 Kerinci. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(2). <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i2.336>
- Nuraida Ida. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IIS 3 SMA Negeri 1 Telagasari Pada Mata Pelajaran Geografi. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2).
- Nurpriatna, A., Rustandi, N., & Ridwan, W. (2021). Penerapan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Penelitian di Madrasah Aliyah Muslimin Jaya Cimenteng Sukabumi). *Rayah Al-Islam*, 5(01). <https://doi.org/10.37274/rais.v5i01.712>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2).
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2). <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831>
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1). <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Adrian, Q. J., Pratiwi, D., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., Ardiantoro, N. F., Sudana, I. W., & Ikhsan, U. N. (2022). Pelatihan Mitigasi Bencana Bagi Siswa/Siswi Mas Baitussalam Miftahul Jannah Lampung Tengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2). <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2201>
- Rahmawati, A., Abdi, A. W., & Bardi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FKIP Unsyiah*, 1(1).
- Rizkasari, E., Rahman, I. H., & Aji, P. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2 SE-Articles of Research).
- Sari, A. D. C., & Supardi, K. I. (2013). *Pengaruh Model Team Games Tournament Media Tournament-Question*

Cards Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hidrokarbon.

- Sukenda Egok, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6.
- Susantyo, M. I. A. N., Sahrina, A., Soekamto, H., & Bachri, S. (2023). Media Video Blogging pada Microlearning Materi Mitigasi Bencana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1).
<https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.59677>
- Tora, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Marisa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1).
<https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.375-380.2022>
- Triani, F., Asrizal, A., & Usmeldi, U. (2022). Meta Analisis Pengaruh Penerapan Stem Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1).
<https://doi.org/10.36706/jipf.v9i1.16507>
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3(2).
<https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2597>
- Wahdaniyah, Chumdari, & MIsmailS. (2015). *Peningkatan Kemampuan Berbicara Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Anak Kelompok A TK Siwi Peni XI Tahun Pelajaran 2013/2014.*
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(2).
<https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>
- Zulfiya, I., Sumarmi, S., Wagistina, S., & Rosyida, F. (2023). Pengembangan bahan ajar digital berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematic) pada sub materi mitigasi bencana alam di Indonesia. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(8).
<https://doi.org/10.17977/um063v3i8p828-848>