

Diterima : 9-9-2021 Revisi : 15-11-2021 Dipublikasi : 25-12-2021

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA UNO STACKO FOR QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA TOPIK BAHASAN PUISI RAKYAT

**Dyah Ulifatul Khasanah^a, Kusmiyati^b, & Victor Marulia
T.L.Tobing^c (a,b,c)**

Universitas Dr. Soetomo Surabaya

Jl. Semolowaru No.84, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY,
Jawa Timur

Pos-el: kusmiati@unitomo.ac.id(b)*

Abstract

The use of still traditional learning models is one of the causes of the underdevelopment of students in terms of both values and interest in learning. Indonesian subjects that are supposed to be fun get boring if the learning model used is not appropriate. The game based learning model with UNO Stacko for question card media is one of the innovative learning models that teachers can use when learning Indonesian. This study aims to determine the differences in learning outcomes and to describe the effects of game-based learning models with the UN Stacko for question card media on Indonesian language learning outcomes for seventh grade students at MTS Darul Ulum Lamongan. This research is an experimental type of research with a quantitative approach. The sample of this research includes 2 groups of 7th grade students for the 2020-2021 academic year. Data collection techniques in the form of observations and tests. Based on the results of the analysis, it was concluded that there were differences in the learning outcomes of the Indonesian language in the group of students with the application of game-based learning models and in the groups of students with the application of conventional learning models and the application of this learning model influenced Learning outcomes of grade VII Indonesian students at MTS Darul Ulum Lamongan strong.

Keywords: *Game Based Learning, UNO Stacko Media for Question Card, Learning Outcomes*

Abstract

Penggunaan model pembelajaran yang masih tradisional merupakan salah satu

penyebab kurang berkembangnya siswa baik dalam segi nilai ataupun minat belajar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya menyenangkan akan berubah membosankan ketika model pembelajaran yang digunakan kurang tepat. Model pembelajaran game based learning dengan media UNO stacko for question card merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran game based learning dengan media UNO stacko for question card pada hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII di MTS Darul Ulum Lamongan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini yaitu 2 kelompok siswa kelas VII tahun ajaran 2020-2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan tes. Berdasarkan hasil analisis, disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran game based learning dan kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran konvensional serta penerapan model pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII di MTS Darul Ulum Lamongan.

Kata-kata kunci : Game Based Learning, Media UNO Stacko for Question Card, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan dilihat dari perubahan dan pembaharuan kurikulumnya. Kurikulum 2013 yang hingga kini masih dalam proses perbaikan memiliki salah satu tujuan pendidikan yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Tujuan tersebut juga diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk pembekalan dalam kehidupan bermasyarakat karena dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia dapat berdampak lebih pada siswa dalam berorganisasi dan bersosialisasi baik di dalam maupun luar sekolah.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Pendidikan Nasional, pasal 19 ayat 1 mengatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat

serta perkembangan fisik yang dimiliki siswa tersebut (Depdikbud, 2013). Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang variatif termasuk salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut.

Model pembelajaran terfavorit hingga kini yaitu model pembelajaran konvensional. Trianto (2007: 1)

mengemukakan suasana kelas dengan model pembelajaran konvensional cenderung pasif karena guru sebagai pusat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak mampu berpikir kritis dan memotivasi diri. Selain kekurangan tersebut,

model pembelajaran ini tentunya juga memiliki kelebihan yaitu cocok digunakan dalam kelompok belajar besar, materi dapat diberikan dengan runtut sesuai keinginan guru, isi silabus lebih sederhana, serta lebih menghemat waktu dan tenaga.

Penerapan model pembelajaran yang lebih variatif diperlukan dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *game based learning*. Azan dan Wong (dalam Agung, 2019: 8) menjelaskan model pembelajaran *game based learning* merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna dengan tujuan akhir disesuaikan dengan

pembelajaran seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Bermain dapat meningkatkan pengalaman belajar yang mudah diingat oleh siswa karena terdapat aturan-aturan penting dalam proses belajar,

juga dapat memperbaiki suasana hati siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menganjurkan mengulangan materi sebagai hasil kejadian yang menyenangkan. (Maiga, dalam Agung, 2019: 9).

Menurut 'Aini, pada penelitiannya terhadap siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran Ekonomi menghasilkan kesimpulan bahwa model pembelajaran *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar dan juga hasil belajar siswa. Melalui indikator minat belajar yaitu perhatian terhadap pelajaran, ada ketertarikan dan adanya rasa senang diketahui terjadi peningkatan pada minat belajar kelas kontrol 60% dan kelas eksperimen 63,2%.

Model pembelajaran ini mengutamakan media pembelajaran berupa permainan yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, penggunaan media pembelajaran di MTS Darul Ulum Lamongan masih minim. Guru hanya menggunakan media papan tulis dengan model pembelajaran konvensional sehingga

kegiatan belajar mengajar kurang aktif dan terkesan monoton.

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pemikiran, perasaan, keterampilan, dan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Menurut

Arsyad (2007:75) pemilihan media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu:

1. Disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai
2. Sesuai untuk mendukung pembelajaran
3. Praktis, luwes, dan tahan lama
4. Guru dapat terampil menggunakannya
5. Sasaran pengelompokkan
6. Mutu teknis

Penetapan media pembelajaran memerlukan proses persiapan yang tepat agar media pembelajaran yang dipilih tersebut cocok dan mampu menyampaikan pesan yang dimaksud dengan baik. Media pembelajaran dapat dibuat sesuai kreativitas pendidik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini dipilih media UNO *stacko for question card* karena memiliki banyak kelebihan seperti dapat digunakan pada kelompok belajar besar ataupun kecil, harganya terjangkau, mampu bertahan lama, serta dapat

digunakan pada segala macam mata pelajaran salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini merupakan media pembelajaran berupa permainan modern berupa susunan balok berwarna warni yang memiliki simbol atau angka pada tiap baloknya yang disebut permainan UNO *Stacko*. Permainan ini terdiri dari 9 angka, simbol stop, simbol putar balik, dan simbol warna. Kemudian permainan ini dimofikasi dengan memasukkan kartu-kartu pertanyaan sehingga disebut media pembelajaran UNO *stacko for question card*.

Pada penelitian terdahulu dengan media pembelajaran yang sama pada siswa kelas VI oleh Dewi Restiaji, dkk (2020) dihasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran UNO *Stacko for Question Card* dapat digunakan sebagai alternatif dalam membantu mengembangkan motivasi belajar siswa. Sehingga media pembelajaran ini cocok digunakan pada model pembelajaran *game based learning*.

Berhasil atau tidaknya penerapan suatu model pembelajaran dapat kita lihat melalui hasil belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan observasi hasil belajar siswa kelas VII di MTS Darul Ulum

Medali pada topik bahasan puisi rakyat belum memenuhi KKM. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menentukan topik bahasan puisi rakyat sebagai objek penilaian.

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Adakah perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* dan kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran konvensional di kelas VII MTS Darul Ulum Lamongan?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media UNO stacko for question card terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VII di MTS Darul Ulum Lamongan?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang dimaksudkan untuk menemukan pengaruh tertentu

dari suatu perlakuan yang satu dengan yang lain dalam keadaan yang terkendali (Sugiyono, 2015:72). Bentuk desain penelitian ini yaitu *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yaitu kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII B sebagai kelas kontrol di MTS Darul Ulum Lamongan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal-soal tes buatan guru yang akan dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum diujikan dalam penelitian. Metode pengumpulan data berupa observasi dan metode tes. Agar mendapatkan hasil penelitian berupa simpulan perlu dilakukan proses analisis data. Pada penelitian ini metode analisis data yang digunakan yaitu uji T-tes.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk menjawab masalah penelitian yang diangkat, maka dilakukan analisis data yang diperoleh selama penelitian. Data yang diperoleh meliputi nilai pretes atau nilai kemampuan awal siswa sebelum diterapkan pembelajaran dan data posttes berupa hasil belajar siswa setelah model pembelajaran diterapkan. Data hasil belajar diperoleh dari pengisian soal

materi tentang puisi rakyat oleh responden sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan.

Selanjutnya dengan menggunakan *software* SPSS 25

data Pretes dan Posttes kelas kontrol maupun kelas eksperimen akan diuji dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T- tes.

Tabel 1
Normalitas Pretes

Asym.sig(2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	,074	,096

Berdasarkan tabel 1 uji normalitas kolmogorov smirnov pada data pretes diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas

kontrol adalah 0,074 dan kelas eksperimen adalah 0,096. Jadi nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 2 Normalitas Posttes

Asym.sig(2-tailed)	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	,167	,200

Berdasarkan hasil pada tabel 2 uji normalitas kolmogorov smirnov pada data posttes diketahui bahwa nilai signifikansi pada kelas

kontrol adalah 0,167 dan kelas eksperimen adalah 0,200. Jadi nilai signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 3 Homogenitas Pretes dan Posttes

Levene Statistic	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	,619	,083

Berdasarkan hasil pada tabel 3 uji homogenitas pada data pretes dan posttes

diketahui bahwa nilai signifikansi kelas kontrol adalah 0,619 dan kelas

eksperimen adalah 0,083. Jadi nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi homogen.

	Kontr ol	Eksperim en
	,856	,000

Berdasarkan hasil pada tabel 4 uji T pada data pretes dan posttes diketahui bahwa nilai signifikansi kelas kontrol adalah $0,856 > 0,05$ artinya tidak ada perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan nilai signifikansi kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$ yang artinya ada perbedaan hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji T-test dengan software SPSS 25 pada data nilai posttes menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat diketahui bahwa model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media UNO stacko for question card dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Selain itu, model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media UNO Stacko for Question Card

dapat diterima dan sesuai untuk siswa di era modern ini dibanding dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil belajar pokok bahasan Puisi Rakyat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia antara siswa yang berada di kelas dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media UNO Stacko for Question Card lebih baik daripada siswa yang berada di kelas dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

Siswa mampu memanfaatkan media yang diberikan oleh guru dengan baik. Siswa aktif berdiskusi dengan teman sekelompoknya tanpa mengurangi rasa saling menghormati dengan lawan kelompoknya. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif membantu siswa dan guru juga bekerja sama selama pembelajaran berlangsung. Selain terfokus pada media UNO Stacko for Question Card, siswa juga antusias menerima pembelajaran dengan model pembelajaran yang berbeda dari yang biasanya diterima.

Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan media UNO stacko for question card terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas VII di MTS Darul Ulum Lamongan.

SIMPULAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan serta pembahasan dan analisis data yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran *game based learning* dan kelompok siswa dengan penerapan model pembelajaran konvensional di kelas VII MTS Darul Ulum Lamongan. Hal ini terlihat dari hasil uji T-test dengan menggunakan software SPSS 25 dan juga dari rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol.
2. Penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan bantuan

media UNO stacko for question card sangat berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa

Indonesia pada siswa kelas VII di MTS Darul Ulum Lamongan. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa, antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa lebih semangat dan termotivasi dengan adanya penerapan model pembelajaran *game based learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Asmaka, Ridduwan. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Hasil Belajar Matematika pada Materi Peluang Keals VIII SMP Negeri 2 Balen Tahun Pelajaran 2018/2019*. (skripsi). Bojonegoro: IKIP PGRI Bojonegoro.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nur 'Aini, Firosa. 2018. *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS*. JUPE (Jurnal Pendidikan Ekonomi), (Online), 6 (3):249-255, (<https://ejournal.unesa.ac.id>). Diakses 21

- Agustus 2018.
- Restiaji, Dewi, dkk. Identifikasi Motivasi Belajar Anak dalam Penerapan Media Pembelajaran UNO Stacko for Question Card (Studi Kasus Kelas VI C SDN Jagir I/393, Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020). *Jurnal Elementary School* 7 Nomor 2 Volume 7 Juli 2020, hal 254-264. E-ISSN 2502-4264.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Tim Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Briggs dan Gagne. 1997. *Pengertian Pembelajaran. Kompetensi*. Jakarta: Direktorat PPTK dan KPT Dirjen Dikti.