



PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *UNO STACKO* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA JAWA

Usman Hanafi¹, Tjitrawati², Ucik Fuadhiyah³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Semarang

²SMP Negeri 24 Semarang

³Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang

Corresponding Author: usmanhanafi22@gmail.com

DOI: 10.15294/piwulang.v12i2.6103

Accepted: May 30th 2024 Approved: December 3th 2024 Published: December 5th 2024

Abstrak

Saat ini pelajaran bahasa Jawa dianggap sulit dengan banyaknya istilah seperti ragam bahasa sehingga peserta didik ketakutan lebih dahulu sebelum pembelajaran. Hal tersebut menjadi dasar adanya penelitian tindakan kelas ini yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Jawa dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini mengambil data dari peserta didik yang berjumlah 22 siswa di kelas VII E SMPN 24 Semarang. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan lembar observasi motivasi belajar peserta didik. Sedangkan teknik Analisis data penelitian ini berbantuan excel untuk mengolah data angket motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 35%, terhitung dari siklus I sebesar (55%) dengan kategori cukup mengalami peningkatan pada siklus II (90%) dengan kategori sangat baik sehingga penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *uno stacko* dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa dinilai efektif dan berhasil. Implikasi pada penelitian ini setelah mengikuti pembelajaran bahasa Jawa pada materi cerita wayang Ramayana dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan *uno stacko* peserta didik semakin aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Kata kunci: Motivasi Belajar; Metode Teams Games Tournament (TGT); Permainan Uno Stacko

Abstract

Currently, the Javanese language lesson is considered difficult due to the many terms such as language varieties, causing students to feel apprehensive before the lesson. This serves as the basis for this classroom action research, which aims to enhance students' learning motivation in the Javanese language subject by applying the *Teams Games Tournament learning method (TGT)*. This classroom action research consists of two cycles. Each cycle includes planning, action, observation, and reflection. This research collected data from 22 students in class VII E at SMPN 24 Semarang. The data collection technique for this research uses a student learning motivation observation sheet. Meanwhile, the data analysis technique for this research utilized Excel to process the learning motivation questionnaire data. The research results show an increase in students' learning motivation by 35%, from 55% in cycle I, categorized as having sufficient improvement, to 90% in cycle II, categorized as very good. Thus, the application of the *Teams Games Tournament (TGT) learning method* assisted by *Uno Stacko* in increasing motivation to learn Javanese is considered effective and successful. The implication of this research is that after participating in Javanese language learning on the Ramayana puppet story material using the *Teams Games Tournament (TGT) method* assisted by *uno stacko*, the students became more active and enthusiastic in their learning.

Keywords: Learning motivation; Teams Games Tournament (TGT) Methods; Uno Stacko Games

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Jawa merupakan muatan lokal wajib yang ada di daerah Jawa Tengah, Jawa Timur dan juga Daerah Istimewa Yogyakarta. Menurut Maesyaroh & Insani (2021) pembelajaran Bahasa Jawa bertujuan untuk menanamkan karakter pada peserta didik. Sejalan dengan pendapat tersebut, Utami et al., (2022) berpendapat jika pembelajaran bahasa Jawa diharapkan mampu menjadi sarana pewarisan karakter luhur melalui pelestarian bahasa. Selain itu, pembelajaran bahasa Jawa juga bertujuan untuk melestarikan budaya daerah dan meningkatkan budi pekerti peserta didik (Hakim & Yulianasari 2021). Oleh sebab itu, kualitas pembelajaran bahasa Jawa perlu ditingkatkan.

Namun menurut Aisah & Alsa (2016) sebagian besar siswa merasa bahwa pelajaran Bahasa Jawa jauh lebih sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Matematika yang pada umumnya juga dianggap sulit. Prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Jawa juga tergolong masih rendah (Kholiq & Sukoyo, 2023). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hadiatmaja (Mulyana, 2006) menyimpulkan bahwa permasalahan klasik mengenai bahasa Jawa sebagai mata pelajaran yang sulit dan tidak disenangi siswa masih terus menerus dikeluhkan oleh guru, orangtua siswa dan siswa itu sendiri. Persoalan yang dipaparkan oleh Hadiatmaja merupakan salah satu penyebab motivasi belajar bahasa Jawa pada umumnya rendah, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik.

Pembelajaran berkualitas akan berpengaruh pada keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun ada faktor lain yang sebenarnya sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu motivasi belajar mereka. (Wondimu, 2017) mengemukakan bahwa semakin tinggi motivasi seseorang, maka akan semakin baik prestasi yang akan diraihinya. Pada penelitian (Surgana, 2023) motivasi menempati kedudukan yang sangat penting, karena motivasi akan mampu mendorong perilaku siswa, bersemangat dalam belajar, sehingga pada akhirnya akan mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Begitupula dalam pembelajaran bahasa Jawa, peserta didik akan memperoleh hasil yang optimal ketika dalam proses pembelajaran mereka termotivasi untuk belajar. Namun kenyataanya di lapangan hal itu berbanding terbalik.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar juga saya temukan di kelas VII D SMP N 24 Semarang dalam pembelajaran bahasa Jawa khususnya dalam mmateri cerita wayang Ramayana. Di kelas ini peserta didik kurang aktif dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pada materi tersebut. Permasalahan ini dapat dilihat dari keaktifan dan partisipasi mereka dalam mengikuti pembelajaran yang kurang. Hal tersebut juga berbanding lurus dengan hasil asesmen yang telah guru laksanakan. Peserta didik rata-rata mendapatkan nilai yang kurang baik.

Peran guru sangatlah penting dalam membangkitkan motivasi peserta didiknya,

menurut Manurung, et.al (2023) Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain menciptakan suasana kelas yang kondusif, menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi, meningkatkan antusias dan semangat dalam mengajar, memberikan penghargaan, membangkitkan minat siswa. Maka peran guru sangatlah berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan tujuannya untuk mencapai prestasi dan meningkatkan mutu belajar dalam proses pembelajaran.

Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Salah satunya memilih metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode *Teams Games Turnamens (TGT)* dipilih peneliti sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar peserta didik tersebut. Slavin, (2010) menjelaskan bahwa Model *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Langkah-langkah mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* berdasarkan (Murtono, 2017) dimulai dengan presentasi kemudian materi pembelajaran dipresentasikan selanjutnya kelompok dibentuk oleh guru dengan beranggotakan 4-6 orang secara *heterogen* (campuran menurut

prestasi, jenis kelamin, suku, dll) serta diskusi secara kelompok tentang materi pembelajaran. Bentuk permainan (*games*), terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang telah diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Sedangkan Turnamen (*tournament*), berlangsungnya sebuah struktur yang berisi gim pertandingan. Serta diakhiri dengan Rekognisi tim, penghargaan (*reward*) yang didapatkan oleh setiap tim sesuai dengan prestasinya masing-masing.

Metode *TGT* perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran juga dapat berpengaruh terhadap aktivitas belajar dan perkembangan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Jasmianti, (2018) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran yang menarik akan membuat murid lebih bersemangat dalam belajar sehingga pembelajaran yang mereka alami lebih berwarna dan berkesan dibandingkan dengan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru semakin semangat pula murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut maka peneliti memilih media pembelajaran berupa *uno stacko*. Permainan dengan nama lain Jenga ini merupakan permainan yang terdiri dari balok-balok yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera pada balok (Larasati & Prihatnani, 2018:152). Permainan *uno stacko* digunakan sebagai alternatif model pembelajaran,

harapannya dapat terjadi umpan balik antara guru dan siswa (Hendaryati, 2019).

Permainan *uno stacko* sebagai media penelitian pernah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya. (Rinata et al., 2023) pernah mengembangkan media Jenga untuk membantu siswa dalam memahami materi membaca dan menulis aksara Jawa. (Hidayah, 2024; Yunimuninggar & Fardhani, 2024) juga telah meneliti penggunaan media *uno stacko* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Saat ini penelitian tindakan kelas mengenai penerapan metode *teams games tournament* berbantuan *uno stacko* dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa belum ada namun ada beberapa penelitain yang serupa. Penelitaian (Surgana, 2023) menunjukkan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Jawa di SD Negeri Gugus Bawana Ageng Tembalang Semarang. Penelitian (Yonelda & Khyatinufus, 2023) penerapan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* berbantuan *uno stacko* Sains mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII A SMPN 15 Tegal. Penelitian (Purnaningtyas, Fathurohman, & Kuryanto, 2020) model *Teams Games Tournament* berbantuan media *uno stacko* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Geritan. Penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan daengan penilitian ini namun ada hal yang membedakan yaitu dari mata pelajaran dan sumber datanya sehingga penelitian ini akan memberikan kebaruan dan mengisi ruang kosong pada penelitaian penerapan metode *teams games*

tournament berbantuan *uno stacko* dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa yang sebelumnya belum pernah dilaksanakan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *uno stacko* dalam mata pelajaran bahasa Jawa kelas VII E di SMPN 24 Semarang. Penelitian ini perlu dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan bukti apakah model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *uno stacko* ini dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya dalam mata pelajaran bahasa Jawa di kelas VII E SMPN 24 Semarang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik (Mohammad, 2009).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII E SMPN 24 Semarang yang berjumlah 22 siswa dan 1 guru sebagai peneliti. Waktu penelitian dilaksanakan bulan februari 2024 sampai bulan maret 2024 dan dilaksanakan saat jam pelajaran bahasa Jawa. Ruang lingkup penelitian ini adalah materi pembelajaran *crita wayang Ramayana laire Ramawijaya*. Penelitian ini memiliki empat tahapan yang terdiri dari

perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar bahasa Jawa yang berisi 30 pertanyaan.

Terdapat empat tahap dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara berulang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan pengamatan dan tahap refleksi (Arikunto, 2010).

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang dimulai dari penentuan capaian pembelajaran materi yang digunakan dalam penelitian ini pada elemen membaca yaitu peserta didik mampu membaca teks sastra cerita wayang epos Ramayana dari teks visual dan audio visual. Dilanjutkan dengan penyusunan Modul Ajar, LKPD, pre-test dan post-test, instrumen penilaian kognitif dan lembar observasi motivasi peserta didik, menyiapkan media presentasi interaktif dan peralatan pendukung kegiatan pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dimulai setelah perangkat pembelajaran dan media pendukung kegiatan belajar selesai. Pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran dengan sintaks *TGT*: penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, penghargaan, dan menarik kesimpulan.

3) Tahap Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk melacak perkembangan siswa melalui lembar observasi motivasi belajar selama pembelajaran berlangsung.

4) Tahap Refleksi

Dilanjutkan dengan tahap refleksi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mempelajari secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Selanjutnya, evaluasi dilakukan melalui analisis dan penilaian proses pembelajaran. Jika tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar mereka sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian, penelitian dapat dihentikan. Namun, jika indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Data motivasi belajar diperoleh menggunakan lembar observasi dengan memberi tanda *ceklist* (√) sesuai dengan tingkatan skor pada tiap aspek, kemudian dianalisis dengan rumus statistik deskriptif presentase sebagai berikut.

$$\text{Motivasi belajar (\%)} = \frac{\Sigma SP}{S_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan Rumus :

ΣSP = Jumlah Skor Perolehan

S_{\max} = Skor Maksimal

Kategori :

Sangat baik : 85% - 100%

Baik : 70% - 84 %

Cukup : 55% - 69%

Kurang : 0 % - 54%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan metode *TGT* berbantuan media *uno stackho* dalam materi membaca pemahaman cerita wayang Ramayana diperoleh hasil sebagai berikut.

a. Motivasi Belajar

Hasil observasi motivasi belajar yang dilakukan pada penelitian ini ditampilkan dalam bentuk tabel setiap siklusnya. Data hasil observasi motivasi belajar siklus 1 disajikan pada Tabel 1

**Tabel 1. Hasil motivasi belajar peserta didik
Siklus I**

No	Indikator	Presentase	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	55%	Cukup
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	40%	Kurang
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	60%	Cukup
4	Adanya penghargaan dalam belajar	65%	Cukup
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	50%	Kurang
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	69%	Cukup
Total		55%	Cukup

Berdasarkan tabel 1 diperoleh presentase hasil observasi motivasi belajar peserta didik di kelas VII E pada siklus I dengan indikator adanya hasrat keinginan berhasil sebesar 55% dengan kategori cukup, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 40% dengan kategori kurang, adanya harapan dan cita-cita masa depan sebesar 60% dengan kategori cukup, adanya penghargaan dalam belajar sebesar 65% dengan kategori cukup, adanya kegiatan yang

menarik dalam belajar sebesar 50% dengan kategori kurang, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 60% dengan kategori cukup. Data tersebut menunjukkan rerata presentase motivasi belajar sebesar 55,5% dengan kategori cukup yang belum sesuai dengan harapan penelitian ini. Indikator keberhasilan penelitian ini apabila motivasi belajar berada pada kategori baik, sehingga diperlukan penelitian berlanjut pada siklus berikutnya. Data hasil observasi motivasi belajar siklus 2 disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil motivasi belajar peserta didik
Siklus 2**

No	Indikator	Presentase	Kategori
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	95%	Sangat Baik
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	90%	Sangat Baik
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	85%	Sangat Baik
4	Adanya penghargaan dalam belajar	90%	Sangat Baik
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	95%	Sangat Baik
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	85%	Sangat Baik
Total		90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 diperoleh presentase hasil observasi motivasi belajar peserta didik di kelas VII E pada siklus 2 dengan indikator adanya hasrat keinginan berhasil sebesar 95% dengan kategori sangat baik, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 90% dengan kategori sangat baik, adanya harapan dan cita-cita masa depan sebesar 85% dengan kategori sangat baik, adanya penghargaan dalam belajar sebesar 65% dengan kategori cukup, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 95% dengan kategori kurang, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif sebesar 85% dengan kategori sangat baik. Data tersebut menunjukkan rerata presentase motivasi belajar sebesar 90% dengan kategori sangat baik yang sudah sesuai dengan harapan penelitian ini. Indikator keberhasilan penelitian apabila motivasi belajar berada pada kategori baik, sehingga pada siklus II ini sudah memenuhi dan tidak diperlukan penelitian lebih lanjut pada siklus berikutnya.

Peningkatan persentase motivasi belajar dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel. 3 Peningkatan ersentase motivasi belajar

Siklus	Rerata Presentase	Kategori	Peningkatan
Siklus I	55%	Cukup	35%
Siklus II	90%	Sangat Baik	

Rerata presentase hasil motivasi belajar meningkat sebesar 35% dari siklus I sebesar 55%

dengan kategori kurang ke siklus II meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat baik. Motivasi belajar yang baik merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I motivasi belajar peserta didik di kelas VII E masih rendah, dengan rerata persentase kelas 55% berkategori cukup. Hal ini tentu berpengaruh terhadap hasil belajar yang Sehingga pada siklus I belum tercapai keberhasilan penelitian dan perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penyebab motivasi belajar yang rendah peserta didik di kelas VII E cenderung dikarenakan hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan dan kebutuhan dalam belajar masih belum muncul. Hal ini perlu diperhatikan karena sumber permasalahan terletak pada personal peserta didik, meskipun tidak semuanya namun secara umum didominasi masih rendahnya motivasi belajarnya. Maka dari itu perlu adanya tindakan atau tindak lanjut yang dilakukan agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Tindakan tersebut berupa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* yang pada kegiatan intinya peserta didik akan dibentuk kelompok kecil dan masing-masing kelompok akan bersaing untuk memperoleh skor tertinggi dalam permainan *uno stacko*.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) *uno stacko* yang digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Jawa telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi

belajar peserta didik dan menghasilkan prestasi yang memuaskan. Peningkatan motivasi dikarenakan metode pembelajaran *TGT uno stacko* memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan penuh tantangan bagi peserta didik.

Pada permainan *uno stacko* peserta didik merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif, mencapai prestasi, dan meningkatkan pengetahuan mereka dalam mata pelajaran bahasa Jawa. Atmosfer yang positif, menarik, dan kompetitif tercipta pada pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik melalui permainan *uno stacko*. Peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar sambil bermain, yang secara efektif meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Keseruan dan kegembiraan dalam berpartisipasi dalam permainan *uno stacko* juga berdampak pada tingkat motivasi peserta didik untuk belajar bahasa Jawa.

Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Andika & Rasyid, (2024) dalam *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial* berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Shifa`Kalipare yang menyebutkan bahwa Motivasi Belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi drama antara pembelajaran yang menggunakan motivasi belajar dengan yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional pada murid kelas VII MTs Shifa`Kalipare Tahun pelajaran 2022/2023, dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,41

dengankelas control yang mempunyai nilai rata-rata sebesar 69,94.

Meningkatnya prestasi belajar karena tingginya motivasi belajar peserta didik juga dikemukakan oleh Sidabutar et al, (2020) pada penelitiannya yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa yang terbit pada jurnal *EPISTEMA* bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap Prestasi akademik mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 4. Semakin tinggi motivasi belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa Teknologi Pendidikan juga makin tinggi.

Selain itu jurnal yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Mia di SMA Negeri 2 Namlea yang disusun oleh makatite & Azwan, (2021) yang menyimpulkan bahwa motivasi memiliki kontribusi atau pengaruh terhadap prestasi belajar. Semakin tinggi Motivasi belajar maka prestasi belajar akan semakin baik.

Penelitian lain yang selaras dengan hasil penelitian ini yaitu Skripsi yang disusun oleh Iswahyuni dengan judul Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Smp Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Pada penelitian tersebut menyatakan bahwa motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Sungguminasa.

Penelitian yang selaras dengan hasil penelitian ini yaitu skripsi yang disusunn oleh Yuni Pertiwi (2021) yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Kota Bengkulu. Penelitian tersebut

menyatakan bahwa ada pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa di SMPN 1 kota Bengkulu.

SIMPULAN

Metode pembelajaran *Times Games Tournament* yang diterapkan pada kelas VII E SMPN 24 Semarang sebagai enelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik memperoleh hasil data penelitian meningkatnya motivasi belajar peserta didik sebesar 35%, terhitung dari siklus I (55%) dengan kategori cukup mengalami peningkatan pada siklus II (90%) dengan kategori sangat baik. Sehingga penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan uno stacko untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Jawa dinilai efektif dan berhasil. Berdasarkan simpulkan diatas dapat ditarik implikasi dari penelitian ini yaitu penerapan metode pembelajaran *Times Games Tournament* berbantuan uno stacko dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Jawa peserta didik dalam materi cerita wayang Ramayana. Sehingga dengan meningkatnya motivasi belajar peserta didik berpengaruh pada hasil belajarnya.

REFERENSI

- Andika, D. & Rasyid, H. (2024). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di MTs Shifa Kalipare. *JIPPOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1) 51-59
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asrori, Mohammad. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Hakim, L., & Yulianasari, M. (2021). Penerapan Strategi Talking Stick dengan Media Kartu Berwarna Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Aksara Jawa Kelas V SD Muhammadiyah 3 Ponorogo. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.46277>
- Hendaryati, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan Melalui *Team Games Tournament Learning (Uno Stacko Challenge)*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(1) 7-12
- Hidayah, P. (2024). Development of the UNOChem Game to Improve Students ' Critical Thinking Skills on Factors that Affect the Reaction Rate Topic. *Jurnal Pijar MIPA*, 19(5), 758–762. https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JP_M/article/view/7161/4293
- Hidayah, P. (2024). Development of the UNOChem Game to Improve Students ' Critical Thinking Skills on Factors that Affect the Reaction Rate Topic. *Jurnal Pijar MIPA*, 19(5), 758–762.
- Iswahyuni, (2017). *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa SMP Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. (Skripsi, Unnoiversitas Negeri Makassar)
- Jasmianti, (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas Iv Sd Inpres Mallengkeri 1 Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar)
- Kholiq, Y., & Sukoyo, J. (2023). The Correlation Between Senior High School Students' Personality Types and Writing Cerkak Ability. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3539>
- Larasati, Mitchella Sinta & Prihatnani, Erlina. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi USH (Uno Stacko Hitung). *Jurnal Pendidikan Matematika*, 151-153.
- Maesyaroh, W., & Insani, N. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Materi Dialog Berbahasa Jawa. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 229–238. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49314>
- Makatita, H. & Azwan, (2021) Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Mia di SMA Negeri 2 Namlea. *Jurnal Biology Science & Education*, 10(1) 34-40
- Manurung, dkk. (2023). Analisis Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 060938 Medan Johor Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1) . 4318 - 4327
- Murtono. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Babadan Ponorogo Jawa Timur: Wade Group.

- Pertiwi, Y. (2021) *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Kota Bengkulu*. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu)
- Purnaningtyas, A., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Unos Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(1), 15-23
- Rinata, S., Yuwono, A., & Insani, N. H. (2023). Pengembangan Media Jenga Aksara Jawa dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Teks Berhuruf Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 11(1), 92–109. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v11i1.57806>
- Rofiq, M., Mahmud, M., & Musfiroh, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Tarbiyah Wa Ta'lim; Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*, 6(2), 109-130.
- Sidabutar, M. dkk. (2020) Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal EPISTEMA*, 1(2), 117-125
- Slavin, R. E. 2010. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Surgana, M. (2023). Pengaruh Kemandirian dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Siswa Daring Bahasa Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 4(2), 89-98.
- Utami, E. S., Zustiyantoro, D., Umayani, D., & Putra, Y. K. (2022). Lanskap Pembelajaran Bahasa Jawa Masa Pandemi Covid-19. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 10(1), 44–57. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v10i1.54176>
- Wondimu, A. (2017). Motivation and Self-Regulated Learning: A Multivariate Multilevel Analysis. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 4 (3), 1-11.
- Yonelda, Y., & Khayatinufus, E. 2023. Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA. *Proceedings of Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, Tegal 30 September 2023. Hal 1272-1282
- Yunimuninggar, T. D., & Fardhani, I. (2024). Development of Uno Stacko Games-Based Learning Media Integrated with Qr Code on the Material of the Human Respiratory System in Increasing Interest and Understanding of Concepts for Grade VIII Middle School Students. *Journal of Science Education Research*, 8(1), 11–23. <https://doi.org/10.21831/jsr.v8i1.64701>