

PENERAPAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *UNO STACKO* DENGAN *QUESTION CARD* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS VIII MTSN 2 JEMBER

¹Dieny Izzaty, ²Arief Rijadi, ³Ahmad Syukron

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Jember, Indonesia

¹Dienyizzaty21@gmail.com, ²Ariefrijadi.fkip@unej.ac.id, ³Ahmadsyukron@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi teks pidato melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* di kelas 8G MTsN 2 Jember. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart, dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 8G sebanyak 25 siswa. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan menghitung persentase minat belajar siswa berdasarkan indikator keaktifan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam kelompok, fokus selama pembelajaran, dan antusiasme mengikuti kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus. Pada pra-siklus, hanya 40% siswa yang menunjukkan minat belajar. Setelah penerapan model TGT berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* pada Siklus 1, persentase minat belajar meningkat menjadi 64%. Perbaikan strategi pembelajaran pada Siklus 2 menghasilkan peningkatan yang lebih signifikan hingga mencapai 92%. Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* efektif dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi teks pidato.

Kata Kunci: Team Games Tournament; Uno Stacko; Question Card; Minat Belajar

Abstract

This study aims to increase students' interest in learning speech text material through the implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) model assisted by *Uno Stacko* media based on *Question Cards* in class 8G MTsN 2 Jember. This study uses Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and Taggart model, implemented in two cycles. The subjects of the study were all 25 students of class 8G. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation, while data analysis uses qualitative and quantitative descriptive analysis by calculating the percentage of students' interest in learning based on indicators of activeness in answering questions, participation in groups, focus during learning, and enthusiasm in participating in activities. The results of the study showed an increase in students' interest in learning in each cycle. In the pre-cycle, only 40% of students showed interest in learning. After the implementation of the TGT model assisted by *Uno Stacko* media based on *Question Cards* in Cycle 1, the percentage of interest in learning increased to 64%. Improvements in learning strategies in Cycle 2 resulted in a more significant increase of up to 92%. The implementation of the *Team Games Tournament* (TGT) model assisted by *Uno Stacko* media based on *Question Cards* can effectively increase students' interest in learning speech text material.

Keywords: Team Games Tournament; Uno Stacko; Question Card; Learning Interest

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar siswa. Menurut Rahmayanti (2016) minat merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dan berperan sebagai pendorong untuk memberikan perhatian, rasa senang, serta keinginan dalam melakukan suatu aktivitas secara sadar. Pada kegiatan pembelajaran, minat belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk terlibat aktif dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan (Intan & Rachman, 2025). Nugroho, Muhajang, dan Budiana (2020) menyatakan bahwa

minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar dapat terlihat dari ketertarikan siswa terhadap suatu hal dibanding hal lainnya, serta partisipasi mereka dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias mengikuti pembelajaran, aktif bertanya, dan berusaha memahami materi secara baik. Minat belajar juga memengaruhi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Semakin tinggi minat belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar (Muliani, 2022).

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang diterapkan guru. Pemilihan metode maupun media yang kurang sesuai dapat menyebabkan rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu membangkitkan semangat, meningkatkan perhatian, dan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Al Fuad & Zuraini, 2016). Apabila minat belajar siswa tidak tumbuh dengan baik, siswa cenderung kurang memperhatikan pembelajaran, pasif dalam kegiatan belajar, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara baik.

Pada kenyataan yang ditemukan di lapangan, proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks pidato yang diterapkan di kelas VIII G MTsN 2 Jember masih terlihat minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia yang tergolong masih rendah. Kondisi ini ditunjukkan oleh kurangnya keaktifan siswa menjawab pertanyaan, partisipasi, fokus dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil awal diperoleh bahwa hanya 10 dari 25 siswa (40%) yang menunjukkan minat dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan 15 siswa (60%) lainnya masih menunjukkan minat yang rendah. Hasil tersebut menunjukkan masih lebih dari 50% bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih perlu ditingkatkan supaya proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih baik. Maka diperlukan sebuah tindakan kelas untuk memperbaiki permasalahan yang ada terkait minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, dibutuhkan sebuah tindakan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Santosa (2018), model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) menekankan kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran. Bentuk pembelajaran kooperatif ini salah satunya adalah *Team Games Tournament* (TGT), yang menggabungkan kegiatan belajar dengan unsur permainan. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mengikuti kompetisi atau kuis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif (Hakim & Syofyan, 2017). Model TGT memadukan kerja kelompok, permainan, dan turnamen, sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi setiap siswa.

Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memerlukan media yang mendukung pemahaman materi sekaligus menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya penerapan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card*, yaitu permainan balok yang pada setiap kartu memuat pertanyaan terkait materi pelajaran. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan, sekaligus menghadirkan kompetisi sehat antar kelompok. Penggunaan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* dalam TGT dapat meningkatkan minat belajar karena siswa terdorong aktif menjawab pertanyaan, mendorong kerja sama dalam tim, dan memperkuat pemahaman materi melalui pertanyaan yang menuntut berpikir kritis. Selain itu, permainan balok dan turnamen membuat pengalaman belajar lebih variatif dan suasana kelas lebih

interaktif. Dengan penerapan *Team Games Tournament* yang dibantu media *Uno Stacko* berbasis *Question Card*, diharapkan minat belajar siswa terhadap materi teks pidato terus meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks pidato melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* di kelas VIII G MTsN 2 Jember. Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut, dibutuhkan sebuah tindakan penerapan model dan media yang dapat menciptakan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung melalui beberapa siklus. Menurut Masyhud (2021), PTK dilakukan dalam konteks kegiatan belajar mengajar dengan fokus untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini merujuk pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Berdasarkan Winarsih (2022), model PTK ini terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus utama penelitian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa di MTsN 2 Jember melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dibantu oleh media *Uno Stacko* berbasis *Question Card*.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas 8G MTsN 2 Jember, berjumlah 25 siswa, terdiri dari 13 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian dilaksanakan di MTsN 2 Jember, yang beralamat di Jl. Merak 11, Slawu, Kec. Patrang, Kab. Jember, Jawa Timur 68116. Kegiatan penelitian berlangsung pada bulan April hingga Mei dalam pembelajaran semester genap tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Teknik observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran teks pidato di kelas. Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan data lebih mendalam, menurut Esterberg (2002, dalam Sugiyono, 2023), wawancara adalah pertemuan antara dua orang untuk saling bertukar informasi dan gagasan melalui tanya jawab sehingga makna tertentu dapat dikonstruksi pada topik yang dibahas. Pada penelitian ini, wawancara dilakukan secara acak kepada beberapa siswa dan guru untuk memperoleh data terkait penerapan model dan media pembelajaran. Teknik dokumentasi dilakukan sebagai pelengkap observasi dan wawancara, berupa pengumpulan dokumen yang bisa berbentuk gambar, atau karya siswa (Sugiyono, 2023). Tahap dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengambil foto selama setiap proses pembelajaran untuk mendukung analisis data dan memberikan bukti kegiatan.

Instrumen kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi untuk mengukur minat belajar siswa. Lembar observasi untuk siswa difokuskan pada perilaku yang menunjukkan minat belajar, seperti keaktifan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam pembelajaran, fokus, dan antusiasme selama kegiatan. Sedangkan lembar observasi untuk guru difokuskan pada peran fasilitator, termasuk memberikan arahan, membimbing siswa, serta mengelola kegiatan pembelajaran pada tahap pembukaan, isi, dan penutup. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif, dengan mendeskripsikan kegiatan pembelajaran, interaksi, dan respons siswa. Data kuantitatif akan disajikan dalam bentuk angka, yang diperoleh peneliti melalui hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Setiap indikator, seperti keaktifan menjawab pertanyaan, partisipasi dalam kelompok, fokus selama pembelajaran, dan antusiasme saat bermain *Uno Stacko*, dinilai menggunakan skala 1-4 semakin tinggi skor yang diperoleh siswa, semakin tinggi pula tingkat minat belajar yang ditunjukkan selama proses pembelajaran, dengan keterangan rincian penilaian setiap indikator disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Indikator Penilaian

Keaktifan menjawab pertanyaan	
Partisipasi dalam kelompok	1 = Kurang
Fokus selama pembelajaran	2 = Cukup
Antusiasme saat bermain <i>Uno Stacko</i>	3 = Baik
	4 = Sangat Baik

Setelah diperoleh nilai masing-masing siswa, dilakukan rekapitulasi untuk mengetahui jumlah siswa yang telah mencapai kategori minat belajar yang ditetapkan. Persentase minat belajar kelas dihitung dengan membandingkan jumlah siswa yang memenuhi kategori minat belajar terhadap jumlah seluruh siswa, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase minat belajar

F = Jumlah siswa yang memenuhi kategori

N = Jumlah seluruh siswa

Kemudian di konversikan pada kriteria ketuntasan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi selama proses pembelajaran dalam tiap siklus berlangsung. Kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase tingkat keberhasilan

Tingkat Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
61% - 75%	Cukup
<60%	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 1. Penerapan model dan media dalam kelas



Bagian ini akan disajikan hasil penelitian mengenai penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi teks pidato. Peningkatan minat belajar siswa dilihat dari kedua siklus pembelajaran. Materi

dan indikator yang diberikan pada kedua siklus sama untuk diamati pada masing-masing siklus disesuaikan dengan tahapan pembelajaran dan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*, sehingga memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan perilaku, partisipasi, fokus, dan antusiasme siswa. Selanjutnya, temuan penelitian disajikan dan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana penerapan model TGT dan media *Uno Stacko* dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa secara efektif.

Pada penerapan ini dilakukan terlebih dahulu tahap pra siklus, peneliti melakukan observasi secara langsung di kelas untuk mengamati minat siswa pada pembelajaran teks pidato. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 25 siswa, sebanyak 10 siswa menunjukkan minat yang baik, sedangkan 15 siswa lainnya menunjukkan minat yang kurang. Dengan demikian, persentase siswa yang rendah mencapai 60%, sedangkan siswa yang memiliki minat pada pembelajaran hanya 40%, hasil di awal ini menunjukkan bahwa minat siswa sebelum tindakan masih di bawah 50%, sehingga diperlukan tindakan berupa model dan media yang dapat meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Siklus 1, penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi teks pidato. Guru memulai dengan memberikan penyampaian materi singkat sebagai pengantar, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok heterogen untuk mengikuti turnamen. Setiap kelompok secara bergiliran menarik balok *Uno Stacko* dari tumpukan, dan pertanyaan yang terdapat pada balok tersebut harus dijawab oleh kelompok secara benar untuk mendapatkan poin. Dengan mekanisme ini, setiap siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama dengan anggota kelompoknya, dan menunjukkan fokus serta antusiasme dalam menjawab pertanyaan. Guru berperan sebagai fasilitator, mengawasi jalannya permainan, memberikan arahan, dan memastikan setiap siswa mengikuti tahapan permainan dengan benar dari pembukaan hingga penutup pembelajaran.

Cara bermain TGT dengan media *Uno Stacko* dimulai dengan kelompok menarik balok secara bergiliran. Ketika balok jatuh, kelompok membaca pertanyaan yang terdapat pada balok tersebut dan menjawabnya. Jika jawaban benar, kelompok mendapatkan poin dan jika salah, kesempatan berpindah ke kelompok berikutnya. Sistem ini menciptakan persaingan sehat yang menyenangkan, memacu siswa untuk berpikir cepat, aktif berpartisipasi, dan bekerja sama dengan anggota tim. Penerapan metode ini pada Siklus 1 bertujuan untuk mengamati kondisi awal siswa serta menilai pengaruh media *Uno Stacko* terhadap keterlibatan, kerja sama tim, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi Siklus 1 kemudian menjadi dasar untuk membandingkan perubahan keaktifan siswa pada siklus berikutnya. Pada siklus ini ditemukan data, yaitu:

Tabel 3. Data siklus 1

Range Skor	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
<60	Kurang	5	20%
61–75	Cukup	4	16%
76–85	Baik	6	24%
86–100	Sangat Baik	10	40%
Total	—	25	100%

Minat (≥ 75)	= 16 siswa
Minat rendah (< 75)	= 9 siswa

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 25 siswa, sebanyak 16 siswa tergolong aktif, sedangkan 9 siswa lainnya menunjukkan minat yang kurang. Dengan demikian, persentase siswa yang aktif mencapai 64%, sedangkan minat yang kurang sebesar 36%. Dibandingkan dengan pra-siklus, di mana persentase siswa minat rendah hanya 40%, terlihat adanya peningkatan sebesar 24%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan TGT mulai memberikan pengaruh positif terhadap minat partisipasi siswa, mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran, serta meningkatkan fokus dan antusiasme siswa terhadap materi teks pidato.

Meskipun pada Siklus 1 meningkat menjadi 64%, nilai ini masih termasuk dalam kategori “Cukup” berdasarkan skala klasifikasi tingkat keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini. Pada Siklus 1 masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Beberapa siswa terlihat masih ragu untuk menjawab pertanyaan ketika balok *Uno Stacko* jatuh, dan partisipasi kelompok tidak merata karena beberapa anggota cenderung pasif. Selain itu, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menyusun jawaban yang tepat untuk pertanyaan materi teks pidato. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun model TGT dengan media interaktif mulai efektif, perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif dan minat belajar meningkat secara merata, seperti menyesuaikan pertanyaan dan meningkatkan pengelolaan kelompok agar semua siswa terdorong untuk lebih aktif. Penerapan TGT berbantuan media *Uno Stacko* mulai meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa, masih terdapat sebagian siswa yang perlu didorong lebih lanjut.

Pada Siklus 2, guru melakukan perbaikan berdasarkan temuan dari Siklus 1 untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa. Beberapa strategi yang diubah antara lain penyesuaian tingkat kesulitan pertanyaan pada balok *Uno Stacko* agar lebih sesuai dengan kemampuan siswa, pembagian kelompok yang lebih seimbang untuk memastikan setiap anggota terlibat, serta pengelolaan giliran yang lebih sistematis agar tidak ada siswa yang pasif. Guru juga memberikan instruksi tambahan dan motivasi sebelum permainan, serta menekankan bahwa semua anggota kelompok wajib berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan. Mekanisme TGT tetap dilakukan secara bergiliran, di mana setiap kelompok menarik balok *Uno Stacko*, membaca pertanyaan yang muncul, dan menjawabnya untuk memperoleh poin. Perubahan ini bertujuan untuk menciptakan kompetisi yang lebih sehat dan merata, mendorong seluruh siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, serta meningkatkan fokus dan antusiasme mereka terhadap materi teks pidato.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat secara signifikan. Dari 25 siswa, sebanyak 22 siswa yang sudah memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan 3 siswa lainnya masih kurang. Dengan demikian, persentase siswa yang aktif mencapai 92%, meningkat 28% dibanding Siklus 1 (64%). Distribusi skor siswa pada Siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data siklus 2

Range Skor	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase (%)
<60	Kurang	0	0%
61–75	Cukup	2	8%
76–85	Baik	6	24%
86–100	Sangat baik	17	68%
Total	—	25	100%

Minat (≥ 75)	= 23 siswa
Minat rendah (< 75)	= 2 siswa

Kenaikan keaktifan pada Siklus 2 ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran berhasil mendorong minat sebagian besar siswa untuk lebih aktif, fokus, dan bekerja sama dalam kelompok. Sebagian besar siswa berada pada rentang 90–100 (Sangat Aktif), sedangkan jumlah siswa yang kurang aktif menurun drastis menjadi 2 orang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media interaktif mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan antusiasme siswa secara signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Kendala yang tersisa sangat minimal, seperti beberapa siswa masih memerlukan dorongan untuk lebih berani menjawab pertanyaan, namun secara keseluruhan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif.

Tabel 5. Data siklus 1 dan 2



Data tersebut menggambarkan peningkatan keaktifan siswa dari pra-siklus hingga Siklus 2 selama penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* pada pembelajaran materi teks pidato. Sumbu X menunjukkan tahapan penelitian yaitu Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus 2, sedangkan sumbu Y menunjukkan persentase siswa. Dari diagram terlihat kenaikan yang jelas dari 40% pada pra-siklus menjadi 64% pada Siklus 1, dan meningkat lagi menjadi 92% pada Siklus 2. Diagram ini juga menegaskan bahwa strategi perbaikan yang diterapkan pada Siklus 2, seperti penyesuaian pertanyaan dan pengelolaan kelompok yang lebih seimbang, berhasil meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan siklus sebelumnya.

Peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional. Karena dalam

TGT siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi mereka berdiskusi, bermain, berkompetisi, dan saling bekerja sama sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk berpartisipasi dalam menyelesaikan pertanyaan bersama anggota kelompoknya sehingga perhatian dan antusiasme siswa selama pembelajaran meningkat. Selain itu, unsur permainan pada media *Uno Stacko* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran materi teks pidato.

Penerapan ini sejalan dengan pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya interaksi antarsiswa dalam membangun pemahaman melalui kerja sama kelompok. Dalam model TGT, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi terhadap keberhasilan tim sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Pembelajaran melalui permainan juga meningkatkan minat karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga perhatian dan motivasi belajar meningkat.

Selama pelaksanaan tindakan ditemukan bahwa keberhasilan penerapan model TGT tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media *Uno Stacko*, tetapi juga oleh pengelolaan pembelajaran yang dilakukan guru. Pembagian kelompok secara heterogen memberikan kesempatan kepada siswa dengan kemampuan yang berbeda untuk saling membantu dalam memahami materi. Selain itu, penyusunan pertanyaan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa membuat mereka lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan sehingga partisipasi seluruh anggota kelompok menjadi lebih merata. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan TGT dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola kelompok, menyusun pertanyaan, dan mengarahkan jalannya permainan.

Pada Siklus 1 masih ditemukan beberapa kendala, yaitu sebagian siswa belum memahami mekanisme permainan sehingga masih ragu ketika harus menjawab pertanyaan. Selain itu, partisipasi dalam kelompok belum merata karena masih terdapat siswa yang cenderung pasif. Oleh karena itu, pada Siklus 2 guru memberikan penjelasan aturan permainan secara lebih rinci, mengatur komposisi kelompok secara lebih seimbang, serta menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan dengan kemampuan siswa. Perbaikan tersebut terbukti mampu meningkatkan keterlibatan seluruh anggota kelompok sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan pada Siklus 2. Peningkatan minat belajar siswa menjadi 92% tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan *Uno Stacko* membuat mereka lebih bersemangat karena dapat belajar sambil bermain dan bekerja sama dengan teman sekelompok. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar tidak hanya tercermin dari hasil observasi, tetapi juga dirasakan langsung oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question Card* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi teks pidato di kelas 8G MTsN 2 Jember. Minat siswa meningkat secara signifikan dari 40% pada pra-siklus, menjadi 64% pada Siklus 1, dan mencapai 92% pada Siklus 2, yang menunjukkan bahwa strategi berbantuan media pembelajaran interaktif ini mampu mendorong keaktifan, partisipasi, fokus, dan antusiasme siswa. Meskipun terjadi peningkatan, pada pra-siklus dan Siklus 1 masih terdapat kendala, seperti beberapa siswa yang kurang aktif, ragu menjawab pertanyaan, atau partisipasi kelompok yang tidak merata. Perbaikan strategi pada Siklus 2, termasuk penyesuaian tingkat kesulitan pertanyaan dan peraturan setiap siswa untuk maju bergilir, berhasil mengatasi sebagian besar kendala tersebut. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Uno Stacko* berbasis *Question*

Card dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks pidato.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fuad, Z., & Zuraini. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42–54.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249–263.
- Intan, P., & Rachman, F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Stacko Uno pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Minat Belajar Siswa: The Use of Stacko Uno Learning Media in Pancasila Education Subjects on Students' Learning Interests. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(02), 415–428.
- Masyhud, M. S. (2021). Metode Penelitian Pendidikan, Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan. *Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)*.
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42–46.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh minat belajar siswa dan persepsi atas upaya guru dalam memotivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran. *Ecodynamika*, 1(3).
- Sugiyono, P. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd., Ed.). ALFABETA.
- Winarsih. (2022). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi vektor menggunakan model problem based learning siswa kelas X Mia SMAN 1 Balai Riam Tahun Pelajaran 2021/2022. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 64–76.
<https://doi.org/10.52947/meretas.v9i1.284>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11.