

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK MELALUI INTEGRASI PERMAINAN *UNO STACKO* DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR**

**Anida Nur Nasution<sup>1)\*</sup>, Iis Nurasih<sup>2)</sup>, Astri Sutisnawati<sup>3)</sup>**

<sup>1), 2), 3)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Jl. R. Syamsudin, S.H. No.50, 43113

*anidanurnasution@ummi.ac.id*

*Diterima: 23 Januari 2025*

*Direvisi: 26 Mei 2025*

*Disetujui: 11 Juli 2025*

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the students' listening skills which are still lacking. This lacking listening skills is caused by learning that is not interesting enough to develop listening skills. Listening skills are important to develop. This study aims to improve students' listening skills by integrating the uno stacko game into learning. The research method used is classroom action research with the Kemmis and Taggart model. The research goes through four stages, namely planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were 26 students of class IV MI Babakan Ranji. Data collection techniques were carried out through tests, observation and documentation. The results of the study showed that students' listening skills increased due to the integration of the uno stacko game in learning. The results showed that the pre-cycle condition was only 26.92% of 26 students. In cycle I, the increase in students who completed increased to 46.15% and in cycle II increased significantly to 93.21%. These results indicate that the integration of the uno stacko game can improve students' listening skills in elementary schools.*

**Keywords:** *Language Skills, Listening Ability, Uno Stacko Game*

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan menyimak siswa yang masih kurang. Kemampuan menyimak yang kurang ini disebabkan karena pembelajaran yang kurang menarik untuk mengembangkan kemampuan menyimak. Kemampuan menyimak menjadi hal yang penting untuk dikembangkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada siswa dengan integrasi permainan uno stacko dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Taggart. Penelitian melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Babakan Ranji dengan jumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa meningkat karena integrasi permainan uno stacko dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan kondisi pra siklus hanya 26,92% dari 26 siswa. Pada siklus I meningkat siswa tuntas meningkat menjadi 46,15% dan pada siklus II meningkat signifikan menjadi 93,21%. Hasil tersebut menunjukkan*

*bahwa integrasi permainan uno stacko dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa di sekolah dasar.*

**Kata kunci:** Keterampilan Berbahasa, Kemampuan Menyimak, Permainan Uno Stacko

## PENDAHULUAN

**K**eterampilan berbahasa adalah keterampilan dalam penggunaan pengetahuan kebahasaan dalam berkomunikasi. Menurut Amri & Kurniawan, (2023: 203), keterampilan bahasa adalah hal penting dan harus untuk dikembangkan. Keterampilan berbahasa ialah menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dalam peningkatan keterampilan satu dan lainnya, dan diperoleh seiring pertumbuhan seorang manusia (Zein & Puspita, 2020: 1200). Septya dkk. (2022: 366) menjelaskan bahwa keterampilan menyimak menjadi salah satu keterampilan berbahasa yang paling utama, karena menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang perlu kesadaran dalam melakukannya. Keterampilan menyimak ini selalu digunakan oleh seorang manusia dalam berinteraksi dengan orang lain atau untuk mendapatkan informasi.

Menyimak adalah keterampilan berbahasa yang mengharuskan aktifnya pikiran untuk mengidentifikasi bunyi, suara, bahasa, memahami makna sehingga pesan dapat ditangkap dengan jelas Septya dkk. (2022: 366). Keterampilan menyimak merupakan kemampuan keterampilan berbahasa yang sangat penting sebagai dasar aktivitas siswa dalam berkomunikasi. Kemampuan menyimak sangat penting untuk siswa di sekolah dasar karena membantu mereka dalam memahami materi pelajaran, mengikuti instruksi guru, dan berkomunikasi dengan baik dengan teman sekelasnya. Pengembangan keterampilan menyimak ini bisa didapatkan di sekolah dengan pembelajaran bahasa yang lebih inovatif, yang lebih mengembangkan

keterampilan yang dimiliki oleh siswa. Salah satu jalan pengembangan keterampilan menyimak ini adalah dengan menggunakan pembelajaran menarik dan penggunaan permainan dalam pembelajaran.

Permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain (sebuah mainan), sebuah barang atau sesuatu yang pada umumnya digunakan untuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan *uno stacko*, dengan penggunaan *uno stacko* yang beragam warna akan menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Permainan *uno stacko* adalah salah satu permainan blok yang di susun ke atas, permainan ini bisa dimainkan oleh anak kecil hingga orang dewasa karena *uno stacko* mudah untuk di gunakan.

Menurut Larasati & Prihatnani (2018) permainan *uno stacko* dapat mengajarkan kepada siswa jika kita salah mengambil keputusan maka akan berdampak negatif terhadap kita, yaitu dalam permainan ini jika kita salah menarik salah satu menara itu maka menaranya akan rubuh. Dengan menggunakan permainan *uno stacko* saya sebagai penulis ingin siswa bisa menyimak cerita pendek yang saya berikan lalu setelah diberikan cerita pendek siswa dapat bermain *uno stacko* untuk menjawab pertanyaan di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MI Babakan Ranji Kabupaten Sukabumi, di kelas IV ditemukan beberapa kendala yang dihadapi siswa, salah satunya menyimak cerita pendek. Kebanyakan siswa masih kurang dalam menyimak, terlebih menyimak cerita pendek, para siswa hanya

tertarik untuk mendengarkan cerita melalui video. Siswa di kelas tidak tertarik jika hanya mendengarkan sebuah cerita dan merasa menjadi hal yang membosankan. Kondisi di dalam kelas saat guru sedang bercerita siswa tidak memperhatikan guru dan hanya bermain-main dengan temannya, sehingga ketika selesai membacakan cerita lalu memberikan pertanyaan, siswa tidak dapat menjawab karena tidak paham dengan cerita pendek yang dibacakan.

Berdasarkan hasil observasi awal, didapati pula dari wawancara pada guru kelas IV, bahwa pembelajaran di kelas tidak pernah menggunakan permainan. Pembelajaran di kelas cenderung membuat siswa tidak aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Selain itu, kemampuan menyimak siswa juga ternilai masih kurang. Berberapa masalah tersebut memerlukan pemberian tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran untuk mengatasi permasalahan. Berdasarkan beberapa kondisi tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang integrasi permainan *uno stacko* untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita pendek pada siswa sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Suyanto (Muslich, 2016: 9) menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas ialah sebuah bentuk penelitian yang bersifat reflektif melalui tindakan untuk membenahi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas. Model penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model Kemmis dan Taggart. Model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart dilalui dengan empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflection*). Tahapan-tahapan tersebut saling terikat menjadi satu antara satu tahap dengan tahap lainnya.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Babakan Ranji, Kabupaten Sukabumi pada

Januari 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV, yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk menilai kemampuan menyimak cerita pendek pada siswa. Lembar observasi dilakukan untuk pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran. Seluruh data yang diperoleh diolah dan disajikan dalam bentuk hasil dan deskripsi. Dokumentasi dilakukan untuk mengambil data kondisi saat pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berlangsung selama dua siklus, dan satu siklus tersebut terdiri dari dua pertemuan pembelajaran. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit, pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Pembelajaran ini mengacu kepada modul ajar yang telah dibuat sebelumnya dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Adapaun data awal atau kondisi pra-siklus menjadi gambaran awal kondisi kelas sebelum diberikan tindakan. Kondisi pra-siklus ini didapati dengan memberikan tes pada siswa untuk mengukur kemampuan menyimak cerita pendek pada sebelum diberikan tindakan. Hasil kondisi pra-siklus ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Rekap Pra-Siklus

Aspek	Nilai
Nilai Tertinggi	73
Nilai Terendah	27
Rata-Rata	48
Siswa Tuntas	7
Persentase Siswa Tuntas	26,92%
Siswa Tidak Tuntas	19
Persentase Siswa Tidak Tuntas	73,08%

Tabel 1 menunjukan kondisi pra-siklus sebelum pemberian tindakan berupa integrasi permainan *uno stacko* pada pembelajaran. Kondisi pra-siklus menjadi dasar dilakukannya penelitian. Berdasarkan data yang didapat pada pra-siklus

di tabel 1, menunjukkan adanya masalah dalam hasil kemampuan menyimak cerita pendek pada siswa di kelas IV MI Babakan Ranji. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan guru belum berpusat pada siswa, belum menggunakan berbagai metode, media atau permainan untuk membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.

Berdasarkan data pada tabel 1, didapati bahwa siswa tuntas hanya berjumlah 7 siswa atau 26,92% dari 26 siswa. Data tersebut didapat dari tes awal yang diberikan untuk melihat hasil sebelum dilakukannya tindakan. Tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan menyimak pada siswa. Tes yang dilakukan mengacu kepada indikator kemampuan menyimak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kondisi siswa di kelas masih didominasi oleh siswa tidak tuntas yaitu sebanyak 19 siswa atau 73,08% dari 26 siswa. Berdasarkan data yang didapat pada kondisi tersebut, maka penulis akan menerapkan tindakan berupa integrasi permainan *uno stacko* di dalam pembelajaran. Integrasi permainan *uno stacko* dalam proses pembelajaran ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk belajar, sehingga hasil dan kemampuan menyimak siswa akan meningkat.

Penelitian dimulai pada siklus I, dimana siklus I ini terdiri dari dua pertemuan. Pembelajaran dilakukan selama 2 x 35 menit pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Pembelajaran yang berlangsung mengacu kepada modul ajar yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan integrasi permainan *uno stacko* dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2** Hasil Observasi Guru Siklus I

Aspek	Pertemuan	
	1	2
Capaian	63,33	72,22
Rata-Rata	67,68	

Hasil yang ditunjukkan pada tabel 2 merupakan hasil observasi yang dilakukan pada aktivitas guru selama memberikan tindakan

berupa integrasi permainan *uno stacko* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data pada tabel 2, ditunjukkan bahwa nilai capaian pada pertemuan 1 di siklus I adalah 63,33, dan nilai capaian pada pertemuan 2 di siklus I adalah 72,22. Nilai rata-rata yang didapat selama siklus I ini adalah 67,68.

Hasil tersebut didapatkan berdasarkan observasi langsung oleh observer selama pemberian tindakan. Hasil pada siklus I masih memiliki kekurangan apabila dilihat dari nilai capaian dan rata-rata. Kekurangan tersebut antara lain guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat, dan pengkondisian siswa dikelas belum sepenuhnya kondusif.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Siswa Siklus I

Aspek	Pertemuan	
	1	2
Capaian	51,43	68,57
Rata-Rata	60	

Hasil pada tabel 3 merupakan hasil observasi atau pengamatan pada aktivitas siswa. Aspek yang diamati selama observasi adalah aktivitas siswa dalam rangkaian pembelajaran dan ketika belajar menggunakan permainan *uno stacko*. Proses pembelajaran yang dilaksanakan adalah memasukan sebuah pertanyaan ke dalam *uno stacko*, pertanyaan tersebut berkaitan dengan cerita yang siswa simak. Ketika bermain *uno stacko* dan mendapati kertas tersebut, maka siswa harus menjawabnya berdasarkan hasil cerita yang di simak.

Hasil yang dipaparkan pada tabel 3 didapati bahwa pada pertemuan 1 nilai capaian yang didapat adalah 51,43 dan pada pertemuan 2 di siklus I adalah 68,57. Berdasarkan nilai capaian pada dua pertemuan di siklus I, maka nilai rata-rata yang didapat adalah 60.

Dalam pembelajaran menggunakan *uno stacko* pada siklus I belum sepenuhnya lancar. Beberapa hambatan yang ditemui adalah belum kondusifnya pembelajaran. Siswa masih belum mengikuti alur permainan dan kondisi kelas belum berjalan dengan tertib. Selain itu, siswa

belum sepenuhnya dapat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pada pertemuan 2 di siklus I dilakukan tes untuk mengukur kemampuan menyimak siswa setelah integrasi permainan *uno stacko*. Adapun hasil yang didapat adalah pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.** Rekap Hasil Tes Siklus I

Aspek	Nilai
Nilai Tertinggi	87
Nilai Terendah	40
Rata-Rata	64
Siswa Tuntas	12
Persentase Siswa Tuntas	46,15%
Siswa Tidak Tuntas	13
Persentase Siswa Tidak Tuntas	53,85%

Tabel 4 menunjukkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I. Tes yang diberikan adalah pertanyaan yang harus dijawab siswa berdasarkan hasil cerita pendek yang telah disimak siswa. Adapun soal dalam tes tersebut mengacu kepada indikator menyimak. Hasil tes tersebut apabila dibandingkan dengan kondisi pra-siklus terdapat peningkatan dalam berbagai aspek, terutama dalam siswa tuntas dan rata-rata.

Nilai tertinggi yang didapati adalah 87, dan nilai terendah adalah 40. Rata-rata yang didapat dari hasil tes siklus I adalah 64. Siswa tuntas atau memiliki nilai diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 12 siswa atau 46,15% dari 26 siswa. Siswa tidak tuntas berjumlah 13 orang atau 53,85% dari 26 siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dilakukan refleksi dari hasil peneitian siklus I. hasil refleksi menunjukkan bahwa masih ada kekurangan yang harus diperbaiki dalam pembelajaran. Pembelajaran pada siklus I belum sepenuhnya berjalan dengan kondusif, siswa masih belum terbiasa untuk belajar sambil bermain dengan menggunakan permainan *uno stacko*. Belum kondusif nya kondisi kelas menjadikan pembelajaran kurang efektif dan belum memberikan hasil yang baik pada kemampuiuan menyimak cerita pendek pada siswa. Selain itu, persentase siswa tidak tuntas masih mendominasi di kelas dengan

jumlah 53,85% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dari penelitian ini, yang dimana penelitian dianggap berhasil apabila lebih dari 70% siswa tuntas.

Berdasarkan data pada siklus I, maka ada beberapa refleksi untuk perbaikan di siklus II. Perbaikan tersebut adalah proses pembelajaran yang dilakukan guru, pengkondisian kelas agar lebih kondusif dan upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita pendek siswa. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II. Siklus II memiliki tahapan yang sama yaitu perneencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I untuk memperbaiki berbagai kekurangan dalam penelitian yang dilakukan.

**Tabel 5** Hasil Observasi Guru Siklus II

Aspek	Pertemuan	
	1	2
Capaian Rata-Rata	78,89	85,56
	82,22	

Tabel 5 menunjukkan hasil observasi oleh observer terhadap guru selama proses pembelajaran dengan integrasi permainan *uno stacko* dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan apabila dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan tersebut didapat dari proses pembelajaran yang sudah membaik dan lebih kondusif.

Hasil pada tabel 5 menunjukkan bahwa capaian yang didapat pada pertemuan 1 di siklus II adalah 78,89 dan 85,56 pada pertemuan 2. Nilai rata-rata yang didapat pada siklus II adalah 82,22. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru telah berjalan dengan baik. Pembelajaran telah berlangsung sebagaimana perangkat pembelajaran yang sudah disiapkan pada tahap perencanaan.

**Tabel 6.** Hasil Observasi Siswa Siklus II

Aspek	Pertemuan
-------	-----------

	1	2
Capaian Rata-Rata	71,71	87,14
	81,43	

Tabel 6 menunjukkan hasil observasi pada aktivitas siswa selama siklus II. Pelaksanaan pembelajaran dengan integrasi *uno stacko* di siklus II berjalan lebih baik dibandingkan siklus I. Siswa tampak lebih kondusif dan sudah bisa mengikuti alur pembelajaran. Siswa juga telah terlibat aktif dalam pembelajaran dan diskusi yang melibatkan siswa. Pada pembelajaran di siklus II, siswa tampak antusias untuk belajar menggunakan permainan *uno stacko*.

Hasil yang ditunjukkan pada tabel 6 adalah capaian tiap pertemuan dan rata-rata dari dua pertemuan pada siklus II. Pada pertemuan 1 capaian yang didapat adalah 71,71 dan pada pertemuan 2 meningkat menjadi 87,14. Berdasarkan dua pertemuan tersebut, maka nilai rata-rata capaian yang didapat adalah 81,43. Nilai yang didapat menunjukkan bahwa siswa sudah lebih baik untuk terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran yang baik tentu akan memberikan hasil belajar yang baik.

Beberapa peningkatan tersebut terjadi karena perbaikan dari siklus I. Pembelajaran dapat berjalan lebih kondusif dan teratur, sehingga dapat mencapai hasil yang lebih baik. Pada pertemuan 2 di siklus II, dilakukan tes untuk menilai hasil kemampuan menyimak setelah integrasi permainan *uno stacko* dalam pembelajaran.

**Tabel 7.** Rekap Hasil Tes Siklus II

Aspek	Nilai
Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	67
Rata-Rata	82
Siswa Tuntas	24
Persentase Siswa Tuntas	93,21%
Siswa Tidak Tuntas	2
Persentase Siswa Tidak Tuntas	7,69%

Berdasarkan tabel 7, ditunjukkan hasil tes di siklus II. Hasil tes pada siklus II ini dilakukan dengan metode yang sama dengan tes di siklus I. Hasil tes pada siklus II ini

menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Tes dilaksanakan dengan megacu kepada indikator kemampuan menyimak.

Hasil tes pada siklus II menunjukkan nilai tertinggi adalah 93 dan nilai terendah adalah 67. Rata-rata pada tes di siklus II adalah 82. Siswa tuntas pada siklus II ini adalah 24 siswa atau 93,21% dari 26 siswa di kelas. Siswa tidak tuntas adalah 2 siswa atau 7,69% dari 26 siswa. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam tes yang mengukur kemampuan menyimak siswa. Hasil tersebut merupakan dampak dari integrasi permainan *uno stacko* dalam pembelajaran. Siswa dapat terlibat langsung dan belajar dengan terbuka.

Berdasarkan beberapa hasil yang didapat pada proses penelitian, maka penulis menjabarkan beberapa aspek untuk perbandingan hasil kemampuan menyimak cerita pendek pada siswa setelah integrasi permainan *uno stacko* pada proses pembelajaran di kelas,

**Tabel 8.** Rekap Hasil Tes Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

Aspek	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	73	87	93
Nilai Terendah	27	40	67
Rata-Rata	48	64	82
Siswa Tuntas	7	12	24
Persentase Siswa Tuntas	26,92%	46,15%	93,21%
Siswa Tidak Tuntas	19	14	2
Persentase Siswa Tidak Tuntas	73,08%	53,85%	7,69%

Hasil penelitian ini terdapat pada tabel 8. Tabel 8 menunjukkan hasil tes pada kemampuan menyimak cerita pendek siswa, terlihat perbandingan dari pra-siklus, siklus I dan siklus II terdapat peningkatan dalam berbagai aspek.

Nilai tertinggi pada pra-siklus adalah 73, pada siklus I meningkat menjadi 87 dan siklus II meningkat menjadi 93. Nilai terendah

pada pra-siklus adalah 27, pada siklus I adalah 40 dan pada siklus II adalah 67. Nilai rata-rata juga terdapat peningkatan, pada pra-siklus adalah 48, siklus I adalah 64 dan siklus II adalah 67.

Perbandingan pra-siklus hingga siklus II dari segi ketuntasan, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil pada tabel 6, menunjukan bahwa siswa tuntas hanya 7 siswa atau 26,92%, meningkat pada siklus I menjadi 12 siswa atau 46,15% dan meningkat signifikan pada siklus II menjadi 24 siswa atau 93,21% dari 26 siswa.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada dampak yang terjadi pada tindakan yang diberikan. Hasil yang didapat pada siklus II menunjukkan bahwa siswa di kelas sudah didominasi dengan siswa tuntas sebanyak 24 siswa atau 93,21%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator keberhasilan dan penelitian berhenti di siklus II.

Peningkatan yang terjadi dalam beberapa aspek di atas dikarenakan adanya integrasi permainan *uno stacko* pada pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Parastuti (2020: 86) bahwa permainan *uno stacko* dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran, salah satunya dalam kemampuan dan pengetahuan. Pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran akan memberikan dampak pada hasil belajar. Selain itu, proses pembelajaran yang maksimal dan kondusif juga akan menjadikan hasil yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Restiaji dkk. (2020: 261) yang menyebutkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor sosial salah satunya yaitu kehadiran guru dan interaksi teman sekelas. Penerapan permainan *uno stacko* dalam proses pembelajaran dapat menambah interaksi dan merasakan kehadiran guru sehingga membuat motivasi belajar lebih baik. Terlihat dari hasil tindakan yang diberikan di kelas IV MI Babakan Ranji, bahwa pemberian tindakan berupa integrasi permainan *uno stacko* pada pembelajaran dapat memberikan dampak

terhadap kemampuan menyimak cerita pendek siswa.

## SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MI Babakan Ranji, Kabupaten Sukabumi.

Penelitian dilaksanakan pada Januari 2025. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan, terdiri dari dua siklus, yang dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian ini, terlihat bahwa integrasi permainan *uno stacko* dalam pembelajaran dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran yang aktif dan dalam peningkatan kemampuan menyimak cerita pendek pada siswa di sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan menyimak cerita pendek melalui integrasi permainan *uno stacko* ini dibuktikan dengan hasil dari tes yang diberikan pada siswa diakhir tiap siklus. Peningkatan terlihat dari hasil tes yang menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak cerita pendek ini juga dilihat dari ketuntasan nilai siswa, yang dimana siswa tuntas memiliki nilai diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM). Pada siklus I siswa tuntas hanya berjumlah 12 siswa atau 46,15% dari 26 siswa. Pada siklus II jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 24 siswa atau 93,21% dari 26 siswa. Selain itu, nilai rata-rata siswa juga meningkat semula pada siklus I adalah 64 dan meningkat pada siklus II menjadi 82. Hasil peningkatan yang terjadi ini dikarenakan proses pembelajaran dengan integrasi permainan *uno stacko* yang membantu dalam pemerolehan materi pada siswa dan proses pembelajaran yang kondusif. Beberapa hasil data dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi permainan *uno stacko* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita pendek pada siswa sekolah dasar.

## REFERENSI

Amri, C., & Kurniawan, D. (2023). Strategi Belajar & Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa.

- Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 75–81.  
<https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5073>
- Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ush (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161.  
<https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>
- Muslich, M. (2016). *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*. PT. Bumi Aksara.
- Parastuti, D. A. S. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, 4(1), 2–12.
- Septya, J. D., Widyarningsih, A., Khofifah, I. N., & Harahap, S. H. (2022). Pembelajaran Menyimak Berbasis Pendidikan Karakter. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 365–368.  
<https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2616>
- Zein, R., & Puspita, V. (2020). Model Ber cerita untuk Peningkatan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1199–1208.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.581>