

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media diperoleh dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah bermakna “tengah”, mediator, perantara atau pengantar. Media digunakan sebagai alat perantara dari pengirim menuju ke penerima berita. Menurut Daryono (2010: 5) media ialah sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, serta perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran buat mencapai tujuan. Media juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat membangun situasi yang membuat siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, hingga sikap, misalnya manusia dan materi. sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu perantara yang digunakan untuk mengirimkan informasi serta dapat merangsang perhatian siswa dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta belajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar tertentu untuk mendapatkan ilmu.

Dilihat dari pengertian media dan pembelajaran di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan sebagai perantara informasi yang digunakan dalam proses

pembelajaran. Menurut Gagne dan Brigs (Arsyad, Media Pembelajaran, 2011) media pembelajaran meliputi alat fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, misalnya buku, video, gambar, kit, dan film. Jadi dalam dunia pendidikan, guru juga termasuk dalam media. Guru dapat berperan sebagai perantara ilmu dengan menciptakan situasi yang membuat siswa dapat memperoleh ilmu tersebut.

Bentuk media pembelajaran beraneka ragam sesuai perkembangan zaman. Dewasa ini, banyak sekali media pembelajaran berbasis teknologi maupun konvensional yang disesuaikan dengan keadaan dan karakter masing-masing sekolah atau siswa. Ditengah pemberlakuan sekolah daring yang sudah hampir dilaksanakan selama 2 tahun ini, media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran. Ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran juga mempengaruhi kemampuan siswa dalam menerima pengetahuan.

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat berupa video pembelajaran atau aplikasi yang dapat digunakan dalam penyampaian materi oleh guru. Namun dengan berbagai keterbatasan, tidak semua siswa memiliki kemampuan dan fasilitas yang cukup untuk memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya terpaku pada teknologi tapi dapat juga berupa permainan yang digunakan secara konvensional.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak sekali fungsi dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2014) yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan proses penyampaian pesan sehingga meminimalisir kesalahan verbal dan persepsi dalam menyampaikan pesan atau informasi

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memberikan motivasi bagi siswa. Pengembangan media pembelajaran yang mengandung unsur *artistic* dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dapat meningkatkan motivasi dan keinginan siswa dalam belajar

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna karena tidak hanya dapat meningkatkan penyampaian informasi tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan mencipta dan mengalisis siswa

4) Fungsi penyamaan persepsi

Media pembelajaran dapat menyamakan persepsi siswa karena menggambarkan pandangan yang sama terhadap informasi yang akan disampaikan

5) Fungsi individualitas

Media pembelajaran dapat digunakan sesuai kebutuhan tiap individu dengan latar belakang, gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa yang berbeda

c. Manfaat Media Pembelajaran

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran memiliki manfaat (Arsyad, Media Pembelajaran, 2011) yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan maupun informasi sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan dapat meningkatkan hasil belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa serta dapat membuat interaksi antara siswa dan lingkungan menjadi lebih terarah
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat menyajikan sesuatu yang besar dalam bentuk visual lain misalnya gambar, video, film, maupun slide. Sedangkan untuk objek kecil, dapat menggunakan bantuan media mikroskop agar siswa dapat menyerap materi lebih maksimal
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama mengenai peristiwa yang terjadi

Dengan pendapat di atas, media pembelajaran dapat disimpulkan tidak hanya bermanfaat bagi siswa tetapi juga bagi guru. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan informasi kepada siswa. Penyajian materi dapat tampil lebih menarik dan memberi pengalaman yang lebih luas pada siswa.

Bagi siswa, bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Menurut Hamalik (Larasati & Prihatnani, 2018), penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar yang baru, membangun motivasi dan rangsangan dalam belajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Penyampaian materi yang menarik dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisis materi yang disampaikan sehingga akan lebih mudah dimengerti. Penggunaan media pembelajaran membuat siswa lebih memahami konsep karena pembelajaran yang dilakukan melibatkan aktivitas fisik dan mental dengan kegiatan melihat, meraba, hingga memanipulasi alat peraga yang sesuai dengan karakter siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi dan ketertarikan untuk mengeksplorasi situasi lingkungan sekitar dengan perasaan gembira. Pengalaman belajar yang tidak hanya mendengar (ceramah) juga dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan interaksi akan lebih terarah dan terlatih.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Untuk menggunakan media pembelajaran, guru harus dapat memilih sesuai kebutuhan siswa. Media belajar yang tepat dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.

Menurut Sudjana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori (Sudjana & Rivai, 2011), yaitu:

- 1) Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi menjadi:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat
 - c. Media audiovisual, yaitu media yang dapat dilihat dan didengar
- 2) Berdasarkan kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi:
 - a. Media yang memiliki daya liput luas dan serentak
 - b. Media yang memiliki daya liput yang terbatas ruang dan waktu
- 3) Berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi dalam:
 - a. Media yang diproyeksikan
 - b. Media yang tidak dapat diproyeksikan

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran pun ikut berkembang mengikuti pergerakan teknologi. Menurut Santrrianawati, media pembelajaran dapat dibagi menjadi:

- 1) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat dan mengandalkan indera penglihatan. Misalnya foto, poster, buku, dan sebagainya
- 2) Media audio, yaitu media yang dapat didengar dan mengandalkan indera pendengaran. Misalnya alat musik, lagu, siaran radio, dan sebagainya

- 3) Media audiovisual, yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar. Media ini mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran. Misalnya drama, interaktif, televisi, dan sebagainya
- 4) Multimedia, yaitu media yang merupakan gabungan dari seluruh jenis media. Misalnya internet, aplikasi, dan sebagainya

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menggunakan media pembelajaran, penting sekali memilih media pembelajaran bagi guru agar sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sesuai dengan pendapat Sudono Anggraini bahwa agar tujuan pembelajaran tercapai dan tercipta proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat (Amir M.Si, 2014). Menurut Ali ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- 1) Keterbatasan sumber setempat. Jika media yang akan digunakan tidak terdapat pada sumber yang ada, maka media harus dibeli atau dibuat sendiri
- 2) Ketersediaan dana, tenaga, fasilitas yang akan digunakan untuk membeli atau membuat media tersebut
- 3) Faktor keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media dalam waktu yang lama. Artinya harus memperhatikan apakah media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun serta dapat dipindahkan dengan mudah.

4) Efektifitas media dalam jangka waktu panjang

Dengan penjelasan diatas dapat disimpulkan pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar karena sesuai dengan tahap berpikir anak. Pemilihan media yang tepat dapat membuat siswa lebih menghayati matematika secara nyata sesuai fakta yang jelas seperti yang dilihatnya. (Amir, 2014).

2. Matematika

a. Pengertian Matematika

Isilah matematika berasal dari bahasa Latin *mathematica* yang sebelumnya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang maknanya mempelajari. Kata *mathematike* juga berhubungan dengan kata yang hampir sama yaitu *mathenein* yang berarti belajar atau berpikir. Jadi matematika dapat diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (Siagian, 2016)

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Ilmu yang dipelajari berupa pengolahan angka maupun simbol yang dapat dioperasikan untuk menemukan jawaban tertentu. Menurut Suherman (Suherman, 2003), matematika adalah disiplin ilmu mengenai cara berpikir dan mengolah logika secara kuantitatif maupun kualitatif.

Matematika memiliki peranan penting dalam seluruh aspek kehidupan. Pengembangannya dapat bermanfaat untuk pengembangan pengetahuan dan teknologi sebagai alat bantu yang diaplikasikan pada

bidang ilmu lain maupun pengembangan matematika itu sendiri (Siagian, 2016).

Ilmu matematika yang dapat meluas hingga ke bidang lain penting untuk dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa karena akan berguna bagi keberlangsungan hidup sosialnya. Dalam kurikulum Depdiknas (Susanto, 2016) dijelaskan bahwa standar kompetensi matematika di sekolah dasar yang harus dimiliki siswa setelah pembelajaran adalah siswa mampu memahami dunia sekitar, mampu bersaing, dan berhasil dalam kehidupan. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa mempelajari ilmu matematika tidak hanya terbatas pada pemahaman akan tetapi juga pengaplikasiannya dalam kehidupan.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah memiliki tujuan yang terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah siswa mampu menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan menggunakan ilmu matematika. Sedangkan tujuan khususnya sesuai Depdiknas (dalam Yayuk, 2019) adalah:

- 1) Siswa mampu berpikir kritis, logis, dan sistematis dalam penyusunan kesimpulan dan bukti
- 2) Melatih siswa untuk melakukan operasi hitung dan pengukuran dengan teliti, tepat, dan cermat

- 3) Siswa mampu memecahkan masalah matematika dengan efektif dan efisien sesuai konsep dan prosedur
- 4) Mengajaran siswa berpikir komunikatif dalam mengungkapkan ide dan gagasan melalui tabel, diagram, maupun simbol
- 5) Melatih siswa agar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan berlatih untuk memecahkan dan menyelesaikan masalah matematika

Tujuan-tujuan diatas dapat terpenuhi jika siswa mampu mempelajari dan memahami seluruh tahapan materi yang diberikan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga akan sangat membantu tercapainya tujuan tersebut.

3. Permainan Uno Stacko

a. Pengertian Permainan

Dunia anak-anak dalam rentang usia sekolah dasar adalah bermain dan belajar. Pada masa ini anak sedang berada dalam masa pertumbuhan fisik dan psikomotorik yang salah satunya diwujudkan dengan kegiatan bermain. Menurut As'adi dalam (Jannah, 2020). bermain adalah usaha olah pikir dan olah fisik yang bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan presentasi dalam mengikuti pembelajaran pada materi yang dianggap sulit. Banyaknya jenis permainan dapat membuat anak leluasa untuk memilih permainan yang sesuai dengan karakter dan keinginannya.

Menurut Arief S. Sadiman dkk (Anggraini, 2018) permainan adalah suatu konteks antar pemain yang saling berinteraksi dengan

mengikuti aturan yang berlaku untuk mencapai tujuan tertentu. Tak hanya dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari, permainan juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dengan syarat permainan tersebut harus bersifat edukatif. Hal ini bertujuan agar saat anak menggunakan permainan ini anak dapat mengalami perkembangan. Seiring berkembangnya zaman banyak sekali jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran, baik yang memanfaatkan teknologi maupun yang bersifat tradisional atau konvensional.

b. Pengertian Uno *Stacko*

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Uno *Stacko*. Permainan ini berasal dari Amerika Serikat yang diciptakan pada tahun 1971 oleh Merle Robbins. Permainan ini merupakan salah satu variasi dari permainan Uno. Uno *Stacko* merupakan permainan dengan konsep menyusun menara balok yang memiliki warna berbeda yang memuat simbol aturan pada sisinya. Menurut Larasati dan Prihatnani (2018). Uno *Stacko* merupakan permainan yang terdiri dari balok-balok yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera pada balok. Sedangkan menurut Pavilion (Rizkillah,2017) Uno *Stacko* merupakan balok warna-warni yang terbuat dari kayu atau plastik yang disusun seperti menara yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ada dua versi cara dalam memainkan uno *Stacko* ini yaitu dengan menggunakan dadu

dan tanpa menggunakan dadu sehingga mirip dengan permainan Jenga. Dalam uno *Stacko* ada beberapa balok dengan *action* atau aturan yang berbeda yaitu:

1. *Draw Two* (balok simbol dua kotak), dengan mengambil balok dengan simbol ini berarti pemain selanjutnya harus mengambil dua balok dengan warna yang sama.
2. *Turn around* atau *Reverse* (balok dengan simbol panah yang berlawanan arah), balok dengan simbol ini berarti urutan pemain akan diputar balik
3. *Skip* (balok dengan simbol lingkaran yang dicoret), balok dengan simbol ini berarti pemain selanjutnya tidak mendapat giliran untuk bermain atau dilewati dalam satu putaran
4. *Wild* (balok berwarna ungu yang dapat diambil kapanpun oleh pemain), dengan mengambil balok ini, pemain dapat menentukan warna apa yang harus diambil oleh pemain setelahnya



Gambar 2.1 Uno *Stacko* secara umum

c. Media pembelajaran modifikasi *stacko* Matematika

Stacko Matematika adalah pengembangan dari permainan uno *stacko* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media

pembelajaran ini berupa susunan balok warna warni yang memiliki angka dan simbol di kedua sisi balok dengan aturan pada masing-masing simbol tersebut. Konsep bermain *Stacko* Matematika ini adalah dengan mengambil balok menggunakan dua jari dan menumpuknya di susunan atas dengan menyamakan warna atau simbol balok pemain sebelumnya. Setiap balok memiliki simbol angka pada kedua sisinya dan harus dikerjakan sesuai operasi hitung yang ditunjukkan dengan warna balok.

d. Cara bermain *Stacko* Matematika

Adapun cara bermain *Stacko* Matematika adalah sebagai berikut:

1) Menyusun menara *Stacko* Matematika

Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu siswa harus menyusun tiga balok pada masing-masing tumpukannya. Tumpukan selanjutnya disusun silang berlawanan arah dengan tumpukan sebelumnya. Begitu seterusnya hingga balok terakhir.

2) Para pemain menentukan arah putaran atau giliran bermain dengan melakukan suit.

3) Siswa yang mendapat giliran mengambil balok dua jari lalu meletakkannya di susunan paling atas. 3 tingkat balok teratas tidak boleh diambil

4) Jika pemain pertama berhasil mengambil balok, maka pemain tersebut harus menghitung operasi pecahan pada dua sisi balok tersebut sesuai dengan kode warna. Tiap warna menunjukkan

operasi hitung pecahan yang telah ditentukan. Adapun warna dan operasi hitungnya adalah:

- a) Merah : pembagian
- b) Biru : perkalian
- c) Kuning : penjumlahan
- d) Hijau : pengurangan

Selain bermain menggunakan aturan warna, ada balok action dengan aturan berbeda yang harus diikuti, yaitu:

- a) *Draw Two* (balok simbol dua kotak), dengan mengambil balok dengan simbol ini berarti pemain selanjutnya harus mengambil dua balok dengan warna yang sama dan menghitungnya sesuai warna balok.
- b) *Turn around atau Reverse* (balok dengan simbol panah yang berlawanan arah), balok dengan simbol ini berarti urutan pemain akan diputar balik. Hal ini berarti pemain sebelumnya harus mengambil balok dan mengerjakan soal yang tertera di balok tersebut.
- c) *Skip* (balok dengan simbol lingkaran yang dicoret), balok dengan simbol ini berarti pemain selanjutnya tidak mendapat giliran untuk bermain atau dilewati dalam satu putaran.
- d) *Wild* (balok berwarna ungu yang dapat dimbil kapanpun oleh pemain), dengan mengambil balok ini, pemain dapat

menentukan warna apa yang harus diambil oleh pemain setelahnya.

- 5) Jika pemain berhasil menjawab dengan benar, permainan dapat dilanjutkan sesuai aturan yang berlaku. Pemain setelahnya dapat mengambil balok dengan salah satu angka yang sama seperti balok sebelumnya. Begitu seterusnya.
- 6) Pemain dinyatakan kalah dan keluar dari permainan jika tidak bisa mengerjakan soal, menyerah, atau merobohkan susunan balok.

e. Aturan Permainan *Stacko* Matematika

Agar permainan dapat berjalan dengan lancar dan terstruktur, maka diperlukan aturan yaitu:

- 1) Pemain *Stacko* Matematika dapat dimainkan oleh 2 – 7 siswa
- 2) Pengambilan balok hanya diperbolehkan menggunakan dua jari saja
- 3) 3 tingkat teratas susunan uno *Stacko* tidak diperbolehkan diambil oleh pemain
- 4) Pemain mengambil balok sesuai dengan salah satu angka yang sama dengan balok sebelumnya atau diperbolehkan mengambil balok dengan warna yang sama
- 5) Pemain yang tidak bisa menjawab operasi pecahan pada sisi balok atau menyerah akan keluar dari permainan dan dinyatakan kalah

4. Minat Belajar

Minat merupakan kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang kegiatan (Slameto, 2003: 57). Dengan adanya minat dan hasrat

dalam belajar, pembelajaran dapat lebih mudah untuk dilakukan. Minat belajar yang kuat dapat menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah menghadapi seluruh tantangan (Supardi U.S, et al, 2015). Sedangkan proses belajar yang tidak dilandasi minat belajar dapat membuat siswa tidak melaksabakan pembelajara dengan semaksimal mungkin karena tidak ada daya tarik baginya.

Menurut Hidi dalam (Nurhasanah & Sobandi, 2016) minat memberikan dampak positif bagi pembelajaran akademik, domain pengetahuan, dan bidang studi tertentu bagi individu. Dengan minat yang dimiliki, sisiwa memandang belajar sebagai salah satu daya tarik baginya sehingga dapat memotivasi dirinya untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Minat membuatnya menyukai sesuatu yang dapat membuatnya secara sukarela dan senang dalam mengerjakannya.

Minat belajar dapat diukur dengan 4 indikator menurut Slameto dalam (Nurhasanah & Sobandi, 2016) yaitu:

- 1) Ketertarikan untuk belajar, dapat diartikan seseorang yang memiliki minat pada suatu pelajaran maka ia akan merasa tertarik untuk terus belajar hal-hal yang berkaitan dengan bidang tersebut. Rasa antusias akan ditunjukkan selama proses belajar dan melakukan pembelajaran tanpa ada rasa beban dalam dirinya
- 2) Perhatian dalam belajar, berarti seseorang berkonsentrasi penuh dan memusatkan seluruh perhatiannya pada proses belajarnya. Jiwa dan pikirannya hanya akan terfokus pada apa yang sedang dipelajari

- 3) Motivasi belajar, berarti suatu usaha atau dorongan yang dilakukan secara sadar untuk mewujudkan perilaku yang terarah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan dengan situasi interaksi pembelajaran
- 4) Pengetahuan, diartikan bahwa seseorang yang memiliki minat terhadap suatu bidang tertentu akan memiliki pengetahuan yang luas mengenai bidang tersebut serta cara memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari

Minat belajar juga dapat diartikan sebagai suatu keinginan atau kebutuhan yang tumbuh dari partisipasi dan pengalaman belajar yang diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar hingga hasil belajar dapat dikuasai oleh siswa sepenuhnya (Firmansyah, 2015). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar sangat berpengaruh bagi keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi akan berusaha memenuhi kebutuhan ketertarikannya pada bidang tertentu dengan sungguh-sungguh. Untuk itu, saat siswa belum memiliki minat dalam belajar, maka guru lah yang harus berusaha menumbuhkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berlangsung maksimal.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Larasati, dkk (2018) dalam jurnal yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung)”**

Pengembangan media menggunakan uno stako ini dilakukan sebagai salah satu wujud strategi menarik dalam membantu siswa yang belum menguasai operasi hitung bilangan bulat. USH dinyatakan valid dari aspek materi dengan persentase 80% (baik) dan valid dari aspek media dengan persentase 85,7% (sangat baik) yang didapat setelah diujikan kepada 24 sample dari 8 SD yang berbeda. Uji kepraktisan menghasilkan persentase 93,6% (sangat baik). Uji *pair t-test* dengan $\alpha = 0,05$ menghasilkan signifikansi kurang dari 0,05 dengan rerata *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*. Berdasarkan penelitian pengembangan dapat disimpulkan valid, praktis, dan efektif.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran menggunakan Uno *Stacko* dan subyek penelitian siswa Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah pada variabel kepraktisan uno *Stacko*.

2. Rahmayani dkk (2021) dalam jurnalnya yang berjudul **“Penggunaan Media Uno Stacko Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun”**

Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media uno *Stacko* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Peningkatan kecerdasan visual spasial ditunjukkan dengan meningkatnya capaian rata-rata

presentase kecerdasan visual spasial anak. Pada tindakan 1 mulai dari 53%, menjadi 67%, dan 80%. Tindakan 2 mulai dari 80%, menjadi 87%, dan 67%. Walaupun pada tindakan 2 mengalami penurunan, namun pada tindakan 3 mengalami peningkatan yang pesat yaitu dari 80%, menjadi 93% dan 100%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kecerdasan visual spasial dalam penggunaan media uno *Stacko* pada anak usia 5-6 tahun.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media uno *Stacko*. Sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan penelitian yaitu penggunaan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial, sedangkan penulis meneliti untuk diaplikasikan pada pembelajaran matematika. Perbedaan lain yaitu pada subyek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun sedangkan penulis menggunakan subyek anak usia sekolah dasar kelas tinggi dengan rata-rata usia 11 tahun.

3. Asis (2021) dalam skripsinya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Kelas XI Pesantren GUPPI Samata”**

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran uno *Stacko* pada mata pelajaran biologi yang dikembangkan memiliki tingkat validitas oleh tim ahli materi dan tim ahli desain valid yaitu 3.46, penilaian respon peserta didik dan respon pendidik, tingkat kepraktisan berada pada kategori praktis dengan rata-rata nilai total 3.38. Tes hasil belajar Peserta didik menggunakan media pembelajaran media pembelajaran uno *Stacko* dikategorikan efektif karena mencapai 100%. Sehingga media

pembelajaran uno *Stacko* layak digunakan karena telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media uno *Stacko*. Sedangkan perbedaan terletak pada materi yang digunakan. Penelitian ini menggunakan uno *Stacko* pada pelajaran biologi, sedangkan penulis menggunakan uno *Stacko* pada pelajaran matematika. Perbedaan lainnya adalah subyek penelitian menggunakan siswa sekolah menengah, sedangkan penulis menggunakan subyek siswa sekolah dasar.

4. Jannah (2020) dalam skripsinya yang berjudul **“Efektivitas Pembelajaran USMAT (*Stacko* Matematika) Pada Siswa Kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng”**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai skor rata-rata pretest atau sebelum penerapan media USMAT (*Stacko* Matematika) diperoleh 59,615 dengan standar deviasi 10,71 sedangkan hasil nilai rata-rata posttest atau setelah penerapan media USMAT (*Stacko* Matematika) diperoleh 80,729 dengan standar deviasi 10,003. Dari hasil tersebut diperoleh bahwa hasil pretest hanya 2 orang siswa (15,38%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum sedangkan hasil posttest diperoleh bahwa 11 orang siswa (84,62%) yang memenuhi kriteria minimum sehingga telah mencapai ketuntasan hasil belajar individu dan ini berarti ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. Rata-rata persentase frekuensi aktivitas siswa mencapai kriteria baik yaitu sebanyak 84%. Angket respon siswa terhadap penerapan media USMAT (*Stacko* Matematika) mendapat

respon positif dari siswa 92%. Selain itu, peningkatan kemampuan siswa setelah diterapkan media USMAT (*Stacko Matematika*) berada dalam kategori sedang dengan rata-rata gain ternormalisasi 0,55. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika efektif dengan menerapkan media USMAT (*Stacko Matematika*) pada siswa kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan uno *Stacko* dan menggunakan subyek siswa sekolah dasar. Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel efektifitas pembelajaran. Materi yang digunakan juga berbeda, peneliti menggunakan materi volume kubus dan balok sedangkan penulis menggunakan materi operasi hitung pecahan.

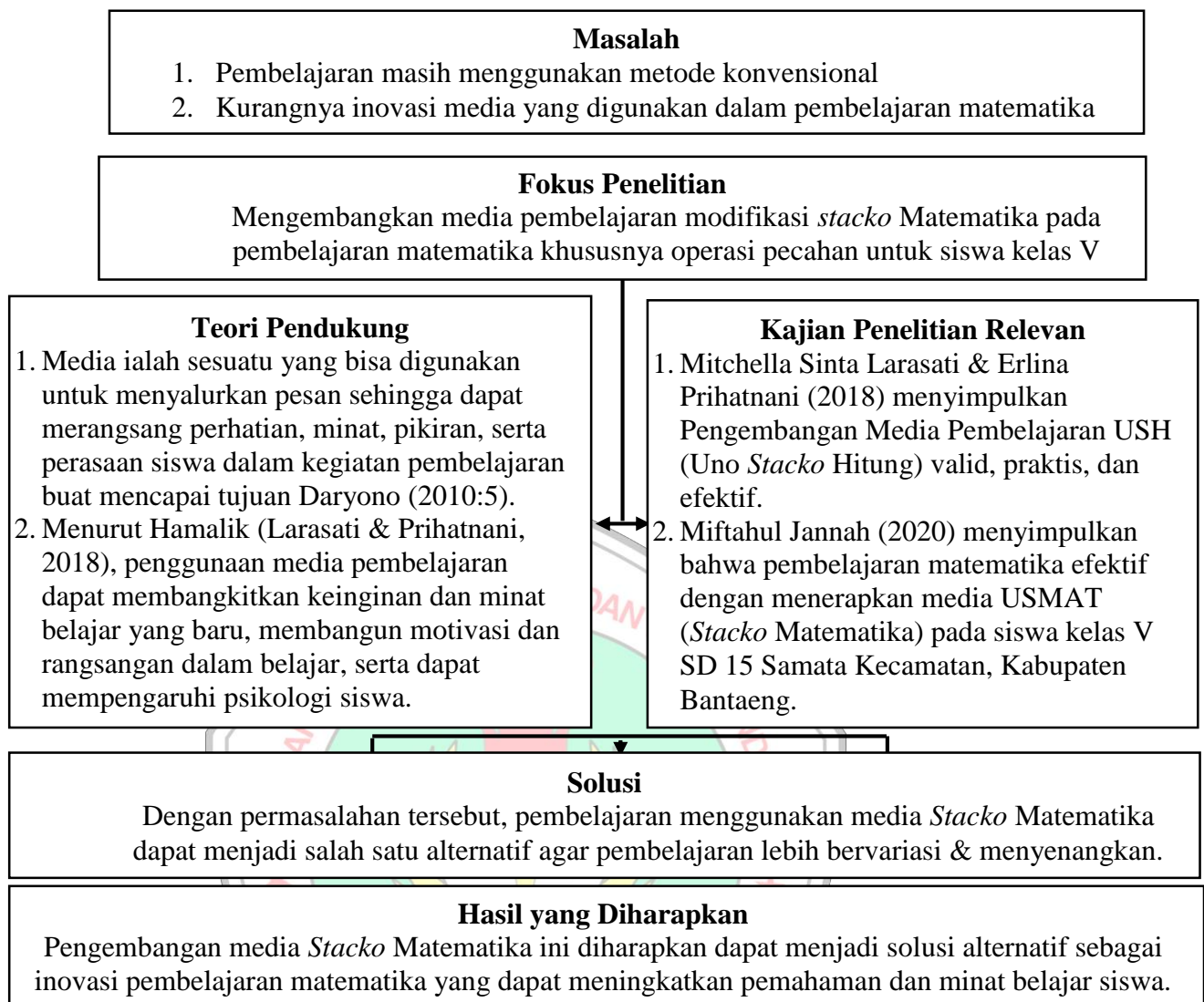
C. Kerangka Berpikir

Program Kampus Mengajar yang diikuti penulis selama 5 bulan sekaligus sebagai ajang observasi kegiatan pembelajaran di SD Wiyoro menunjukkan fakta bahwa siswa kesulitan memahami materi matematika. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode ceramah (konvensional) dan kurang memanfaatkan media lain sebagai variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini membuat suasana pembelajaran tidak hidup dan siswa menjadi kurang semangat dalam pembelajaran. Sistem pembelajaran satu arah yang dilakukan membuat siswa menjadi pasif dan kurang mengeksplor kemampuannya.

Dengan permasalahan tersebut, pembelajaran menggunakan media *Stacko Matematika* dapat menjadi salah satu alternatif agar pembelajaran lebih

bervariasi dan menyenangkan. Uno *Stacko* dipilih karena selain dapat dikombinasikan dengan materi matematika, permainan ini dapat melatih motorik dan strategi siswa serta dapat membuat siswa aktif secara fisik, mental, juga kemampuan berpikirnya karena terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran modifikasi *stacko* Matematika ini dibuat dengan tahapan-tahapan perencanaan, desain, dan pembuatan produk. Analisis permasalahan yang terjadi dilanjutkan dengan pencarian solusi dari masalah tersebut. Setelah itu dilakukan analisis mengenai kebutuhan yang kemudian diwujudkan dengan pengumpulan materi yang akan digunakan pada media *Stacko* Matematika. Tahap pembuatan dilakukan setelah dirancang sedemikian rupa lalu diwujudkan dalam benda. Produk media pembelajaran tersebut kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Setiap saran perubahan yang diberikan ahli media dan materi akan dilakukan sesuai revisi untuk menciptakan produk yang lebih baik. Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka media pembelajaran menggunakan *Stacko* Matematika ini dapat diuji coba. Dengan permasalahan tersebut, pembelajaran menggunakan media *Stacko* Matematika dapat menjadi salah satu alternatif agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan. Berikut ini disajikan bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat diketahui pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran modifikasi *stacko* matematika pada pembelajaran matematika siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran modifikasi *stacko* matematika terhadap pembelajaran matematika siswa SDN Wiyoro?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran modifikasi *stacko* matematika?