

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *UNO STACKO* PADA SUB MATERI MENGENAL MATAHARI LEBIH DEKAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Bayti Camelia ^{*1)}, Yasmine Khairunnisa ²⁾, Sauqina ³⁾
^{1,2,3)} Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
e-mail: 1910129320007@mhs.ulm.ac.id ^{*1)}, yasmine.khairunnisa@ulm.ac.id ²⁾,
sauqina@ulm.ac.id ³⁾
^{*} Corresponding author

Received: June 06th, 2023; Revised: July 02th, 2023; Accepted: Aug. 01th, 2023; Published: January 04th, 2024

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran *Uno Stacko* pada sub materi mengenal matahari lebih dekat. Tujuan penelitian meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 1 Banjarmasin yang valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan yakni ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk penelitian ialah *uno stacko* yang valid, praktis, dan efektif serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Instrumen berupa lembar angket pendapat siswa terhadap pemberian media pembelajaran *Uno Stacko* setelah pembelajaran serta lembar angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* pada sub materi mengenal matahari lebih dekat mendapatkan persentase hasil uji validasi ahli materi 75,76%, uji kepraktisan 80,16%, uji efektivitas dengan kategori media mempunyai keefektifitasan yang cukup, dan motivasi siswa meningkat 73,75%. Berdasarkan hasil, media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* pada sub materi mengenal matahari lebih dekat dikategorikan valid, memberikan kepraktisan kepada siswa, mempunyai efektivitas yang cukup, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Uno Stacko; motivasi; matahari*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi untuk mengimplementasikan pengajaran dan dapat menghasilkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik akan menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar harus menyesuaikan dengan karakteristik sehingga dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi. Selain itu, keterampilan peserta didik dapat

dikembangkan melalui proses pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan demikian pembelajaran yang dilakukan dapat ditunjang dengan penggunaan media yang kreatif dan inovatif sehingga dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar (Cahyani, 2022).

Dalam media permainan dapat memberikan kontribusi positif bagi peserta didik didalam pembelajaran, media permainan tidak hanya menarik tetapi juga menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menggunakan permainan peserta didik

merasa nyaman dan gembira, mereka tidak sadar bahwa sesungguhnya mereka juga sedang belajar (Virlianingtyas, 2019).

Menumbuhkan motivasi belajar di dalam diri seseorang tidaklah mudah, karena selain ada faktor eksternal, faktor internal pun cukup mempengaruhi keinginan peserta didik untuk belajar. Kondisi kesehatan peserta didik dapat mempengaruhi dalam motivasi belajar misalnya, jika kesehatannya kurang baik tentu akan menurunkan motivasi peserta didik untuk belajar. Namun, sebaliknya jika kondisi kesehatan peserta didik fit, motivasi untuk belajar pun akan lebih meningkat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah penyampaian materi dan akan membuat peserta didik lebih menikmati proses pembelajaran (Febrianti. F, 2019).

Dari hasil obeservasi dan wawancara **pada 18 April 2023** yang dilakukan pada SMP yang menjadi tempat penelitian. Peserta Didik kurang tertarik dalam membaca buku pelajaran yang ada. Minimnya minat membaca peserta didik disebabkan oleh kurangnya motivasi peserta didik untuk belajar dan berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Peserta didik acuh tak acuh terhadap pelajaran. Salah satu usaha yang dilakukan untuk memotivasi peserta didik yaitu dengan dilakukannya pembelajaran berbasis permainan, dan juga untuk menarik minat belajar peserta didik akan lebih termotivasi karena pembelajaran akan lebih menyenangkan dan peserta didik akan memiliki *experience* dari permainan yang dilakukan. (Indriastuti, A. N., Abidin. Z, 2022).

Motivasi belajar memiliki fungsi beberapa fungsi yaitu mendorong, menggerakkan dan mengarahkan kegiatan

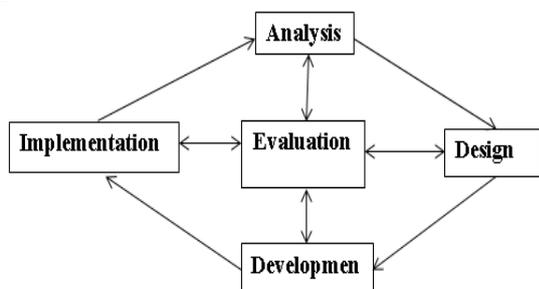
peserta didik ke sisi yang lebih baik dalam belajar fisika sehingga mendapat hasil yang maksimal dalam pembelajaran. Ketika proses pembelajaran guru tentunya memberikan motivasi untuk peserta didik sehingga menumbuhkan semangat mereka. Dengan usaha yang seungguh-sungguh terutama didasari dengan motivasi, maka peserta didik yang belajar akan mampu memahami konsep suatu materi dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media ajar yang dapat membuat motivasi belajar pada peserta didik lebih mudah (Shidik.M.A, 2020).

Pengembangan media pembelajaran harus mampu menarik minat peserta didik untuk mempelajari, membaca serta memahami sebuah materi, khususnya pada materi sistem tata surya yang bersifat abstrak. Materi sistem tata surya ini terdapat banyak hapalan sehingga sulit bagi peserta didik untuk memahami materi yang disajikan (Sanjaya, 2017).

Salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan pada penelitian ini uno stacko. Uno Stacko merupakan permainan menyusun balok yang berisi 45 balok, 5 warna, 4 simbol dan angka. Dimainkan oleh 2 pemain boleh lebih. Penjelasan singkat untuk cara bermain Uno Stacko ini adalah mengambil satu persatu balok yang telah disusun sesuai dengan aturan yang sudah ditetapkan, dan diletakkan kembali di atas balok pertahankan agar tidak rubuh. Dari banyak macam permainan, Uno Stacko adalah jenis permainan yang banyak digemari berbagai kalangan, bersifat edukatif serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dengan sub materi mengenal matahari lebih dekat (Syaharani. J, & Syahibuddin, 2022).

METODE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brance pada tahun 2009 (Rohaeni, 2020). Desain penelitian dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Berikut tahap pengembangan media untuk tujuan dikembangkannya media pembelajaran pada materi mengenal matahari lebih dekat.

- 1) *Analysis* (Analisis). Tahap analisis dilakukan peneliti menganalisis perlunya pengembangan uno stacko sebagai media pembelajara dikarenakan kurang adanya minat baca peserta didik dalam pembelajaran yang bersifat teori dan terpaku terhadap modul ajar. Media pembelajaran beragam dan juga menarik, salah satu media pembelajaran dengan permainan yaitu uno stacko, dari beberapa peneliti uno stacko dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.
- 2) *Design* (Desain). Tahap desain peneliti merancang uno stacko sebagai media pembelaaran IPA kelas VII, tahap ini juga peneliti mengembangkan media pembelajaran uno stacko agar memotivasi peserta didik dalam belajar dan menjawab soal didalam kelas.
- 3) *Development* (Pengembangan). Tahap pengembangan hal pertama yang dilakukan membuat stiker untuk balok Uno Stacko hanya pada angka. Stiker ini penanda setiap pemain yang mengambil angka akan mendapatkan soal. Stiker didesain sendiri oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Dengan ukuran 8,5 x 2,8 cm sebanyak 32 stiker untuk sisi atas pada balok angka. Selanjutnya desain stiker pada kotak Uno Stacko juga didesain sendiri oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi *canva*. Ukuran dari kotak tersebut 27 x 9 x 8,5 cm. pada kotak terdapat nama dari Uno Stacko, cara bermain, dan karakteristik matahari. Langkah selanjutnya membuat pertanyaan. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan sub materi mengenal matahari lebih dekat. Jumlah pertanyaan pada media Uno Stacko ialah 30 pertanyaan, pertanyaan pada media Uno Stacko dibuat pilihan ganda (objektif), pemilihan jawaban yang bersifat objektif dilakukan agar peserta didik menemukan satu jawaban dan memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan.
- 4) *Implementation* (Implementasi). Tahap implementasi, media pembelajaran Uno Stacko telah dilakukan uji coba pada kelas VII C di SMP Negeri 1 Banjarmasin. Tahap ini juga peneliti memberikan lembar angket pendapat peserta didik terhadap media uno stacko dan lembar angket motivasi peserta didik.
- 5) *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan terakhir yaitu tahapan evaluasi. Aktivitas dilakukan untuk mengetahui secara pasti kekurangan perbaikan maupun penyempurnaan pada setiap tahapan ADDIE.

Sebelum diuji coba kepada peserta didik pada tahap implementasi terlebih dahulu media Uno Stacko dilakukan validasi untuk mengevaluasi kecocokan media pembelajaran dengan menggunakan angket yang disetujui oleh pembimbing sebagai alat validasi. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli, dua di antaranya adalah dosen dari program studi pendidikan IPA dan satu guru IPA dari SMP Negeri 1 Banjarmasin. Setelah media pembelajaran Uno Stacko divalidasi oleh para ahli, akan direvisi jika ada saran perbaikan dan digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah uji validasi dilakukan kemudian dilakukan uji praktik yang nilainya didapatkan dari hasil survei yang diisi oleh peserta didik menggunakan angket yang dimasukkan ke dalam kartun digital. Kartun digital tersebut dikembangkan untuk mengevaluasi faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, penghematan waktu, keunggulan, dan manfaatnya. Selanjutnya dilakukan uji kepraktisan melalui *n-gain* skor yang diperoleh nilainya dari lembar angket pendapat peserta didik terhadap media Uno Stacko dan untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik diperoleh dari lembar angket motivasi peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media Uno Stacko.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan rancangan langkah-langkah yang akan dilakukan, adapun penelitian ini terdiri dari analisis validasi, analisis angket motivasi peserta didik, analisis angket media uno stacko, dan lembar pre-test dan post-test peserta didik.

Analisis Validitas

Validitas pengembangan media uno stacko ini diukur dari kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Persentase nilai yang diberikan oleh validator tersebut dijumlahkan dan mendapatkan nilai rata-rata lalu disesuaikan dengan kategori validitas.

Tabel 1 Kategori Analisis Validasi

No	Nilai	Kategori
1.	75,01 – 100,00	Sangat Baik
2.	50,01 – 75,00	Baik
3.	25,00 – 50,00	Buruk
4.	01,00 – 25,00	Sangat Buruk

Analisis Kepraktisan

Nilai ujian praktik berasal dari hasil survei nilai yang diisi oleh peserta didik dengan angket dimasukkan ke dalam kartun digital, yang dikembangkan antara lain kemudahan, penghematan waktu, kelebihan dan kegunaan kartun digital tersebut.

Analisis Keefektifan

Untuk mengetahui peningkatan belajar peserta didik pada sub materi mengenal matahari lebih dekat, digunakan lah analisis data dengan menggunakan *analisis gain*-ternormalisasi $<g>$. Keefektifan berdasarkan nilai *gain*-ternormalisasi dapat dilihat pada tabel kriteria di bawah ini.

Tabel 2 Kriteria Keefektifitasn

Interval Gain Ternormalisasi	Kriteria
$0,70 < g$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Meningkatkan Motivasi

Langkah yang dilakukan untuk mendapatkan hasil data meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Data skor peningkatan motivasi peserta didik yang dilakukan melalui angket masing-masing peserta didik, penyusun skala yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Kategori Peningkatan Motivasi

No	Skor	Kategori
1.	75% - 100%	Sangat tinggi
2.	50% - 75%	Tinggi
3.	25% - 49,9%	Sedang
4.	0 - 24,9%	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Uno Stacko dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan utama penggunaan model pengembangan ini adalah untuk merancang dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien.

1. *Analysis (Analisis)*

Tahap analisis dilakukan peneliti untuk menganalisis perlunya pengembangan uno stacko sebagai media pembelajara dikarenakan kurang adanya minat baca peserta didik dalam pembelajaran yang bersifat teori dan terpaku erhadap modul ajar. Media pembelajaran beragam dan juga menarik, salah satu media pembelajaran dengan permainan yaitu uno stacko, dari beberapa peneliti uno stacko dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

Selain itu, tahap analisis ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Uno Stacko yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPA. Permainan Uno Stacko merupakan permainan penyusunan balok

bertingkat di mana setiap balok Uno Stacko dilengkapi dengan angka-angka (Kumala & Sumarni, 2020). Uno Stacko sains dirancang menggunakan balok plastik sebanyak 45 balok yang dilengkapi dengan kartu soal, disertai dengan gambar yang menarik. Isi dari Uno Stacko sendiri menyajikan soal dari materi mengenal matahari lebih dekat yang telah di ajarkan, yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik mendengarkan materi pembelajaran.

2. *Design (Desain)*

Tahap Desain untuk merancang uno stacko sebagai media pembelaaran IPA kelas VII pada submateri mengenal matahari lebih dekat. Tahap ini mengembangkan media pembelajaran uno stacko agar memotivasi peserta didik dalam belajar di dalam kelas. Uno stacko yang di desain mempunyai 45 buah balok yang terdiri dari balok angka, skip, reverse, wild, dan draw. Balok angka dengan jumlah 32 balok, balok skip terdapat dua balok yang didesain dengan simbol memiliki lambang lingkaran dan ditengah ada garis miring di setiap sisinya. Pemain selanjutnya yang tidak mendapatkan giliran bermain atau dilewati dalam satu putaran permainan ditandai dengan balok skip. Balok reverse terdiri dari dua balok dengan simbol panah yang berlawanan arah, menunjukkan bahwa giliran pemain akan dibalik. Balok wild terdiri dari empat balok dengan warna ungu, yang diambil pada awal permainan untuk menentukan warna yang harus diambil oleh pemain berikutnya, sementara tiga balok sisanya dapat diambil oleh pemain kapan saja selama permainan. Pemain yang mengambil balok ini akan menentukan warna yang harus diambil oleh pemain setelahnya. Jenis balok terakhir, yaitu balok draw dua, terdiri dari empat balok dengan dua simbol kotak di setiap sisinya, menandakan bahwa pemain

selanjutnya melanjutkan permainan dengan mengambil dua balok dengan warna yang sama seperti balok draw yang diambil sebelumnya.

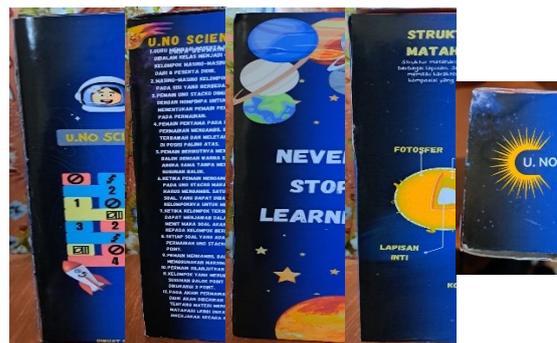
3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, hal pertama yang dilakukan membuat stiker untuk balok Uno Stacko hanya pada angka. Stiker ini penanda setiap pemain yang mengambil angka akan mendapatkan soal. Stiker didesain sendiri oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi Canva. Ukuran balok uno stacko adalah 8,5 x 2,8 cm sebanyak 32 stiker untuk sisi atas pada balok angka. Balok angka bergambar stiker angka 1 sampai 4 yang berisikan soal, serta terapat 4 warna merah, kuning, hijau, dan biru pada masing-masing balok angka. Jumlah balok angka yang dibuat berjumlah 32 dengan memiliki simbol untuk soal tentang materi mengenal matahari lebih dekat. Gambar stiker dapat dilihat pada Gambar 4.1 di bawah.



Gambar 2. Stiker Balok Angka Uno Stacko

Selanjutnya desain stiker kotak Uno Stacko didesain sendiri oleh peneliti dengan menggunakan aplikasi canva. Ukuran dari kotak tersebut 27 x 9 x 8,5 cm. pada kotak terdapat nama dari uno stacko, cara bermain, dan karakteristik matahari. Gambar stiker kotak uno stacko dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah berikut.



Gambar 3. Stiker Kotak Uno Stacko

Langkah selanjutnya membuat pertanyaan. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan sub materi mengenal matahari lebih dekat. Jumlah pertanyaan pada media Uno Stacko ialah 30 pertanyaan, pertanyaan pada media Uno Stacko dibuat pilihan ganda (objektif), pemilihan jawaban yang bersifat objektif dilakukan agar peserta didik menemukan satu jawaban dan memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan.



Gambar 4. Sampul Soal pada Uno Stacko

Setelah pengembangan produk berhasil, langkah berikutnya adalah melakukan validasi produk untuk menguji kelayakan media. Validasi desain produk dilakukan setelah pembuatan produk awal.

4. Implementation (Implementasi)

Sebelum tahap implementasi media pembelajaran uno stacko di ujicobakan pada kelas VII C di SMP Negeri 1 Banjarmasin terlebih dahulu dilakukan uji validitas media Uno Stacko. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Table 1 dibawah.

Tabel 1. Penulisan Teks, Kalimat Atau Bahasa Media Uno Stacko

Validator	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
Jumlah	14	10	20
Persentase Skor	70	50	100
Rata-Rata	73,33		
Kriteria	Baik		

Berdasarkan dari Tabel 1 di atas dapat dilihat nilai rata-rata untuk penulisan teks, kalimat, atau bahasa pada media uno stacko bernilai 73,33 dari ketiga ahli. Sedangkan kriteria dari ketiga ahli penulisan teks, kalimat atau bahasa media uno stacko adalah baik. Setelah penulisan teks, kalimat, atau bahasa pada media uno stacko di validasi dari ahli maka selanjutnya desain media uno stacko juga di validasi.

Tabel 2. Desain Media Uno Stacko

Validator	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
Jumlah	11	12	15
Persentase Skor	68,75	75	93,75
Rata-Rata	79,17		
Kriteria	Sangat Baik		

Berdasarkan dari Tabel 2 di atas dapat dilihat nilai rata-rata untuk desain media uno stacko pada media uno stacko bernilai 79,17 dari ketiga ahli. Sedangkan kriteria dari ketiga ahli untuk desain media uno stacko adalah sangat baik. Setelah desain media uno stacko divalidasi oleh ahli selanjutnya media uno stacko divalidasi dari segi grafis uno stacko.

Tabel 3. Grafis Media Uno Stacko

Validator	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
Jumlah	5	6	7
Persentase Skor	62,50	75	87,50
Rata-Rata	75		
Kriteria	Baik		

Berdasarkan dari Tabel 3 di atas dapat dilihat nilai rata-rata untuk grafis media uno stacko pada media uno stacko bernilai 75 dari ketiga ahli. Sedangkan

kriteria dari ketiga ahli untuk grafis media uno stacko adalah sangat baik Setelah grafis media uno stacko di validasi dari ahli maka selanjutnya validasi media uno stacko secara keseluruhan juga di validasi oleh para ahli pada table di bawah.

Tabel 4. Validasi Media Uno Stacko

Validator	Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
Jumlah	30	28	42
Persentase Skor	68,18	63,64	95,45
Rata-Rata	75,76		
Kriteria	Sangat Baik		

Berdasarkan Tabel 4 di atas, rata-rata persentase dari ahli sebesar 75,76% dengan kategori sangat valid. Jadi, media uno stacko yang dikembangkan valid untuk di uji cobakan pada pembelajaran di kelas. Menurut Widoyoko (2016). Selain nilai validitas, validator juga memberikan beberapa komentar berupa pesan dan saran agar media yang dikembangkan menjadi lebih sempurna. Tabel berikut komentar dan saran yang diberikan oleh validator:

Setelah dilakukan validasi selanjutnya dilakukan tahap implementasi media pembelajaran uno stacko di ujicobakan pada kelas VII C di SMP Negeri 1 Banjarmasin Di tahap ini peneliti memberikan lembar angket pendapat peserta didik terhadap media uno stacko dan lembar angket motivasi. Lembar angket pendapat peserta didik digunakan untuk mengetahui pendapat peserta didik terhadap media uno stacko yang telah diajarkan kepada peserta didik. Lembar angket motivasi diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media uno stacko di kelas bertujuan untuk mengetahui motivasi peserta didik sebelum dan sesudah pemberian pembelajaran dengan menggunakan media uno stacko. Pemberian angket bertujuan untuk mengetahui nilai

kepraktisan, keefektifitasan, dan motivasi peserta didik.

Uji kepraktisan diperlukan untuk mengetahui apakah produk hasil penelitian dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Data uji kepraktisan diperoleh dengan menggunakan instrumen angket respon peserta didik sehingga menunjukkan hasil dari praktisnya media pembelajaran uno stacko yang dibuat. Uji kepraktisan juga digunakan untuk melihat rata-rata respon dari tersebut apakah bernilai positif. Hasil dari uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan

Jumlah siswa	Total skor	Persentase	Kriteria
32	32,06	80,16	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 5 di atas persentase yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan bernilai 80,16% dengan kriteria sangat praktis. Jadi, media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami sub materi mengenal matahari lebih dekat. Selain itu karena kriteria dari media pembelajaran uno stacko sangat praktis maka media tersebut bernilai positif. Setelah uji kepraktisan dilakukan uji keefektifitasan digunakan untuk mengetahui keefektifitasan media uno stacko selama pembelajaran. Mengetahui keefektifitasan penggunaan media uno stacko dapat menggunakan uji N-Gain skor. Hasil uji N-Gain skor dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah berikut.

Tabel 6. Uji Keefektifitasan *Media Uno Stacko*

Jumlah Peserta Didik	Total Skor Pre-Test	Total Skor Post-Test	Total N-Gain	Kriteria
32	1500	2133,36	11,80	
Rata-rata	46,88	66,67	0,37	Sedang

Berdasarkan Tabel 6 di atas, dapat dilihat rata-rata total N-Gain skor yang

diperoleh dari perhitungan pre-test dan post-test mendapatkan hasil 0,37. Nilai tersebut dikatakan sedang. Jadi, media uno stacko yang dikembangkan dapat dikatakan cukup efektif selama pembelajaran di kelas. Setelah uji keefektifitasan dilakukan uji motivasi digunakan untuk mengetahui motivasi peserta didik sebelum dan sesudah pemberian pembelajaran dengan menggunakan media uno stacko yang telah dikembangkan. Uji motivasi dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi. Hasil uji motivasi dapat dilihat ada Tabel 4.8 di bawah berikut.

Tabel 7. Persentase Motivasi

Jumlah Peserta Didik	Total skor	Persentase	Kriteria
32	44,25	73,75%	Tinggi

Berdasarkan data dari Tabel 7 di atas, persentase motivasi yang diperoleh adalah 73,75%. Angka tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Jadi, motivasi peserta didik dapat dikatakan tinggi selama pembelajaran dengan menggunakan *Uno Stacko* yang telah dikembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi untuk mengetahui secara pasti kekurangan, perbaikan maupun penyempurnaan pada setiap tahapan ADDIE. Tahap ini peneliti memberikan peserta didik untuk mengisi angket pendapat peserta didik terhadap media uno stacko selama pembelajaran.

Tabel 8. Saran Dan Perbaikan Media *Uno Stacko*

Validator	Saran	Perbaikan
Validator 1	Media Kartu yang digunakan masih bisa dibuat lebih menarik Buat petunjuk	Media Bisa dipakai disemua keadaan

	penggunaan media	
Validator 2	Buat tampilan lebih menarik	Buat petunjuk cara penggunaan atau cara permainan Perbaiki ukuran tulisan pada uno agar dapat dibaca dengan jelas
Validator 3	Media Tulisan terlalu kecil bisa untuk diperbesar	Tulisan pada soal diperbesar

Berdasarkan Tabel 8 di atas sesuai saran dari validator maka akan dilakukan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengambilan data yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Banjarmasin, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media uno stacko dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil penelitian, yaitu (a) media pembelajaran uno stacko pada materi mengenal matahari lebih dekat berdasarkan dari hasil validitas yang diberikan dari ahli sebesar 75,76% dengan kategori sangat baik; (b) Media pembelajaran uno stacko pada materi mengenal matahari lebih dekat mendapatkan hasil uji kepraktisan bernilai 80,16% dengan kriteria sangat praktis; (c) Media pembelajaran uno stacko pada materi mengenal matahari lebih dekat dapat dilihat rata-rata tola N-Gain skor yang diperoleh dari perhitungan pre-test dan post-test mendapatkan hasil 0,37 termasuk

perbaikan sebagai bahan evaluasi untuk media uno stacko. Seperti tahapan yang sudah dirancang, peneliti melakukan evaluasi terhadap media Uno satacko digunakan untuk revisi sebelum mempelajari medianya. Di sisi lain, revisi media dalam pengembangan merupakan salah satu hal yang dilakukan untuk menyempurnakan produk agar dapat digunakan secara optimal. Selain itu, pada tahap evaluasi ini, peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran *Uno Stacko* sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil validasi produk dan tanggapan dari peserta didik yang diperoleh dari angket pendapat peserta didik terkait media Uno Stacko. Selain itu, motivasi belajar peserta didik meningkat ketika menggunakan *Uno Stacko* sebagai alat pembelajaran.

katagori sedang. Jadi, media *Uno Stacko* yang dikembangkan dapat dikatakan efektif selama pembelajaran di kelas serta; (d) Media pembelajaran uno stacko pada materi mengenal matahari lebih dekat persentase motivasi yang diperoleh adalah 73,75%. Angka tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

REFERENSI

- Cahyani, S. M. R. T., Sjaifuddin., & Nestiadi, A.(2022). Pengembangan Media Edukatif Monopoli pada Pembelajaran IPA di Kelas VII SMP Tema Pelestarian Lingkungan. *PENDIPA Journal of Science Education*. 6(2), 315-321.
- Hidayat. R., Hakim. L., & Lia. L.(2019). Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbantuan Media Simulasi PhET Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Peserta didik. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*. 7(2), 97-104.
- Marsa. P. B., & Desnita. (2020). Analisis Media, Sumber Belajar, dan Bahan Ajar Yang Digunakan Guru Fisika SMA Materi Gelombang Di Sumatera Barat Ditinjau dari Kebutuhan Belajar Abad 21. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JPE)*. 4(1), 81-88.
- Nurrita, T. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 3(1), 171-187.
- Rohaeni. S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Instruksional* . 1(2), 122-130.
- Sanjaya, W. (2017). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode Dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Shidik. M. A, 2020. Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik MAN Baraka. *Jurnal Kumparan Fisika*. 3(2), 91-98.
- Sintiawati. R., Sinaga. P., & Karim. S. (2021). Strategi Writing to Learn pada Pembelajaran IPA SMP untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Komunikasi Siswa pada Materi Tata Surya. *Journal of Natural Science and Integration*. 4(1), 1-10.
- Surata. K., Suidiana. M. I., & Sudirgayasa. G.I. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi. *Journal of Education Technology*. 4(1), 22-27.
- Virlianingtyas. A. P. (2019). Penerapan Metode Permainan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Materi Protista Siswa Kelas X Ipa 1 Sma Pangudi Luhur Sedayu. *Journal of Chemical Information and Modeling*. 53(9), 89-99