

PENGEMBANGAN MEDIA UNO STACKO YANG VALID DAN PRAKTIS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

¹ Wheni Putri Handini, ² Dewi Asmarani

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Email korespondensi: whnptrhndn@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit dan monoton oleh siswa. Hal tersebut menyebabkan siswa seringkali merasa bosan saat pembelajaran matematika. Oleh karena itu pengembangan media UNO *stacko* ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian R&D dengan model ADDIE ini telah diujikan kepada 38 peserta didik kelas X untuk materi vektor. Media pembelajaran UNO *stacko* ini dinyatakan valid dari aspek media dan materi yang berturut-turut memperoleh presentase 92,5% (sangat baik) dan 84,72% (baik), serta dinyatakan praktis sesuai kriteria kepraktisan yang diperoleh dari angket respon pendidik dan angket respon peserta yang berturut-turut memperoleh presentase sebesar 85,27% (sangat baik) dan 83,61% (baik). Berdasarkan kedua uji tersebut, maka media UNO *stacko* ini dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: media pembelajaran, uno *stacko*, matematika

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas yang melibatkan pendidik dan peserta didik untuk memperoleh ilmu dan nilai-nilai positif dengan berbagai sumber belajar (Rohani, 2019:1). Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka pendidik hendaknya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar (Fairoso et al., 2018:51). Hal tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Matematika memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi jika dibandingkan dengan pelajaran lain (Murdiyanto & Mahatama, 2014:38). Berdasarkan hal tersebut pendidik hendaknya berupaya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat digunakan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah

dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang baik akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pendidik dapat menggunakan suatu permainan sebagai media pembelajaran, hal itu dikarenakan peserta didik masih cenderung suka bermain (Mahesti & Koeswanti, 2021:32). Permainan yang digunakan tentunya harus mudah dimainkan untuk peserta didik, selain itu permainan hendaknya dapat membangkitkan semangat peserta didik sehingga aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu permainan UNO *stacko* dapat menjadi pilihan untuk media pembelajaran. UNO *stacko* adalah kombinasi dari permainan kartu UNO dan permainan jenga (balok menara), permainan ini memiliki aturan dengan menyamakan angka atau warna pada *stacko* atau balok, dan berakhir saat menara UNO tersebut runtuh.

Secara teoritis, permainan UNO *Stacko* dapat mendukung pembelajaran matematika, khususnya dalam materi vektor, melalui pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan pemahaman konsep spatial. Permainan ini dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep vektor secara visual dan interaktif, dimana peserta didik akan memanipulasi balok-balok dengan posisi yang berbeda-beda, sehingga membantu mereka untuk memahami konsep pergerakan dan hubungan antar vektor dalam ruang. Dalam UNO *Stacko*, setiap keputusan yang diambil oleh pemain berkaitan langsung dengan logika spasial dan pemahaman terhadap struktur, yang relevan dengan konsep-konsep dasar dalam pembelajaran matematika seperti koordinat dan arah vektor. Selain itu, ketepatan dalam memilih balok juga mengasah keterampilan dalam perhitungan yang tepat dan cepat, yang sangat berguna dalam pembelajaran materi matematika yang membutuhkan kecepatan dan ketelitian, seperti dalam materi vektor.

Media pembelajaran dapat digunakan pada materi dianggap sulit oleh peserta didik (Fairisa et al., 2018:51). Salah satunya adalah materi vektor. Kesulitan materi ini menyebabkan peserta didik bosan dan tidak antusias saat pembelajaran matematika berlangsung.

(Gustiasih & Widajati, 2016:5) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan media UNO *stacko* dapat membangun pengetahuan dan pemahaman baru bagi peserta didik. Media UNO *stacko* ini juga membuat peserta didik semakin aktif dan berpengaruh pada perkembangan kognitif. Selain itu, (Virgadi et al., 2018:8) dalam penelitiannya juga menyebutkan bahwa UNO *stacko* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitiannya, Virgadi menggunakan desain *pretest-posttes* dan hasilnya nilai *posttes* lebih tinggi dari nilai *pretest*. Sehingga, Virgadi menemukan bahwa UNO *stacko* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Selain itu, beberapa penelitian lain juga mendukung penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, di antaranya penelitian oleh Arifin (2017), yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat meningkatkan

motivasi belajar peserta didik. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian *Sari & Pramudianto (2020)*, yang menyatakan bahwa permainan edukatif dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. *Nurhadi (2017)* dalam penelitiannya juga menyimpulkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran matematika dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap konsep yang sulit. Sementara itu, *Hasanah & Kurniawan (2018)* berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam kelas. Penelitian *Hidayat (2019)* juga mengungkapkan bahwa permainan edukatif dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam konteks matematika.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan UNO Stacko dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima langkah sistematis, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, yang diimplementasikan dalam proses pengembangan media pembelajaran ini.

Analisis

Tahap analisis merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di kelas. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kegiatan pembelajaran yang berjalan, termasuk materi pembelajaran yang digunakan, metode yang diterapkan, serta kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Analisis ini meliputi beberapa aspek, yaitu:

- Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi masalah pembelajaran yang ada, seperti kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan.
- Analisis Materi Pembelajaran: Menentukan materi yang cocok dan dapat diintegrasikan dengan permainan UNO Stacko, memastikan bahwa permainan ini dapat mendukung tujuan pembelajaran.
- Analisis Peserta Didik: Menganalisis tingkat pemahaman dan karakteristik peserta didik, termasuk gaya belajar mereka, agar permainan yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Desain

Tahap desain adalah tahap perencanaan yang melibatkan perancangan permainan UNO Stacko secara lebih terstruktur. Rancangan ini tidak hanya mencakup elemen visual dan teknis, tetapi juga menyusun aturan main dan mekanisme yang akan diterapkan selama permainan. Adapun yang termasuk dalam desain ini adalah:

Desain Kemasan: Membuat desain fisik permainan, termasuk ukuran, bahan, dan visualisasi yang akan digunakan untuk menarik perhatian peserta didik.

Desain Permainan: Merancang aturan permainan yang dapat mendukung tujuan pembelajaran. Aturan ini mencakup bagaimana permainan dimainkan, bagaimana elemen pembelajaran diintegrasikan ke dalam permainan, serta pengaturan waktu dan langkah-langkah permainan.

Desain Evaluasi: Merencanakan bagaimana pengumpulan data akan dilakukan selama uji coba, termasuk kriteria keberhasilan dan cara pengukuran efektivitas media.

Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk menciptakan prototype atau versi awal dari media pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji validitas terhadap media dan materi yang telah dikembangkan sebelum diterapkan kepada peserta didik. Proses pengembangan ini terdiri dari dua jenis uji validitas:

- **Uji Validitas Media:** Menguji apakah desain fisik dan teknis media pembelajaran sudah sesuai dengan standar yang diinginkan, apakah permainan mudah dimainkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- **Uji Validitas Materi:** Menguji apakah materi yang digunakan dalam permainan relevan dan efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran, apakah materi tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik.

Jika kedua uji validitas ini menunjukkan hasil yang memadai, media pembelajaran dapat dilanjutkan ke tahap implementasi.

Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap penerapan media pembelajaran dalam situasi nyata, di mana peneliti melakukan uji coba terhadap media pembelajaran UNO Stacko pada peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas media yang telah dikembangkan dalam konteks pembelajaran di kelas. Pengumpulan data dilakukan melalui dua cara utama:

- **Angket Respon Pendidik:** Untuk mengetahui pandangan dan penilaian pendidik terhadap kepraktisan media dalam mendukung proses pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, serta efektivitas media dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik.
- **Angket Respon Peserta Didik:** Untuk menilai sejauh mana peserta didik merasa tertarik dan terbantu dengan media pembelajaran tersebut, serta apakah permainan UNO Stacko membuat mereka lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

Data yang dikumpulkan dari kedua angket ini akan memberikan gambaran mengenai kelayakan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang sebenarnya.

Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti melakukan beberapa jenis evaluasi sesuai dengan teori yang relevan, yaitu:

- Evaluasi Formatif: Dilakukan selama proses implementasi untuk memperoleh umpan balik langsung dari pendidik dan peserta didik, yang kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan pada media pembelajaran.
- Evaluasi Sumatif: Dilakukan setelah implementasi untuk menilai efektivitas media pembelajaran secara keseluruhan, dengan menggunakan uji efektivitas untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan dampaknya terhadap peserta didik.
- Uji Efektivitas: Menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan atau keterampilan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.
- Uji Pengaruh: Mengukur seberapa besar pengaruh media pembelajaran UNO Stacko terhadap motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket validasi media dan angket validasi materi untuk mengukur kevalidan media, sedangkan untuk mengukur kepraktisan media berupa angket kepraktisan. Penilaian yang digunakan dalam angket ini dibagi menjadi 4 skala interval yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Setelah pengisian angket, angket dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase kelayakan
 $\sum x$: Jumlah total skor jawaban evaluator
 $\sum x_i$: Jumlah total skor jawaban tertinggi

Presentase hasil penilaian kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria pada tabel 1

Tabel 1. Kategori Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

No	Interval	Kriteria Penilaian
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$71\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$55\% \leq \text{skor} \leq 70\%$	Kurang Baik
4	$\text{skor} \leq 55\%$	Tidak Baik

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran UNO *stacko* menggunakan model ADDIE, dimana model ini memiliki 5 tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Analisis

Berdasarkan Kurikulum 2013, salah satu tujuan utama pembelajaran adalah agar peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mengembangkan potensi yang dimilikinya (Kurniawan & Noviana, 2017:390). Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran matematika di MAN 2 Jombang masih cenderung berpusat pada pendidik, di mana pendidik lebih banyak memberikan penjelasan dan instruksi, sementara peserta didik lebih pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menyebabkan terbatasnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan berpotensi mengurangi efektivitas proses belajar mengajar.

Melalui analisis awal terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik merasa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika, khususnya dalam pembahasan materi yang memerlukan pemahaman konsep-konsep dasar. Selain itu, pendidik juga menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga materi pembelajaran lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat merangsang partisipasi aktif mereka. Permainan edukatif, yang tidak hanya menarik tetapi juga dapat mengintegrasikan elemen-elemen pembelajaran, dapat menjadi solusi yang tepat. Salah satu permainan yang dipilih dalam penelitian ini adalah UNO *Stacko*, sebuah permainan yang sudah dikenal luas dan dapat dengan mudah dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran matematika.

Lebih lanjut, analisis dilakukan untuk menilai kesesuaian UNO *Stacko* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam konteks ini. Beberapa aspek yang dianalisis adalah:

Karakteristik Peserta Didik: Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sebagian besar peserta didik di MAN 2 Jombang memiliki kecenderungan untuk lebih tertarik pada metode pembelajaran yang melibatkan permainan atau aktivitas fisik. Mereka juga menunjukkan minat tinggi terhadap permainan yang memiliki unsur tantangan dan strategi, yang dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran matematika.

Materi Pembelajaran: Pembelajaran matematika di MAN 2 Jombang sering kali berfokus pada materi yang memerlukan pemahaman logika dan strategi, seperti konsep probabilitas, pola, serta operasi aritmatika dasar. UNO *Stacko* dapat disesuaikan untuk mengintegrasikan konsep-konsep ini, misalnya melalui aturan permainan yang mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan soal matematika sebelum menarik balok.

Metode Pembelajaran yang Digunakan: Pembelajaran yang berpusat pada pendidik, yang masih dominan di kelas, memerlukan pembaruan agar lebih menekankan pada pendekatan yang melibatkan peserta didik secara aktif. UNO Stacko dapat menjadi alternatif media yang mendukung pembelajaran aktif (*active learning*), di mana peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik tetapi juga berperan aktif dalam menemukan solusi dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Desain

Tahap desain dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu desain kemasan dan balok, cara bermain, kartu soal dan kunci jawaban

a. Desain Kemasan dan Balok

Kemasan UNO *stacko* terdiri dari kemasan bagian luar dan kemasan bagian dalam berwarna biru tua yang dicetak pada kertas *artpaper* 230 gsm. Kemasan bagian luar dari UNO *stacko* ini berukuran 9,5 cm x 9,5 cm x 25 cm, sedangkan kemasan bagian dalam berukuran 9 cm x 9 cm x 22 cm. Pada kemasan bagian luar terdapat judul permainan, keterangan isi, identitas pembuat, dan gambar yang dapat menarik minat peserta didik, sedangkan kemasan bagian dalam berisi petunjuk cara bermain serta keterangan yang terdapat pada balok dan kartu soal.

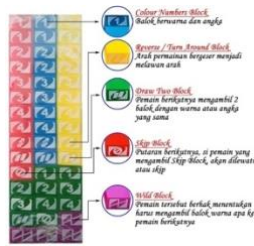


Gambar 1. Kemasan Bagian Luar



Gambar 2. Desain Kemasan Bagian Dalam

Balok UNO *stacko* yang digunakan dalam permainan ini adalah 36 buah yang terdiri dari 32 balok poin dan 4 balok ungu.



Gambar 3. Balok UNO *stacko*

b. Cara Bermain

Cara bermain UNO *stacko* ini sama halnya seperti UNO *stacko* pada umumnya, hanya saja pada media ini saat peserta didik mengambil balok poin, maka peserta didik juga harus mengambil kartu soal sesuai balok dan akan mendapat poin sesuai angka yang tertera pada balok atau kartu. Jika peserta didik mengambil balok ungu, maka peserta didik tidak perlu mengambil kartu soal.

c. Kartu soal dan kunci jawaban

Kartu soal berukuran 8,5 cm x 5,5, cm dicetak pada kertas *artpaper* 210 gsm, sedangkan kunci jawaban dicetak pada kertas *artpaper* 120 gsm ukuran A3. Kartu soal berjumlah 32 kartu dan terdiri dari 8 kartu biru, 8 kartu hijau, 8 kartu merah, dan 8 kartu kuning. Masing-masing kartu memiliki nomor 1 sampai 4 dan masing-masing warna terdapat 2 kartu dengan nomor yang sama, serta terdiri dari 2 sisi. Bagian depan adalah poin sedangkan bagian belakang adalah soal. Semakin tinggi poin, maka semakin sulit soal yang diperoleh.



Gambar 4. Desain Kartu Soal



Gambar 5. Desain Kunci Jawaban

Pengembangan

Tahap pengembangan media dimulai dari proses pembuatan UNO *stacko* kemudian media yang telah dibuat ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum diuji cobakan. Ahli media melakukan validasi produk dari aspek visual, kemasan, pembelajaran, dan kegunaan. Sedangkan ahli materi melakukan validasi materi dari aspek bahasa, soal, dan pengetahuan. Hasil uji kevalidan ini dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Validasi Uji Kevalidan Media

No.	Aspek yang dinilai	Presentase	Kategori
1.	Visual	87,5%	Sangat baik
2.	Kemasan	100 %	Sangat baik
3.	Pembelajaran	95%	Sangat baik
4.	Kegunaan	87,5%	Sangat baik
Rata-rata		92,5 %	Sangat baik

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh rata-rata validasi media sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik, oleh karena itu media pembelajaran dinyatakan valid dari aspek media.

Tabel 3. Validasi Uji Kevalidan Materi

No.	Aspek yang dinilai	Presentase	Kategori
1.	Bahasa	87,5%	Sangat baik
2.	Soal	91,67 %	Sangat baik
3.	Pengetahuan	75%	Baik
Rata-rata		84,72 %	Baik

Berdasarkan tabel 3 di atas diperoleh rata-rata validasi materi sebesar 84,72 % dengan kategori baik, oleh karena itu media pembelajaran dinyatakan valid dari aspek materi.

Berdasarkan tabel 2 dan 3 maka diperoleh bahwa media UNO *stacko* telah valid, sehingga layak diujikan pada tahap impelentasi untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran UNO *stacko*.

Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan untuk mengetahui kepraktisan media UNO *stacko* saat digunakan dalam pembelajaran matematika, materi vektor kelas X. Kepraktisan media pembelajaran ini diperoleh dari angket respon pendidik dan angket respon peserta didik pada media pembelajaran UNO *stacko*. Angket respon ini dinilai dari aspek kemenarikan, kelayakan, dan manfaat. Hasil uji kepraktisan ini dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Pendidik

No.	Aspek yang dinilai	Presentase	Kategori
1.	Kemenarikan	83,33%	Sangat baik
2.	Kelayakan	87,5 %	Sangat baik
3.	Manfaat	85%	Sangat baik
Rata-rata		85,27 %	Sangat baik

Berdasarkan tabel 4 di atas diperoleh rata-rata angket respon pendidik sebesar 85,27 % dengan kategori sangat baik, oleh karena itu media pembelajaran dinyatakan praktis dari angket respon pendidik. Berdasarkan hasil dari **Tabel 4** dan **Tabel 5**, media pembelajaran *UNO Stacko* dinyatakan praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan yang diharapkan dalam penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Arikunto (2013), yang menjelaskan bahwa kepraktisan media pembelajaran dapat diukur berdasarkan sejauh mana media tersebut dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kepraktisan ini juga diukur dari aspek

kemenarikan, kelayakan, dan manfaat media yang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek yang dinilai	Presentase	Kategori
1.	Kemenarikan	85,67%	Sangat baik
2.	Kelayakan	81,67 %	Baik
3.	Manfaat	83,5%	Baik
Rata-rata		83,61 %	Baik

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh rata-rata angket respon pendidik sebesar 83,61% dengan kategori baik, oleh karena itu media pembelajaran dinyatakan praktis dari angket respon peserta didik.

Berdasarkan tabel 4 dan tabel 5, maka media pembelajaran dinyatakan praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan. Berdasarkan hasil dari Tabel 4 dan Tabel 5, media pembelajaran UNO Stacko dinyatakan praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan yang diharapkan dalam penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Arikunto (2013), yang menjelaskan bahwa kepraktisan media pembelajaran dapat diukur berdasarkan sejauh mana media tersebut dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kepraktisan ini juga diukur dari aspek kemenarikan, kelayakan, dan manfaat media yang harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian media pembelajaran UNO *stacko*. Media UNO *stacko* yang digunakan dalam pembelajaran vektor memiliki desain yang menarik sehingga dinyatakan valid dan praktis. Perbedaan UNO *stacko* vektor ini dengan UNO *stacko* pada umumnya yang paling mencolok terletak pada penambahan kartu soal dan pengurangan balok UNO *stacko*. Sehingga media UNO *stacko* vektor ini dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Media UNO *stacko* ini memiliki kekurangan, dimana terdapat kemungkinan pengulangan soal yang diperoleh peserta didik. Hal ini dikarenakan nomor dan angka yang terdapat pada UNO *stacko* hanya terdapat 4 jenis, sehingga memungkinkan peserta didik mengambil soal yang sama. ahap evaluasi merupakan tahap yang penting dalam menilai efektivitas dan kelayakan media pembelajaran UNO *Stacko* yang telah dikembangkan, khususnya untuk pembelajaran vektor dalam matematika. Berdasarkan hasil evaluasi, media UNO *Stacko* yang digunakan dalam pembelajaran vektor dinilai memiliki desain yang menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Media ini dinyatakan valid dan praktis berdasarkan dua kriteria utama, yaitu validitas desain dan kepraktisan dalam penggunaannya.

Perbedaan utama antara UNO *Stacko* vektor yang dikembangkan dengan UNO *Stacko* pada umumnya terletak pada penambahan kartu soal yang relevan dengan materi vektor dan pengurangan jumlah balok dalam permainan. Hal ini dilakukan agar permainan tetap menantang tetapi lebih terfokus pada materi pembelajaran matematika, terutama dalam konteks pembahasan vektor. Penambahan kartu soal memungkinkan peserta didik

untuk mempraktikkan konsep-konsep vektor melalui pertanyaan yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari.

Namun, meskipun media ini terbukti efektif dalam meningkatkan interaktivitas peserta didik, terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Salah satu kekurangan utama adalah kemungkinan pengulangan soal yang diterima oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan variasi nomor dan angka pada balok *UNO Stacko*, yang hanya terdiri dari empat jenis. Dengan demikian, peserta didik dapat secara tidak sengaja menarik balok dengan nomor atau angka yang sama, yang mengakibatkan mereka memperoleh soal yang sudah pernah dijawab sebelumnya. Kekurangan ini dapat mengurangi efektivitas media dalam menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Menurut penelitian oleh Sugiyono (2017), kepraktisan dan validitas media pembelajaran sangat bergantung pada desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan media tersebut untuk menarik perhatian serta memotivasi peserta didik. Dalam hal ini, meskipun media *UNO Stacko* vektor ini sudah memenuhi sebagian besar kriteria tersebut, perlu adanya penyempurnaan dalam variasi soal dan sistem nomor untuk memaksimalkan efektivitasnya dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan, maka media pembelajaran *UNO stacko* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika materi vektor kelas X.

Peneliti memberikan saran kepada pendidik agar mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk peserta didik. Untuk peserta didik sebaiknya banyak berlatih soal agar pemahaman materi menjadi lebih baik. Untuk peneliti lain hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran *UNO stacko* menjadi valid, praktis, dan efektif.

Daftar Pustaka

- Arifin, Z. (2017). *Pendidikan Berbasis Permainan: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Media Pustaka.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Fairosa, S., Prayekti, N., & Hariastuti, R. M. (2018). *Pengembangan Media Permainan Matematika Berbasis Kartu Domino Pada Materi Eksponen*. 2(2), 51–63.
- Gustiasih, F., & Widajati, W. (2016). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISTIK BERMEDIA UNO STACKO TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK KELOMPOK A. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(December), 118–138.
- Hasanah, S., & Kurniawan, R. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

- dengan Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 19(1), 32-38.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4520>
- Hidayat, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan*, 24(3), 67-75.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30.
<https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.33586>
- Murdiyanto, T., & Mahatama, Y. (2014). Pengembangan Alat Peraga Matematika Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Sarwahita*, 11(1), 38.
<https://doi.org/10.21009/sarwahita.111.07>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
[http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Virgadi, F., Sinaga, M., Rahayu, N., Virgadi, F., Sinaga, M., & Rahayu, N. (2018). JAPANESE VOCABULARY ENHANCEMENT THROUGH THE UNO STACKO GAME (Experimental Research of Students of XI class SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru). *Jom Fkip*, 5(1), 1–10.
<https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/20225>