

PENGEMBANGAN MEDIA UNO STACKO TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

THE DEVELOPMENT OF THEMATIC UNO STACKO MEDIA TO IMPROVE THE LEARNING INTEREST

Oleh : Helvy Eka Ardilasari, Universitas Negeri Yogyakarta
Helvyeka@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran Uno Stacko Tematik yang layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD N Tegalpanggung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*) dengan menggunakan 7 dari 10 tahap yang terdapat pada model *Borg and Gall*. Tahap yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara dan observasi, sedangkan analisis data, peneliti menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil dari pengembangan media Uno Stacko Tematik sudah dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar di Sekolah Dasar melalui beberapa proses validasi. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil validasi materi yang mendapatkan skor rata – rata 4,9 dengan kategori “sangat baik” dan validasi media yang mendapatkan skor rata – rata 4,93 dengan kategori “sangat baik”. Pada uji coba lapangan awal mendapatkan skor rata – rata 4,67 dari respon guru dengan kategori “sangat baik”, dan skor rata – rata 3,92 dari respon siswa dengan kategori “sangat baik”. Pada uji coba lapangan utama mendapatkan skor rata – rata 4,78 dari respon guru dengan kategori “sangat baik” dan skor rata – rata 3,90 dari respon siswa dengan kategori “sangat baik”.

Kata Kunci : *pengembangan media, Uno Stacko Tematik*

Abstract

This research was aimed to obtain Thematic Uno Stacko learning media product which deserved to be used to improve the learning interest of grade V students of SD N Tegalpanggung. The research type was research and development (*R&D*) by using seven out of ten stages in Borg and Gall model. The stages used by the researcher were data collection, planning, initial product development, field initial trial, product revision, field main trial, and product revision. The data collection techniques used by researchers is interviews and observation. The results of the development Thematic Uno Stacko media showed they deserved to be used to improve the learning interest in elementary school through several validation processes. It was proven based on the result of material validation average score of 4,9 in a ‘very good’ category and and media validation average score 4,93 in a ‘very good’ category. On the field initial trail, the researcher obtained the average score of 4,67 from the teacher assement in a ‘very good’ category and the average score of 3,92 from student assessment in a ‘very good’ category. On the field main trail obtained the average score of 4,78 from the teacher assement in a ‘very good’ category and the average score of 3,91 from student assessment in a ‘very good’ category.

Key Words: *media development, Thematic Uno Stacko*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu keharusan yang didapatkan oleh setiap manusia, yang artinya setiap lapisan masyarakat berhak untuk mendapatkan pendidikan. Peran pendidikan sangatlah penting, yaitu berguna untuk menjalankan kehidupan yang lebih baik. Proses pendidikan tidak lepas dari peran serta orang lain dan lingkungan sekitar, dalam pelaksanaannya pendidikan membutuhkan

bantuan orang lain untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dari pendidikan tersebut. Pendidikan adalah suatu upaya untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, yang bertujuan untuk memanusiakan manusia, mendewasakan seseorang, merubah perilaku seseorang, serta meningkatkan kualitas menjadi lebih baik.

Pelaksanaan pendidikan secara formal dilakukan pada kegiatan pembelajaran yang

dilaksanakan di sekolah. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah memiliki beberapa tujuan. Agar tercapainya tujuan yang diharapkan perlu adanya usaha yaitu dengan cara menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu tujuan dari dilaksanakan pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar yang baik dari pelaksanaan pembelajaran merupakan hal yang diharapkan oleh siswa, guru, wali murid serta pihak sekolah. Untuk mendapatkan hasil yang baik dipengaruhi dari berbagai faktor yang saling mendukung antara satu dengan yang lain. Salah satu faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran adalah minat belajar siswa, apabila minat belajar siswa rendah akan mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan materi yang dipelajari tidak akan terserap dengan baik. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Gagne' & Briggs (Arsyad, 2016: 4) menyampaikan bahwa media pembelajaran meliputi alat berupa fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Guru perlu memilih dan menetapkan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Tafano, 2018 : 103). Penggunaan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi pelajaran. Hamalik (Arsyad, 2016: 19) menyampaikan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kline (Angkowo & Kosasih 2007: 49) belajar akan lebih efektif apabila dilakukan dalam suasana menyenangkan. Pada proses pembelajaran, pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Pada proses pembelajaran yang berlangsung tidak lepas dari kurikulum yang digunakan. Kurikulum yang telah diterapkan sebagian besar Sekolah Dasar saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pelajaran yang menekankan pada proses belajar yang bermakna dengan cara menggali pengetahuan siswa dari berbagai sumber belajar di lingkungan sekitar. Sumber belajar yang sesuai dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan adalah media pembelajaran, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti menemukan kendala dalam proses pembelajaran di SD Negeri Tegalpanggung khususnya pada kelas lima yaitu mengenai minat belajar siswa yang terbilang rendah. Minat belajar siswa dikatakan rendah dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung, ketika guru menjelaskan di depan kelas terdapat beberapa siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri bahkan ada siswa yang

berbicara dengan teman sebangkunya. Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah bervariasi, dimana guru menjelaskan materi kepada siswa dan dilanjutkan siswa diminta untuk mengerjakan tugas. Penggunaan metode berupa ceramah yang digunakan membuat siswa cepat bosan dan mengakibatkan minat belajar siswa rendah. Siswa masih merasa kesulitan menghafalkan banyak materi pada pembelajaran. Siswa tidak dapat memahami materi yang terlalu banyak pada buku secara mandiri, karena terlalu banyaknya materi yang perlu dihafalkan dan dipahami secara bersamaan.

Salah satu faktor lain yang mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa yaitu karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti didapat bahwa, penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara maksimal. Di SD N Tegalpanggung terdapat beberapa media pembelajaran seperti buku paket tematik, buku LKS, gambar peta, penggaris bujur, penggaris panjang, jangka, gambar sistem pernapasan dan fasilitas pembelajaran berupa LCD Proyektor. Dari beberapa media yang ada di SD N Tegalpanggung tersebut, belum digunakannya media yang menarik minat siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media yang sering digunakan adalah buku paket tematik, buku LKS dan LCD Proyektor.

Siswa di SD N Tegalpanggung tergolong siswa yang cukup aktif, dapat dilihat saat proses pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Namun dari

beberapa siswa yang aktif mengikuti pelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang kurang berperan aktif. Siswa yang kurang berperan aktif dalam pelajaran ini dikarenakan, kurangnya minat dalam mengikuti pelajaran sehingga ketika mengikuti pelajaran mereka akan cenderung sibuk dengan kegiatannya masing – masing. James (Susanto, 2013: 66) menyampaikan bahwa minat belajar merupakan faktor utama derajat keaktifan siswa. Masih perlu adanya media yang menunjang proses pembelajaran yang menarik dan menuntut seluruh siswa untuk berperan aktif. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dibuat semenarik mungkin agar meningkatkan minat belajar siswa dan siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari dengan baik.

Tujuan utama dari kurikulum 2013 adalah menekankan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Namun penggunaan media pembelajaran yang tersedia masih belum membuat siswa berperan aktif dan menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media yang kurang menarik perhatian siswa dapat menyebabkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran menurun. Penggunaan media yang kurang inovatif dan kreatif membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran (Rustiana & Lucky, 2018: 56). Apabila minat belajar siswa menurun maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran permainan edukatif atau biasa disebut dengan Alat

Permainan Edukatif (APE). Media pembelajaran APE merupakan media pembelajaran yang dirancang berupa alat permainan, sehingga dalam penerapan media pembelajaran APE siswa dapat bermain sambil belajar. Di SD N Tegalpanggung untuk metode berupa permainan sudah sering digunakan oleh guru saat pembelajaran namun media pembelajaran berupa APE di SD Negeri Tegalpanggung belum pernah dikembangkan. Penerapan permainan dalam pembelajaran dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa (Rustiana & Lucky, 2018: 56). Dengan adanya media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan beberapa masalah yang telah ditemukan oleh peneliti, di SD N Tegalpanggung membutuhkan media pembelajaran yang menggunakan konsep APE agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif di SD N Tegalpanggung untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan dikembangkannya media yang menggunakan konsep APE diharapkan dapat menarik perhatian dan membuat siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran. Perasaan senang dan ketertarikan saat menggunakan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa Media Uno Stacko Tematik. Media Uno Stacko Tematik adalah alat permainan edukatif berbentuk Stacko atau balok

- balok yang kemudian disusun secara rapi, yang disetiap baloknya memiliki warna dan angka yang berbeda. Uno Stacko Tematik ini dilengkapi dengan kartu soal yang ditunjukkan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa menguasai materi yang telah dipelajari. Pengembangan media permainan Uno Stacko ini memuat pembelajaran tematik. Tema yang dipilih dalam pengembangan media permainan Uno Stacko Tematik ini adalah Tema 4 “Sehat Itu Penting” Subtema 1 “Peredaran Darahku Sehat” untuk siswa kelas V. Permainan yang menarik dan menyenangkan diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Pengembangan Media Uno Stacko Tematik ini dilakukan untuk menciptakan media permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa dibarengi dengan permainan sehingga siswa tidak merasa tertekan dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa lebih berkesan sehingga materi yang didapatkan diterima dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang membuat oroduk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tegalpanggung pada tanggal 21 Januari 2020, dan 23 Januari 2020.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar.

Prosedur

Penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah (Sukmadinata, 2010: 169). Penelitian ini menggunakan 7 dari 10 langkah yang dikemukakan Borg and Gall. Tahap pengembangan yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Tahap ini peneliti mengumpulkan informasi terkait kendala pembelajaran di kelas. Pengumpulan informasi dilakukan peneliti dengan cara wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan guru kelas lima dan observasi dilakukan dengan mengamati pembelajaran yang dilakukan di kelas lima. Peneliti juga melakukan studi literatur terkait kurikulum yang digunakan dan kompetensi dasar mengenai materi pada media yang akan dikembangkan.

2. Perencanaan

Peneliti melakukan perencanaan secara bertahap dalam mengembangkan produk, diantaranya sebagai berikut.

- a. Menganalisis karakter siswa kelas V SD Negeri Tegalpanggung.
- b. Mencari buku referensi terkait dengan pengembangan media Uno Stacko Tematik.
- c. Merencanakan metrik pengembangan media Uno Stacko Tematik sesuai dengan KI, KD dan Indikator.
- d. Menyusun instrumen penilaian kelayakan media untuk validasi ahli materi, ahli media dan praktisi.

- e. Merencanakan perancangan produk awal.
- f. Mengembangkan media Uno Stacko Tematik.
- g. Melakukan uji coba lapangan.
- h. Meminta tanggapan dari praktisi (guru dan siswa)
- i. Melakukan revisi sesuai masukan di lapangan.

3. Pengembangan Draf Produk

Peneliti mengembangkan media berupa Uno Stacko Tematik dan komponen pelengkap. Komponen atau item-item pada media Uno Stacko Tematik yaitu balok stacko, kartu soal, bintang, dan buku panduan. Setelah semua item selesai dibuat, peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba lapangan awal di kelas V SD Negeri Tegalpanggung. Subjek pada uji coba sebanyak 4 siswa yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan akademik siswa dan minat belajar siswa. Siswa dan guru diberikan angket mengenai media Uno Stacko Tematik setelah diujicobakan. Angket dibagikan untuk mengetahui respon siswa dan guru pada media yang dikembangkan.

5. Revisi Produk

Revisi produk awal dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media Uno Stacko Tematik dari hasil uji coba lapangan awal.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Tahap ini uji coba lapangan utama untuk media Uno Stacko Tematik melibatkan 16 siswa kelas V SD Negeri Tegalpanggung. Siswa dan

guru diberikan angket yang telah dibuat oleh peneliti guna mengetahui respon siswa dan guru tentang kelayakan media yang diujicobakan di lapangan.

7. Revisi Produk Hasil Uji Coba lapangan Utama

Revisi produk hasil uji coba lapangan utama dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media Uno Stacko Tematik berdasarkan masukan yang telah diberikan agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan kuesioner. Wawancara dan observasi dilakukan pada saat analisis kebutuhan dengan guru kelas V SD Negeri Tegalpanggung. Kuesioner digunakan untuk mengetahui kelayakan media Uno Stacko Tematik dari ahli materi dan media serta digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media Uno Stacko Tematik yang dikembangkan peneliti. Angket respon penelitian menggunakan skala 4 untuk respon siswa dan skala 5 untuk respon ahli dan guru.

Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini memiliki dua jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Kedua macam data yang telah diperoleh tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. rata – rata skor yang didapatkan dari hasil uji coba kelayakan dan uji coba lapangan respon dari guru akan dikonversikan dalam bentuk kualitatif yang menggunakan skala lima (Widoyoko, 2010: 238). Sementara untuk hasil uji coba

lapangan respon dari siswa akan dikonversikan dalam bentuk kualitatif dengan skala 4 menggunakan aturan yang merupakan modifikasi dari aturan yang dikembangkan Sugiyono (2003: 329-339).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media Uno Stacko Tematik berdasarkan 7 langkah dari 10 langkah yang dirumuskan Borg dan Gall (Sukmadinata, 2010: 169). Langkah pertama yaitu pengumpulan data, tahap ini diperoleh kendala yaitu masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran dan minat belajar siswa rendah.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Sundayana (2013: 6), media dapat membantu siswa dalam belajar dan sebagai sumber belajar lain. Menurut Sujana dan Rivai (Sundayana, 2013: 12), media dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media Uno Stacko Tematik. Media Uno Stacko Tematik digunakan untuk tema 4 subtema 1. Media Uno Stacko Tematik dapat membuat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki konsep belajar sambil bermain dan siswa berperan aktif dalam penggunaan media ini.

Langkah kedua yaitu perencanaan, pada langkah ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran, menentukan isi pelajaran, menyusun instrumen penilaian kelayakan media, membuat desain Uno Stacko Tematik

beserta item pendukungnya, melakukan uji coba, dan revisi media.

Langkah ketiga adalah pengembangan draf produk. Tahap ini peneliti membuat produk media Uno Stacko Tematik beserta item pendukungnya. Tahap ini menghasilkan produk antara lain balok stacko, kartu soal, bintang, dan buku panduan. Media yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media sebelum diuji cobakan. Validasi materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 4,2, dengan kriteria baik. Validasi materi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan kriteria sangat baik.



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Materi

Setelah melakukan validasi materi kemudian dilanjutkan dengan validasi media. Validasi media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,4 kriteria cukup. Validasi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,47 kriteria sangat baik. Validasi tahap ketiga memperoleh skor rata-rata 4,93 kriteria sangat baik.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Media

Kriteria kelayakan media dapat dilihat dari peroleh skor rata-rata minimal 3,4 agar dapat dikatakan layak (Widoyoko, 2010: 238). Berikut adalah hasil media Uno Stacko Tematik setelah melalui tahap validasi ahli.

a. Balok Stacko

Balok stacko terbuat dari kayu yang dilapisi dengan cat. Balok stacko memiliki ukuran seperti balok yang memiliki ukuran panjang 9,5 cm, lebar 3,2 cm dan tinggi 2 cm. Ukuran tersebut dipilih agar media dapat digunakan dengan mudah saat menggunakan media. Balok stacko memiliki 4 warna yang berbeda yaitu warna merah, hijau, orange dan biru. Pada bagian samping balok terdapat tulisan “Uno Stacko Tematik” sebagai nama media dan pada bagian depannya terdapat angka yang berbeda – beda yaitu angka 0 – 4.



Gambar 3. Balok Uno Stacko Tematik

b. Kartu Soal

Kartu soal dikemas dalam bentuk kartu yang memiliki ukura 8 cm x 6 cm. Kartu soal berjumlah 108 kartu. Kartu soal ini berisikan soal – soal tematik pada tema 4 subtema 1. Terdapat 4 warna yang berbeda pada kartu soal ini, warna yang digunakan sesuai dengan warna balok stacko yaitu warna merah, hijau, orange dan biru. Jenis *font* yang digunakan pada kartu soal adalah *TimesNew Roman*. Kartu soal dicetak dengan kertas *ivory* 230 gram. Desain kartu soal menggunakan aplikasi *coreldraw X7*.



Gambar 4. Kartu Soal

c. Bintang

Item bintang ini digunakan sebagai skor yang diperoleh siswa apabila dapat mengambil balok dan menjawab soal. Item bintang terbuat dari kertas karton yang ditemplei dengan *sticker* bintang.



Gambar 5. Bintang

d. Buku Panduan

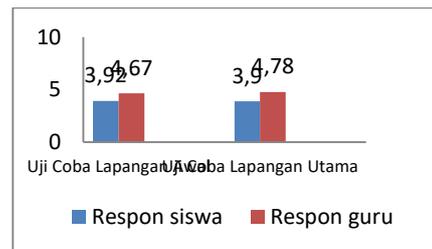
Buku panduan bersikan tentang deskripsi media Uno Stacko Tematik, komponen media, KD dan Indikator serta tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi ajar, dan kumpulan soal. Ukuran buku panduan dicetak menggunakan kertas *Art Paper* dan HVS 80 gram untuk isi. Jenis *font* yang digunakan pada isi menggunakan *Arial* dan *Time New Roman* dengan ukuran *font* 12. Untuk Judul menggunakan jenis *font cooper black* dengan ukuran *font* 20,5pt.



Gambar 6. Buku Panduan

Setelah uji validasi ahli selesai, peneliti melanjutkan pada tahap uji coba lapangan sebanyak dua tahap yaitu uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan awal dilaksanakan dengan subjek 4 siswa kelas V SD N Tegalpanggung. Hasil uji coba lapangan awal peneliti mendapatkan skor rata – rata 3,92 dari respon siswa dan mendapatkan skor rata – rata 4,67 dari respon

guru yang dapat dikategori sangat baik. Sementara uji coba lapangan utama dilakukan dengan subjek 16 siswa kelas V SD Negeri Tegalpanggung. Hasil uji coba lapangan utama peneliti mendapatkan skor rata – rata 3,90 dari respon siswa dan mendapatkan skor rata – rata 4,78 dari respon guru yang dapat dikategorikan sangat baik.



Gambar 9. Hasil uji coba

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media Uno Stacko Tematik dikembangkan oleh peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang melalui 7 tahap dari 10 tahap yang ada. Media Uno Stacko Tematik dikembangkan oleh peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang melalui 7 tahap dari 10 tahap yang ada. Tahap yang dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran adalah: 1) pengumpulan data, 2) perencanaan pembuatan produk, 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan utama. dan 7) revisi uji coba lapangan utama.

Pengembangan media Uno Stacko Tematik dinyatakan layak oleh ahli materi dengan skor rata – rata 4,90 dan ahli media dengan skor rata – rata 4,94 dan termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Dari skor

tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Uno Stacko Tematik layak digunakan untuk pembelajaran dan dinyatakan layak dengan beberapa tahap uji coba. Pada uji coba lapangan meminta penilaian atau respon dari praktisi yaitu siswa dan guru. Uji coba lapangan terbatas memperoleh skor rata – rata sebesar 3,92 dari siswa dan 4,67 dari guru. Sedangkan pada uji coba lapangan utama memperoleh skor rata – rata sebesar 3,90 dari siswa dan 4,78 dari guru. keseluruhan tahap uji coba lapangan memperoleh skor dengan kategori “sangat baik” atau “sangat layak”.

SARAN

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat memanfaatkan media Uno Stacko Tematik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.
- b. Guru dapat menjadikan media Uno Stacko Tematik sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Bagi Peneliti Lain

- a. Peneliti lain dapat melakukan pengembangan Media Uno Stacko Tematik pada tema lain dan di kelas tingkat selanjutnya.
- b. Peneliti lain dapat melakukan penelitian eksperimen untuk menguji keefektifan media Uno Stacko Temaik ini.

DAFTAR PUSTAKA

Angkowo, R. Dan A, Kosahih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian*. Bandung : ALFABETA

Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.

Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup Persada

Tafano, T. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018*.

Widoyoko, E P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.