

Menggunakan TND Uno Stacko pada Pembelajaran IPAS: Mengukur Pengaruh

Tri Malia Febrianti¹, Djunaidi², Masagus Firdaus³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

trimaliafebrianti@gmail.com¹, Djunaidi@unsri.ac.id², Firdaus26habib@gmail.com³

Abstrak

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Uno Stacko, Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran TND Uno Stacko IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas v di SD Negeri 02 Gunung Jati. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis penelitian True Eksperimental Design Posttest Only Control Design. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, kelas V.A berjumlah 26 siswa dan kelas V.B berjumlah 25 siswa tahun ajaran 2023/2024. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes soal pilihan ganda berjumlah 25 soal. Instrumen tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V.A yang menggunakan media pembelajaran TND Uno Stacko IPAS dan siswa kelas V.B yang menggunakan media konvensional. Validitas instrumen tes diuji dengan rumus Pearson Product Moment dan untuk mengetahui reliabilitasnya diuji dengan metode Cronbach's Alpha. Teknik analisis data menggunakan uji-t (Independent Sample T-test), yang sebelumnya telah diketahui normalitas dan homogenitasnya. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 89,23 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 60,48. Hasil uji-t diperoleh diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan diperoleh nilai $t_{hitung}=8,805$ dimana $t_{tabel}=1,676$ dengan $df=(n_1+n_2)-2$ dimana $n=51$ (jumlah sampel), jadi $df=49$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung}=8,805 > t_{tabel}=1,676$ maka berdasarkan pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran TND Uno Stacko IPAS dan mereka yang menggunakan media konvensional.

Abstract

Key Word:

Media On The Learning, Uno Stacko, Student Learning Results.

This research aims to determine the effect of the TND Uno Stacko IPAS learning media on the learning outcomes of class V students at SD Negeri 02 Gunung Jati. This research is an experimental research type, True Experimental Design Posttest Only Control Design. The sample from this research was all class V students, class V.A totaling 26 students and class V.B totaling 25 students for the 2023/2024 academic year. The data collection technique uses a multiple choice question test instrument totaling 25 questions. This instrument aims to determine the learning outcomes of class V.A students who use the TND Uno Stacko IPAS learning media and class V.B students who use conventional media. The validity of the test instrument was tested using the Pearson Product Moment formula and to determine its reliability it was tested using the Cronbach's Alpha method. The data analysis technique uses the t-test (Independent Sample T-test), the normality and homogeneity of which have previously been determined. The average posttest score for the experimental class was 89.23 and the average score for the control class was 60.48. The results of the t-test obtained a significant value (2-tailed) of 0.000. Because the significant value is $0.000 < 0.05$ and the obtained value of $t_{count}=8.805$ where $t_{table}=1.676$ with $df=(n_1+n_2)-2$ where $n=51$ (number of samples), so $df=49$. So it can be concluded that $t_{count}=8.805 > t_{table}=1.676$ then based on hypothesis testing H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant difference in the learning outcomes of students who use the TND Uno Stacko IPAS learning media and those who use conventional media..

Copyright © 2024 Tri Malia Febrianti, Djunaidi, Masagus Firdaus

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi siswa. Menurut Sadiman (Syifa & Parastuti, 2020) menggabungkan permainan sebagai media atau alat peraga dengan komponen pembelajaran membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media berbasis permainan ini cocok untuk mata pelajaran dengan banyak teori, seperti IPAS. Ini memastikan bahwa siswa tidak akan bosan jika mereka harus menghafal dan membaca materi secara terus menerus. Salah satu materi paling sulit dipahami di kelas V adalah tentang sistem pencernaan manusia. Sebagian besar siswa tidak menyukai IPAS karena sulit dipahami dan menggunakan banyak istilah asing, oleh karena itu untuk melihat sistem pencernaan manusia secara langsung perlu menggunakan media pembelajaran, Awang (Amiruddin dkk, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bantuan media visual akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih mudah dan efektif, 11% pelajaran dilakukan melalui pendengaran dan 83% melalui penglihatan. Manusia hanya dapat

mengingat 20% dari apa yang didengar, dan mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Angelina & Hamdun, 2019).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk melakukan kegiatan belajar. Pemilihan dan penggunaan media dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran yang bisa mendukung hal tersebut yaitu media *TND Uno Stacko*. Media pembelajaran *TND Uno Stacko* merupakan modifikasi gabungan dari permainan *Truth and Dare*, kartu Uno dan menara jenga. Dibandingkan dengan modifikasi permainan *Uno Stacko* yang telah ada penelitian ini memiliki keterbaruan yaitu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia. Sementara itu produk yang digunakan oleh peneliti adalah *Uno Stacko* yang terbuat dari plastik beraneka ragam warna dengan simbol-simbol permainan uno disetiap ujung baloknya, selain itu terdapat tulisan *Truth* (Kebenaran) dan *Dare* (Tantangan) pada setiap sisi balok. Komponen tambahan yang digunakan adalah kartu Kebenaran dan Keberanian, yang berisi pernyataan dan pertanyaan yang berkaitan dengan bahan yang terlibat dalam sistem pencernaan manusia.

TND, singkatan dari “*Truth and Dare*” adalah permainan yang jujur dan menantang. Menurut Tarigan dan Saskia (2019) *Truth and Dare* adalah permainan yang dimainkan dalam kelompok dengan dua kartu yaitu kartu *Truth and Dare*. Kartu *Truth* mengandung pernyataan yang membutuhkan jawaban “ya atau tidak”, sedangkan kartu *Dare* mengandung pertanyaan yang membutuhkan jawaban penjelasan atau penjabaran disertai dengan alasan. Media *Uno Stacko* menurut Purwaningsih & Fitriana (2022) *Uno Stacko* adalah permainan menyusun balok berbentuk sebuah menara kemudian mengambil satu persatu balok tersebut tanpa meruntuhkan balok-balok lainnya, kegiatan tersebut melatih konsentrasi dan keseimbangan peserta didik dalam mengambil keputusan.

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *TND Uno Stacko* adalah seperti berikut, menurut Syifa dan Parastuti (2020) 1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sebelum permainan dimulai; 2. Guru menjelaskan peraturan dan cara bermain *Uno Stacko*; 3. Balok pada setiap tingkatan dihiasi dengan berbagai warna, simbol, dan bahkan angka. Di dalam setiap balok terdapat tulisan *Truth* (kebenaran) dan *Dare* (keberanian) tambahan, yang dimaksudkan untuk mengajarkan siswa cara mengambil kartu pertanyaan yang telah disediakan; 4. Tentukan siapa pemain pertama dari masing-masing kelompok; 5. Pemain pertama tidak diperbolehkan mengambil balok di tingkat 1-3 teratas; pemain lain dapat mengambil balok dari berbagai tingkatan; 6. Setelah mengambil balok, pemain mengambil kartu soal yang sesuai dengan keterangan kartu yang tertera di balok tersebut, kemudian menjawab pertanyaan.

Adapun kelebihan media pembelajaran *Uno Stacko* menurut Sansastra dkk, (2023) menyebutkan kelebihanannya yaitu dapat meningkatkan rasa percaya diri karena permainan ini menuntut siswa untuk berinteraksi dengan teman kelompoknya dan menjawab pertanyaan di depan umum yang berkaitan dengan pembelajaran. Kekurangan media pembelajaran *Uno Stacko* yaitu biaya yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *Uno Stacko* cukup besar serta pada tahap desain media *Uno Stacko* membutuhkan waktu yang cukup lama (Luluanna dkk, 2021). Menurut Irawati dkk. (2021) hasil belajar adalah definisi dari tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran tertentu di sekolah. Hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk skor yang diperoleh dari tes mengenai mata pelajaran tertentu. Menurut Nabillah dan Abadi (2019) hasil belajar siswa bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor pertama berasal dari siswa sendiri, seperti minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian; faktor kedua berasal dari lingkungan luar siswa, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan dari hasil pengamatan (observasi) dan wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada wali kelas siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 02 Gunung Jati, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut: pertama, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di sekolah berbasis permainan terutama pada pembelajaran IPAS. Kedua, Sebagian siswa menganggap bahwa IPAS merupakan pembelajaran yang sulit karena harus banyak menghafal materi dan banyak istilah asing yang sulit dipahami sehingga beberapa diantara mereka menghindari pelajaran IPAS. Ketiga, tidak fokusnya siswa dalam berkonsentrasi selama kegiatan yang mengakibatkan rendahnya kualitas belajar dan belum optimalnya hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas V 56,2.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan, dengan media pembelajaran yang sama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ain (2022) dengan judul Pengaruh Media *Uno Stacko* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X dan Y, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Uno Stacko* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Penelitian yang dilakukan oleh Indriastuti & Abidin (2021) dengan judul Pengaruh Permainan *Uno*

Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara online menimbulkan kejenuhan dan berkurangnya motivasi belajar siswa, hal ini membuktikan bahwa media *Uno Stacko* dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kayuringin Jaya. Penelitian yang dilakukan oleh Mustari (2023) dengan judul Pengaruh Bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini, menunjukkan terdapat pengaruh bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* terhadap kemampuan kognitif anak di TK Negeri Pembina Sinjai Barat mengalami peningkatan sesudah perlakuan yang signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut mengindikasikan anak mampu memecahkan sendiri masalah, mampu mengenal dan mengelompokkan *Uno Stacko* dan *Uno Card* dengan angka atau warna yang sesuai.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 02 Gunung Jati yang beralamat di Jln. Lintas Provinsi No.KM.125, Gunung jati Kec. Cempaka, Kabupaten OKU Timur, Sumatera Selatan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan dua variabel, variabel (X) yaitu media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS dan variabel (Y) yaitu hasil belajar. Rancangan penelitian *True Exsperimental Design* dan desain penelitian menggunakan *Posttest Only Control Design*.

R	X	O ₂
R		O ₄

Gambar 1. *Posttest Only Control Design*
Sumber. (Sugiyono, 2022, hal.116)

Keterangan:

R: Random (acak)

X: Perlakuan dengan menggunakan media *TND Uno Stacko*

O₂: Kelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan (*Posttest*)

O₄: Kelas kontrol setelah tidak adanya perlakuan (*Posttest*).

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas di kelas V yaitu kelas V.A sebagai kelas eksperimen dan kelas V.B sebagai kelas kontrol. Populasi penelitian adalah seluruh kelas V di SD Negeri 02 Gunung Jati. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan teknik sampling *non probability* yaitu sampling total/sampel jenuh.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Total	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
V.A	15	11	26	Eksperimen
V.B	12	13	25	Kontrol
Jumlah	27	24	51 siswa	

Sumber. Tata usaha SD Negeri 02 Gunung Jati

Tabel 2. Sampel Penelitian

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Total	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
V.A	14	12	26	Eksperimen
V.B	11	14	25	Kontrol
Jumlah	25	26	51 siswa	

Sumber. Tata usaha SD Negeri 02 Gunung Jati

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan tes. Pada penelitian ini tes yang digunakan berupa tes akhir (*posttest*) setelah diberikan perlakuan (*treatment*) media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS, berupa tes soal pilihan ganda. Sebelum tes digunakan pada penelitian, dilakukan teknik validasi instrument. Pada penelitian ini uji validitas instrument menggunakan rumus *Person (Product Moment)* dan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, penelitian ini menggunakan analisis data statistik parametrik. Setelah data dikumpulkan, selanjutnya data diolah dan dianalisis. Uji t digunakan untuk menguji hipotesis apakah ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Sebelum itu, Uji prasyarat merupakan salah satu komponen analisis data yang harus dilakukan untuk. Adapun uji prasyarat pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas data dimana menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS 25.

Uji ini dilakukan untuk mengidentifikasi apakah distribusi sampel yang dipilih berasal dari distribusi populasi normal atau tidak normal. Lalu uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's Test of Homogeneity of Variances* dengan menggunakan bantuan *Software SPSS 25*. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t dengan rumus uji *Independent Sample T-test*. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 02 Gunung Jati.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 02 Gunung Jati. Penelitian ini menggunakan *Posttest Only Control Design*. Dimana instrumen penelitian telah memenuhi kriteria kevalidan untuk digunakan. Penelitian ini pembelajaran sambil bermain menggunakan media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pada modul ajar yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 2: Perlakuan (*Treatment*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 3: Pemberian *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

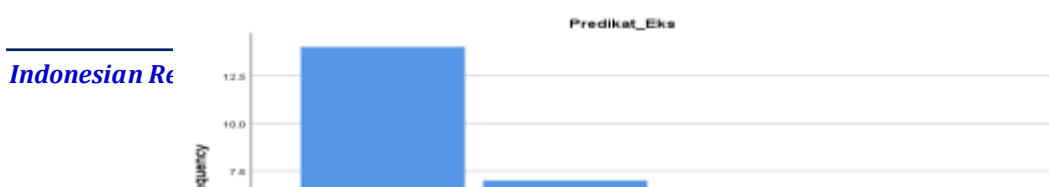
Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan materi tentang sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS, sedangkan pada kelas kontrol diberikan materi tentang sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Selanjutnya pada tahap akhir, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan tes akhir (*posttest*).

Tabel 3. Data Deskripsi Frekuensi Kelas Eksperimen V.A

Predikat_Eks		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	14	27.5	53.8	53.8
	Baik	7	13.7	26.9	80.8
	Cukup	4	7.8	15.4	96.2
	Kurang	1	2.0	3.8	100.0
	Total	26	51.0	100.0	

Sumber data: SPSS 25 oleh peneliti

Berdasarkan data hasil *posttest* kelas eksperimen V.A hasil distribusi frekuensi siswa kelas eksperimen yaitu, 1 siswa (2,8%) tergolong kurang, 4 siswa (7,8%) tergolong cukup, 7 siswa (13,7%) tergolong baik, serta 14 siswa (27,5%) tergolong sangat baik. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 02 Gunung Jati yaitu nilai 70, maka yang mendapatkan nilai tuntas di kelas V.A sebagai kelas eksperimen yang memenuhi kriteria ketuntasan ada 25 siswa. Berikut dapat dilihat melalui gambar histogram kelas eksperimen V.A.



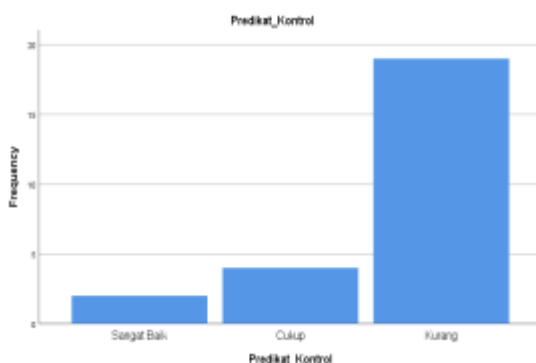
Gambar 4. Histogram Kelas Eksperimen V.A
Sumber. SPSS 25 oleh peneliti.

Tabel 4. Data Deskripsi Frekuensi Kelas Kontrol V.B
Predikat_Kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	2	3.9	8.0	8.0
	Cukup	4	7.8	16.0	24.0
	Kurang	19	37.3	76.0	100.0
	Total	25	49.0	100.0	

Sumber data: SPSS 25 oleh peneliti

Berdasarkan data hasil *posttest* kelas kontrol V.B hasil distribusi frekuensi siswa kelas kontrol yaitu, 19 siswa (37,3%) tergolong kurang, 4 siswa (7,8%) tergolong cukup, dan 2 siswa (3,9%) tergolong sangat baik. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal pada pembelajaran IPAS di SD Negeri 02 Gunung Jati yaitu nilai 70, maka yang mendapatkan nilai tuntas di kelas V.B sebagai kelas kontrol yang memenuhi kriteria ketuntasan ada 6 siswa. Berikut dapat dilihat melalui gambar histogram kelas kontrol V.B.



Gambar 5. Histogram Kelas Kontrol V.B
Sumber. SPSS 25 oleh peneliti.

Tabel 5. Data nilai rata-rata

Sumber. SPSS 25 oleh peneliti.

Berdasarkan hasil diatas hasil rata-rata 25 siswa sebagai kelas kontrol adalah 60,48 dengan standar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	26	60	100	89.23	9.717
Kontrol	25	40	92	60.48	13.383
Valid N (listwise)	25				

deviasi 13,383 sedangkan hasil rata-rata dari 26 siswa kelas eksperimen sebesar 89,23 dengan standar deviasi 9,717.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* berbantuan SPSS 25. Hasilnya yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen V.A dan Kelas Kontrol V.B
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Eksperimen	Kontrol
--	------------	---------

N		26	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	89.23	60.48
	Std. Deviation	9.717	13.383
Most Extreme Differences	Absolute	.151	.156
	Positive	.134	.156
	Negative	-.151	-.096
Test Statistic		.151	.156
Asymp. Sig. (2-tailed)		.133 ^c	.117 ^c
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			

Sumber data: SPSS 25 oleh peneliti

Pada tabel di atas dapat diketahui nilai signifikan untuk hasil *posttest* kelas eksperimen V.A menggunakan media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS dengan nilai signifikan $\alpha = 0,05$, karena hasil uji normalitas dengan uji *kolmogorov smirnov* diperoleh nilai sig 0,133 > 0,05 untuk kelas eksperimen maka dapat dinyatakan berdistribusi **normal**. Adapun untuk kelas kontrol V.B menggunakan media pembelajaran konvensional dengan nilai signifikan $\alpha = 0,05$, karena hasil uji normalitas dengan uji *kolmogorov smirnov* diperoleh nilai sig 0,117 > 0,05 untuk kelas kontrol maka dapat dinyatakan berdistribusi **normal**.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Levene's Test of Homogeneity of Variances* dengan menggunakan bantuan *Software* SPSS 25. Hasilnya yaitu sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.677	1	.201
	Based on Median	1.153	1	.288
	Based on Median and with adjusted df	1.153	43.255	.289
	Based on trimmed mean	1.507	1	.225

Sumber data: SPSS 25 oleh peneliti

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan uji *Levene* pada tabel di atas dapat dilihat nilai signifikan dari uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan nilai sig 0,201. Karena nilai sig 0,201 > 0,05 berdasarkan kriteria varians kelas eksperimen dan kontrol telah memenuhi **homogenitas**.

Hasil Pengujian Hipotesis

Untuk menguji hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji-t melalui *uji Independent sample t-test* di mana menguji rata-rata dua kelompok yang saling bebas untuk membandingkan kedua variabel tersebut sama atau berbeda. Dengan kriteria pengujian H_0 diterima apabila nilai signifikan (2-tailed) $\geq 0,05$ dan ditolak jika nilai signifikan < 0,05. Hasil pengujian hipotesis yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.677	.201	8.805	49	.000	28.751	3.265	22.189 35.313
	Equal variances not assumed			8.750	43.716	.000	28.751	3.286	22.128 35.374

Sumber data: SPSS 25 oleh peneliti

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa diperoleh sig (2-tailed) dengan kriteria nilai $0,000 < \alpha$ ($\alpha=0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan hasil penelitian tersebut adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya yaitu: Terdapat pengaruh media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 02 Gunung Jati.

Pembahasan

Setelah peneliti melakukan penelitian berupa *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V pada materi sistem pencernaan pada manusia, pada kelas V.A sebagai kelas eksperimen menggunakan media *TND Uno Stacko* IPAS dan pada kelas V.B menggunakan media pembelajaran konvensional. Pada kelas kontrol V.B peneliti mendapatkan data banyaknya siswa yang belum tuntas dibandingkan dengan siswa yang tuntas pada pembelajaran IPAS bab 5: bagaimana kita hidup dan bertumbuh, topik b: mengapa kita perlu makan dan minum materi sistem pencernaan pada manusia dengan presentase nilai yang didapat pada kelas kontrol sebanyak 24%.

Sedangkan pada kelas eksperimen V.A peneliti mendapatkan hasil data banyak siswa yang tuntas dibandingkan dengan siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran IPAS bab 5: bagaimana kita hidup dan bertumbuh, topik b: mengapa kita perlu makan dan minum materi sistem pencernaan pada manusia dengan presentase nilai yang didapat dikelas eksperimen sebanyak 96%. Setelah melakukan perhitungan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat kenaikan nilai yang signifikan sebanyak 72%. Selain itu juga peneliti telah melakukan *uji Independent sample t-test* menggunakan SPSS 25 dengan memperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan diperoleh nilai $t_{hitung}=8.805$ dimana $t_{tabel} = 1.676$ dengan $df=(n1+n2)-2$ dimana $n=51$ (jumlah sampel), jadi $df=49$ Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} = 8.805 > t_{tabel} = 1.676$, maka berdasarkan pengujian hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS dan mereka yang menggunakan media konvensional.

Sejalan dengan kajian terdahulu yakni penelitian oleh Ain (2022) “Pengaruh Media *Uno Stacko* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi”. Dalam penelitiannya dihasilkan bahwa berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung}= 0,745$, kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% (0,05) dengan menggunakan uji dua pihak dengan $n=26$ maka diperoleh t_{tabel} sebesar 0,388, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa Media *Uno Stacko* dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi. Jadi, dapat disimpulkan dari penjelasan data di atas yaitu terbukti kebenarannya bahwa media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 02 Gunung Jati.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan pada manusia. Nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen V.A menggunakan media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS lebih tinggi dibandingkan Nilai rata-rata hasil *posttest* kelas kontrol V.B. menggunakan media pembelajaran konvensional. Media pembelajaran *TND Uno Stacko* IPAS dapat menarik perhatian dan antusias siswa dalam belajar selama pembelajaran sedang berlangsung, hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen V.A yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol V.B.

DAFTAR REFERENSI

- Ain. (2022). Pengaruh Media *Uno Stacko* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi.
- Amiruddin, N. S. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Pemahaman Siswa SD pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan*.
- Angelina, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan *Uno Stacko* pada Siswa Ma Ibnul Qoyyim Putra. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
- Indriastuti A, A. Z. (2021). Pengaruh Permainan *Uno Stacko* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 324-334.
- Irawati I, I. M. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar MIPA*, 44-48.
- Luluanna, N. A. (2021). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Pemahaman Siswa SD pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan*.
- Mustari. (2023). Pengaruh Bermain *Uno Stacko* dan *Uno Card* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Nabillah, A. (2019). Faktor Rendahnya Hasil Belajar Siswa.
- Purwaningsih, F. (2022). Pengaruh Media Permainan (*Uno*) Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko Dan Pencegahan Cedera di SD Negeri 1 Pandean.
- Sansastra, R. K. (2023). Media Permainan *Uno Stacko* Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif. 116.

- Syifa, P. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. 81-82.
- Tarigan, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SD Negeri 107399 Bandar Khalipah. 86.