



Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Media *Uno Stacko* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 74 Jakarta

Improving Social Studies Learning Outcomes Through the Application of Uno Stacko Media in Class VIII Students of SMPN 74 Jakarta

Devi Melana^{1*}, Desy Safitri², Saipiatuddin³

Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta

Email: devimelana_1407621014@mhs.unj.ac.id¹, desysafitri@unj.ac.id², saipiatuddin@unj.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 20-06-2025

Revised : 21-06-2025

Accepted : 23-06-2025

Published : 26-06-2025

Abstract

The aim of this study is to improve the learning outcomes of grade VIII students by using the Uno Stacko game as a social studies learning tool. The research was conducted at SMP Negeri 74 Jakarta. The research method used was the Classroom Action Research (PTK) model of Kemmis and McTaggart, consisting of three cycles based on the Spiral model. Techniques for data collection included tests (pre-test and post-test) and non-tests (observation and documentation). The subjects of this study were 32 students from Class VIII F. The results of this study indicate that using the Uno Stacko game as a teaching aid in social studies can improve student learning outcomes. This is evident from the post-test results, which increased in each cycle. In cycle 1, the percentage completeness of learning outcomes was 71,875%; in cycle 2, it was 78,125%; and in cycle 3, it reached 87,5%. Additionally, the use of the Uno Stacko game positively impacted students' engagement in the classroom learning process.

Keywords : Uno Stacko, Learning Media, Social Studies Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII dengan penerapan media permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 74 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart dengan menggunakan model Spiral yang terdiri dari tiga siklus. Teknik pengumpulan data melalui tes (*pre-test* dan *post-test*) dan non tes (observasi, dan dokumentasi). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII F dengan jumlah 32 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil *post-test* yang mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus 1, persentase ketuntasan hasil belajar adalah 71,875%, pada siklus 2 menjadi 78,125%, dan pada siklus 3, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 87,5%. Selain itu, penerapan permainan *Uno Stacko* juga memberikan dampak positif pada peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci : Uno Stacko, Media Pembelajaran, Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui proses belajar dan pembelajaran yang efektif. Dalam konteks ini, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan berpusat pada siswa dengan memanfaatkan model, metode, strategi, dan media yang tepat. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa.



Pada mata pelajaran IPS, pengembangan media sangat diperlukan mengingat masih rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, yang berdampak pada hasil belajar. Berdasarkan pengamatan di SMPN 74 Jakarta pada 4 Desember 2024, nilai ASAS mata pelajaran IPS kelas VIII menunjukkan rata-rata di bawah KKM, yang telah ditetapkan yaitu 75. Adapun penelitian ini akan melakukan pengambilan subjek penelitian pada kelas yang nilai rata-rata ASAS yang paling rendah yaitu 69,68 di kelas VIII – F dengan persentase ketuntasan peserta didik sebesar 44%.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 74 Jakarta menunjukkan capaian di bawah KKM, yang disebabkan oleh pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang variatif, seperti *game based learning*, menjadi solusi potensial untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan *Uno Stacko*, yang mampu menggabungkan unsur permainan dan materi IPS secara interaktif. Media ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penerapan permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 74 Jakarta.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari tiga siklus, masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun kriteria keberhasilan (Indikator Pencapaian Hasil) dalam penelitian tindakan ini ditargetkan yaitu 80% siswa dapat mencapai hasil belajar diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang ditetapkan sebesar 75. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 74 Jakarta sebanyak 32 orang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui tes (*pre-test* dan *post-test*) dan non tes (observasi, dan dokumentasi).

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan antara analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil posttest yang diperoleh oleh peserta didik. Selain itu, data posttest dianalisis menggunakan perhitungan Skor Gain yang telah dinormalisasi. Berikut perhitungan Skor Gain ini didasarkan pada rumus yang dikembangkan oleh Hake:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skore Posttest} - \text{Skore Pretest}}{\text{Skore Ideal} - \text{Skore Pretest}}$$

Dengan Kriteria nilai N-gain:

Tabel 1. Daftar Kriteria nilai N-Gain

Perolehan N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah

Aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Uno Stacko* akan diketahui dengan analisis kualitatif.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui proses observasi yang dilakukan secara sistematis selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Data yang dikumpulkan meliputi lembar aktivitas peserta didik, nilai *post-test*, serta lembar observasi keaktifan siswa yang dievaluasi pada setiap siklus. Analisis dilakukan dengan meninjau kekuatan dan kelemahan pelaksanaan pembelajaran pada masing-masing siklus, guna mengukur efektivitas penggunaan permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS. Adapun pada penelitian ini ditemukan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya, penggambaran kenaikan persentase hasil belajar disusun dalam table berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII F

Siklus	Rata-Rata Hasil Belajar	Peserta Didik yang Tuntas	Persentase Ketuntasan Hasil Belajar
1	79,21	23	71,875%
2	83,59	25	78,125%
3	84,53	28	87,5%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam nilai rata-rata dan persentase ketuntasan hasil belajar dari siklus 1 hingga siklus 3. Pada siklus 1, persentase ketuntasan hasil belajar adalah 71,875% dengan nilai rata-rata kelas 76,21. Persentase ini meningkat pada siklus 2 menjadi 78,125% dengan nilai rata-rata kelas 83,59. Selanjutnya, pada siklus 3, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 87,5% dengan nilai rata-rata kelas 84,53. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan dihentikan setelah siklus 3. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan oleh adanya perbaikan skor di setiap siklus. Peneliti dan guru melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam penerapan permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS.

Selain hasil belajar, keaktifan peserta didik juga diukur melalui empat aspek kemampuan yaitu kemampuan bertanya, menjawab, berpendapat, dan bekerja sama. Data persentase keaktifan peserta didik kelas VIII F selama pelaksanaan tindakan dari siklus 1 hingga siklus 3 disajikan secara rinci untuk setiap siklus dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII F

Kemampuan	Siklus 1 (%)				Siklus 2 (%)				Siklus 3 (%)			
	KA	CA	A	SA	KA	CA	A	SA	KA	CA	A	SA
Bertanya	41%	34%	16%	9%	28%	41%	19%	12%	25%	25%	31%	19%
Menjawab	38%	34%	16%	12%	19%	37%	25%	19%	9%	22%	44%	25%
Berpendapat	44%	34%	16%	6%	37%	37%	19%	7%	28%	25%	34%	13%
Kerja Sama	32%	28%	28%	12%	12%	32%	34%	22%	3%	19%	34%	44%

Keterangan tabel 4.14:

KA = Kurang Aktif; CA = Cukup Aktif; A = Aktif; SA = Sangat Aktif

Berdasarkan data pada tabel 4.14 mengenai Persentase Keaktifan Peserta Didik Kelas VIII F, keaktifan peserta didik selama siklus 1 hingga siklus 3 mengalami peningkatan. Meskipun masih ada peserta didik yang kurang aktif, penerapan permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran



telah meningkatkan keaktifan sebagian besar peserta didik dalam aspek kemampuan bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat, dan bekerja sama.

Adapun peningkatan N-Gain pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media permainan *Uno Stacko* kelas VIII SMPN 74 Jakarta dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. Peningkatan N-Gain dari Hasil Belajar Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3

Siklus	Perolehan N-Gain	Kriteria
1	0,37	Sedang
2	0,49	Sedang
3	0,51	Sedang

Tabel di atas menyajikan data perolehan nilai N-Gain pada tiga siklus pembelajaran. N-Gain digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti intervensi pembelajaran pada tiap siklus.

Pada siklus pertama, diperoleh N-Gain sebesar 0,37, yang termasuk dalam kategori sedang. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar meskipun belum optimal. Selanjutnya, pada siklus kedua, nilai N-Gain meningkat menjadi 0,49, yang juga masih berada pada kategori sedang, namun menunjukkan adanya perbaikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada siklus ketiga, nilai N-Gain kembali mengalami peningkatan menjadi 0,51, tetap dalam kategori sedang, namun mendekati batas atas kategori tersebut.

Secara umum, hasil ini menunjukkan adanya tren peningkatan efektivitas pembelajaran dari siklus ke siklus. Meskipun kategori N-Gain tetap berada pada tingkat sedang, peningkatan nilai menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran yang diterapkan setiap siklus memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media permainan *Uno Stacko* dalam pembelajaran turut diperkuat dengan variasi metode yang diterapkan di setiap siklus, yang juga berperan penting dalam mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, metode yang digunakan adalah ceramah, yang cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Pola komunikasi satu arah dalam metode ini membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan lebih banyak berperan sebagai penerima informasi. Meskipun media *Uno Stacko* telah diperkenalkan, interaksi siswa masih terbatas, sehingga hasil belajar belum optimal, tercermin dari perolehan N-Gain sebesar 0,37 yang masuk kategori sedang.

Peningkatan mulai terlihat pada siklus kedua, saat guru mengubah pendekatan menjadi *video based learning*. Penyajian materi melalui media audiovisual memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa, yang berkontribusi pada peningkatan nilai N-Gain menjadi 0,49. Lebih lanjut, pada siklus ketiga, guru menggunakan metode studi kasus, yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam menganalisis situasi nyata dan berdiskusi untuk menemukan solusi. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama. Hasilnya, nilai N-Gain kembali meningkat menjadi 0,51. Variasi metode yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan



kebutuhan siswa ini terbukti mendukung efektivitas media *Uno Stacko* dan menciptakan proses belajar yang lebih dinamis dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 74 Jakarta. Hal ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar yang secara bertahap meningkat sebesar 6,25% dari siklus I ke siklus II, dan 9,375% dari siklus II ke siklus III, sehingga total peningkatan mencapai 15,625%. Selain itu, perolehan nilai N-Gain juga menunjukkan tren yang meningkat pada setiap siklus, yaitu 0,37 pada siklus I, 0,49 pada siklus II, dan 0,51 pada siklus III, yang semuanya berada dalam kategori sedang, namun menunjukkan efektivitas pembelajaran yang semakin baik. Keaktifan peserta didik juga mengalami peningkatan signifikan pada semua aspek, terutama dalam hal bekerja sama yang meningkat dari 12% menjadi 44%. Dengan demikian, penggunaan *Uno Stacko* tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang aktif, komunikatif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini, khususnya guru dan siswa kelas VIII F SMP Negeri 74 Jakarta yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ain. (2022). *Pengaruh Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Ix Smp Laboratorium Stkip Kota Jambi*.
- Aji, K. A. P. (2022). *Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 2 Kotagajah* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).
- Ardilasari, H. E. (2020). Pengembangan Media Uno Stacko Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Basic Education*, 9(3), 289-297.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Ariski, D. (2018). Pengembangan Permainan Uno Stacko Geography (USG) Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya. *Swara Bhumi E-Journal*.
- Burhanuddin, B., & Fitriani, F. (2024). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran:" Neurosains Dan Multiple Intelligence".
- Cantika, A. K. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Uno Stacko Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Ain. (2022). *Pengaruh Media Uno Stacko Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IX SMP Laboratorium STKIP Kota Jambi*.
- Darsono, & Karmilasari, W. (2017). Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran: Guru Kelas SD, Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1–74.



- Hanafi, U., & Fuadhiyah, U. (2024). Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Uno Stacko Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Jawa. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(2), 182-191.
- Krisnayanti, I. G. A. A. H., & Wijaya, S. (2022). Pengaruh Kinerja Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Mata Pelajaran Science Sekolah XYZ. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(2), 1776–1785. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i2.3313>
- Octavia. (2024). *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Wordwall untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi*. 7.
- Setyorini, A. O. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Uno Stacko Terhadap Sikap Sosial Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Mtsn 2 Kota Kediri* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13-22.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.
- Wulandari, P. (2024). Penerapan Treasure Hunt Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMPN 57 Jakarta. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3853-3857.
- Zhao, K., et al., 2022, *Game-based learning in secondary classrooms: A meta-analysis on engagement and achievement outcomes*, Computers & Education, Volume 187, 104526. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104526>