

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang sering digunakan dalam pembelajaran. Media digunakan dalam pembelajaran untuk menunjang efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Anitah (2008: 1) menyatakan media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran berarti sebuah perantara yang menghubungkan antara dua pihak yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informan.

Mahnun (2012: 27) menyatakan bahwa media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penyalur pesan yang dimaksud dapat berupa berbagai macam media pembelajaran. Media yang digunakan dapat berupa media audio, visual, audio-visual dan lain-lain, tetapi Arsyad (2009: 3) berpendapat bahwa secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual

atau verbal. Alat-alat tersebut dapat disimpulkan sebagai alat bantu sebagai media yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dalam pembelajaran.

Berdasarkan definisi tersebut jika kita analisis secara mendalam dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana penyalur informasi di dalam pembelajaran. Media tersebut bertujuan untuk menunjang efektivitas dan efisiensi di dalam pembelajaran, selain itu media juga dapat membangun kondisi dan membuat siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap dari sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi dan manfaat media pembelajaran sangat variatif dikalangan para ahli, namun penulis hanya menuangkan beberapa pendapat ahli saja sebagai bahan perbandingan untuk memahami apa fungsi dan manfaat media pembelajaran itu. Adam dan Muhammad (2015: 79) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran ada 4 yaitu : 1) fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, 2) fungsi semantik atau benar-benar dapat dipahami oleh peserta didik, 3) fungsi manipulatif, 4) fungsi psikologis yang terdiri dari fungsi asistensi, afektif, kognitif, imajinatif, motivasi, dan sosial kultural.

Pendapat lain dikemukakan oleh Arsyad (2009: 15) yang mengatakan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Berbeda dengan pendapat di atas Azhari (2015: 44) menyebutkan media memiliki fungsi sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Media memiliki beberapa bentuk seperti televisi, foto, radio, rekaman audio, gambar, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya. Media yang dapat membawa pesan-pesan atau informasi dan yang mengandung unsur-unsur pengajaran disebut media pembelajaran. Media merupakan bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat, sehingga ide dan gagasan tersebut dapat sampai kepada penerima yang dituju.

Berdasarkan definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran adalah selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Manfaat media juga untuk memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi sebagai alat bantu mengajar agar memudahkan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

c. Media Pembelajaran yang Efektif dan Efisien

Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti luas sempitnya pengetahuan dan pemahaman tentang pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tergolong tidak mudah, maka dari itu diperlukan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Pertimbangan tersebut bertujuan agar media yang digunakan dapat digunakan secara efektif dan efisien karena hal tersebut sangat diperlukan oleh guru dalam rangka memperlancar proses pembelajaran. Anita (2008: 89) berpendapat bahwa dalam pemilihan media harus mempertimbangkan sebagai berikut ; 1) Tujuan Pembelajaran; 2) Pebelajar; 3) Ketersediaan; 4) Ketepatangunaan; 5) Biaya; 6) Mutu Teknis; 7) Kemampuan SDM.

Pendapat lain Arsyad (2009: 75-76) menyimpulkan bahwa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) Praktis, luwes dan bertahan lama; 4) Guru terampil menggunakannya; 5) Pengelompokan sasaran; 6) Mutu teknis.

Media pembelajaran yang efektif dan efisien sangat diperlukan oleh guru dalam rangka memperlancar proses pembelajaran. Hubbard dalam Badriyah (2015: 34) mengatakan bahwa kriteria yang harus dipenuhi dalam sebuah media adalah

sebagai berikut: 1) Biaya artinya dalam pemilihan media haruslah dipertimbangkan apakah biaya pengadaan sesuai dengan manfaat yang didapatkan, 2) Fasilitas pendukung artinya fasilitas pendukung yang dimaksud seperti listrik dll guna untuk mendukung proses dari pembelajaran, 3) Kecocokan dengan ukuran kelas artinya media yang digunakan mendukung semua komponen supaya media tersebut seimbang dengan kondisi kelas yang ada, 4) Keringkasan artinya keringkasan dalam media pembelajaran berarti materi dalam media tersebut tidak bertele-tele dan hanya sesuai dengan tujuan pembelajaran, 4) Kemampuan untuk dirubah artinya media yang digunakan berfungsi fleksibel dan semua orang dapat menggunakannya, 5) Waktu dan tenaga penyimpanan artinya media yang digunakan dapat efektif dan efisien jika diterapkan dalam kegiatan belajar, 6) Pengaruh yang ditimbulkan artinya metode yang dipilih bukan atas kesenangan atau kebutuhan guru, melainkan keperluan sistem belajar karena itu perlu masukan dari siswa, 7) Kerumitan artinya kerumitan yang terdapat pada media disesuaikan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar, 8) Kegunaan artinya semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media maka semakin baiklah media tersebut.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilihat dari

tampilan media, aturan permainan media pembelajaran games, pembuatan, penggunaan dan pemeliharaan, kebermanfaatan dan pengemasan. Media dengan kriteria tersebut akan dimodifikasi dan dijadikan sebagai kisi-kisi dalam validasi media yang terdapat pada lampiran B.

2. Permainan *Uno Stacko*

a. Permainan atau *games*

Game menurut istilah adalah permainan. Susanto (2012: 13) menyatakan bahwa game dalam kegiatan merupakan kebiasaan yang berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mendukung peserta agar lebih aktif dan memberi respon. Game atau permainan dalam sebuah aktivitas biasanya bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan maka dari itu setelah memainkan game atau permainan akan mendapat respon positif. Berbeda dengan pendapat diatas Hadfield (Herawati, 2016: 906) menyatakan bahwa permainan adalah kegiatan dengan aturan, tujuan, dan unsur kesenangan “*A games is an activity with rules, a goal and an element of fun.*” Aktivitas dalam permainan seringkali adanya aturan yang terikat untuk mencapai tujuan tetapi unsur kebebasan juga diterapkan sehingga pemain akan memperoleh unsur kesenangan.

Permainan jika dikaitkan dengan pendidikan berguna untuk memberikan latihan dalam semua keterampilan (membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara), dalam semua tahap urutan pengajaran / pembelajaran (presentasi, pengulangan, rekombinasi, dan penggunaan bahasa gratis) dan untuk banyak jenis komunikasi misalnya mendorong, mengkritik, menyetujui dan menjelaskan. Permainan juga dapat mendorong pemain untuk dapat kreatif, kritis dan meningkatkan *problem solving*. Permainan tidak hanya dapat dilakukan di luar sekolah, tetapi permainan juga dapat menjadi alternatif dalam pembelajaran. Permainan dapat digunakan sebagai latihan dalam semua keterampilan peserta didik seperti membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan atau *games* merupakan rangkaian kegiatan yang berisi aturan, tujuan dan unsur kesenangan untuk memberikan latihan dalam semua keterampilan sehingga mendukung peserta didik agar lebih aktif dan memberi respon di dalam pembelajaran. Permainan atau *games* dapat menjadi alternatif di dalam pembelajaran terutama pada siswa Sekolah Dasar. Perkembangan siswa Sekolah Dasar tahap operasional konkret dimana anak-anak senang jika bernalar secara logis, maka dari itu media permainan dapat menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran.

b. *Uno Stacko*

Uno Stacko merupakan permainan mutakhir yang cukup mengasah otak dan membuat jantung berdebar kencang saat memainkannya. Permainan *Uno Stacko* biasanya dimainkan bersama teman-teman di manapun berada baik di cafe maupun di kos-kosan sambil corat-coret wajah teman yang kalah. Permainan *Uno Stacko* memang sangat menyenangkan dan tidak kalah bermanfaat untuk membantu kita bersosialisasi dengan teman. Permainan *Uno Stacko* dalam memainkannya hanya menyusun balok-balok dan mengambilnya satu-satu hingga berhasil dan bangunannya tidak roboh.

Uno Stacko bernama lain jenga, ia bisa menjadi salah satu permainan pilihan untuk menghabiskan waktu bersama teman dan keluarga. *Uno Stacko* atau jenga terdapat di berbagai negara dengan nama yang berbeda-beda seperti *Balance Tower*, *Cae-Cae*, *Family Stack'em*, *Wackelturm*, *Tower*, *Tower Up*, *Tumble*, *Tumble Tower* dan *Mini Tumble*. *Uno Stacko* dibuat oleh perempuan pendiri *Oxford Games* bernama *Leslie Ann Scott*. Jenga ini bukan bahasa Indonesia, melainkan bahasa Swahili yang artinya membangun. Jenga pernah menjadi *The 2nd Best Selling Game in The World*, pada tahun 1983 dengan penjualan lebih dari 50 juta jenga di seluruh dunia.

Uno Stacko dimainkan tidak boleh sembarangan, di dalam balok-baloknya ada simbol-simbol yang harus disusun dan juga ada peraturannya. Cara bermain *Uno Stacko* ada beberapa tahap yaitu menyusun, peraturan main dan arti simbol sebagai berikut:

2. Cara Menyusun Menara *Uno stacko*

Cara menyusun menara *Uno Stacko* sangatlah mudah, anda hanya menyusun tiga balok bersilang hingga ke atas. Pertama tumpukan tiga balok paling bawah harus menggunakan tiga warna berbeda. Tiga warna tersebut memiliki tingkatannya tersendiri, makanya harus disusun dengan warna yang berbeda.

3. Peraturan Permainan *Uno Stacko*

Permainan *Uno Stacko* bisa dimainkan sampai sepuluh orang. Pemain pertama menjadi penentu awal permainan dan dia harus mengambil balok pertama dari yang paling bawah terlebih dahulu. Setelah pemain pertama menaruhnya di balok paling atas, pemain kedua haruslah mengambil warna yang sama atau nomor yang sama dari susunan tersebut.

Pengambilan balok harus hati-hati dan tidak sembarangan. Pemain pertama yang menjadi pusat awal dari permainan, menjadi pemain yang selanjutnya bertanggung jawab pada nasib pemain selanjutnya. Pemain yang merobohkan bangunan balok adalah pemain yang kalah. Jadi pada dasarnya jangan

sampai merobohkan bangunan balok tersebut agar pemain dapat bermain bertahan.

4. Arti Simbol *Uno Stacko*

Balok *Uno Stacko* tersebut mempunyai simbol yang berupa peraturan permainan. Peraturan yang terdapat di dalamnya adalah *draw*, *wild*, *reverse*, *draw 2*, dan angka. *Wild* merupakan *Uno* yang berwarna ungu, artinya pemain bisa mengambil warna sesuai keinginan si pemain. *Reverse*, artinya permainan urutan dibalik, jika *draw 2* berarti ia harus mengambil dua balok dan skip artinya pemain tersebut harus dilewati dan dilanjutkan ke pemain berikutnya. Balok *Uno* yang memiliki angka, semuanya fungsinya sama saja, jadi misalkan orang mengambil balok warna kuning dengan angka dua di dalamnya maka anda harus mengambil balok warna kuning atau balok dengan nomor dua. Bermain *uno* balok sebenarnya sama saja dengan bermain *uno* yang sebenarnya.

Permainan *Uno Stacko* seperti yang sudah dijelaskan di atas mempunyai manfaat. Manfaat bermain *Uno Stacko* dapat mengasah kreatifitas, motorik, logika, dan tentunya menjalin interpersonal karena permainan dimainkan oleh lebih dari satu orang. Permainan yang sudah lama ini memiliki banyak manfaat dibandingkan dengan gadget, karena gadget bisa membuat orang lupa untuk bersosialisasi.



Gambar 2.1 *Uno Stacko*

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris, yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam yang berarti bahwa ilmu yang mempelajari tentang alam. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh peserta didik. Samatowa dalam Muakhirin (2014: 52) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hasil percobaan dan pengamatan biasa di tulis dalam bentuk laporan. Laporan tersebut merupakan sebuah jenis dokumen yang memuat paparan kegiatan atau peristiwa yang dilakukan perseorangan ataupun kelompok.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang penting dan menjadi pondasi bagi perkembangan teknologi. Prastika (2017: 29) mengungkapkan bahwa kegiatan sehari-hari manusia berhadapan dengan sains, dari yang paling sederhana sampai yang membutuhkan pemikiran kompleks, oleh karena itu

IPA diajarkan mulai tingkat sekolah dasar. Jenjang yang dilalui harus secara sistematis karena pengetahuan IPA tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh.

Depdiknas dalam Wulandari (2016: 247) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan alam (sains) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga sains bukan hanya pengumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja. Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam berupa fakta-fakta yang terjadi dan disusun secara sistematis.

b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Hakikat sains atau IPA adalah landasan untuk berpijak dalam mempelajari IPA. Tursinawati (2016: 75) menyatakan bahwa hakikat sains mengandung tiga aspek yaitu sains sebagai produk, sains sebagai proses, dan sains sebagai sikap ilmiah. Sains sebagai produk merupakan karakteristik sifat dasar dalam perolehan ilmu pengetahuan dan makna alam yang memandang berbagai fenomena/ perilaku/ karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan teori, konsep, hukum dan prinsip. Sains sebagai proses adalah proses dalam memperoleh pengetahuan melalui metode

ilmiah. Sains sebagai sikap ilmiah adalah penanaman sikap-sikap dalam diri siswa ketika melaksanakan proses metode ilmiah dan proses pembelajaran IPA.

Ketiga hakikat tersebut berbeda halnya dengan Samiyadi, Supardi, dan Masturi (2015: 3) yang berpendapat bahwa hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu: (1) sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab-akibat yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; sains bersifat *open ended*; (2) proses: prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; (3) produk: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; (4) aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep sains dalam kehidupan sehari-hari. Keempat unsur tersebut merupakan ciri sains yang utuh dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Keutuhan tersebut membuat IPA harus dicapai secara optimal, selain harus menguasai konsep IPA, siswa juga harus menguasai keterampilan proses dan memiliki sikap/karakter seorang saintis.

Hakikat IPA atau ilmu pengetahuan alam berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala alam. Hakikat IPA pada dasarnya terbagi tiga aspek yaitu sains sebagai produk, sains

sebagai proses, dan sains sebagai sikap ilmiah. Aspek tersebut dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui satu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah. Metode ilmiah tidak hanya berlaku dalam IPA tetapi berlaku untuk bidang ilmu lainnya, yang membedakan metode IPA dengan ilmu lainnya adalah cakupan dan proses perolehannya.

c. Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI

Tujuan dalam pembelajaran IPA harus dicapai. Tujuan ini memiliki manfaat agar siswa lulusan SD/MI dapat memiliki pengetahuan tentang kehidupan alam semesta. Pembelajaran IPA sebagai bagian dari ilmu memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan alam.

Pembelajaran IPA dapat berpengaruh dengan kehidupan di alam ini termasuk manusia, maka dalam konteks dan penanaman konsep pembelajaran IPA harus dilakukan dengan cara yang benar dan mendalam sehingga mata pelajaran IPA yang dialami menjadi sesuatu yang berguna untuk kita lakukan dalam menjaga dan melestarikan alam sekitar. Pengertian tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran IPA dalam pendidikan sangat penting. Tursinawati (2013: 69) berpendapat bahwa mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan -Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturan-Nya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Kemampuan tersebut harus dimiliki oleh peserta didik, dengan demikian pendidikan IPA dapat mempersiapkan individu untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Muakhirin (2014: 53) berpendapat bahwa dengan adanya pendidikan IPA maka siswa dibimbing untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan

membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA bertujuan untuk menguasai konsep IPA dan keterkaitannya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah. Sikap ilmiah tersebut berupa kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga siswa dapat lebih menyadari kebesaran dan kuasa pencipta-Nya, dengan menerapkan sikap ilmiah tersebut maka kualitas hidupnya akan meningkat menuju masyarakat yang terpelajar secara keilmuan.

d. Materi Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan materi kelas IV semester II, Tema 9 Kayanya Negeriku. Tema tersebut terbagi menjadi 3 subtema yaitu: Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku, Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dan Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku. Masing-masing subtema tersebut terdapat 2 kegiatan pembelajaran mengenai IPA materi sumber energi. Berikut ini adalah tabel sebaran pembelajaran sumber energi pada tema 9 :

Tabel 2.1 Materi pembelajaran IPA Tema 9 kelas IV

Tema	Subtema	Pembelajaran
Tema 9 Kayanya Negeriku	Subtema 1 (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia)	Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 3
	Subtema 2 (Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia)	Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 3
	Subtema 3 (Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Indonesia)	Pembelajaran 1 dan Pembelajaran 3

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa dari 6 pembelajaran di tiap subtema tidak semua pembelajaran terdapat materi tentang sumber energi. Pada subtema 1, 2 dan 3 hanya terdapat 2 pembelajaran di masing-masing subtema. Secara garis besar materi pembelajaran tentang sumber energi pada tema ini yaitu menggabungkan sumber energi yang terdapat di lingkungan sekitar. Semua materi yang terdapat pada Tema 9 Kayanya Negeriku saling berhubungan satu sama lain. Materi pembelajaran tentang sumber energi ini perlu dikemas dalam runtutan aktivitas dalam pembelajaran inovatif agar peserta didik dapat memahami materi secara menyeluruh dan dapat membentuk pengetahuannya sendiri. Peserta didik juga mendapatkan penguatan konsep dengan langkah-langkah yang benar.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi adalah hasil yang dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Yahya (2013: 172) mengatakan prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari adanya interaksi tindak belajar dan mengajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai dalam periode tertentu. Prestasi merupakan kecakapan atau hasil konkret yang dapat dicapai pada saat itu atau periode tertentu.

Pendapat lain dikemukakan oleh Arifin (2011: 12) yang berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan suatu yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Prestasi belajar dalam hal tersebut berarti berupa pengetahuan yang dapat dicapai sedangkan hasil belajar meliputi hasil yang diperoleh dalam pembelajaran. Perbedaan tersebut seringkali sulit diketahui, karena dari pengertian tersebut tidak jauh berbeda.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan suatu yang berkenaan dengan pengetahuan dan merupakan hasil yang dapat dicapai dari adanya interaksi tindak belajar dan mengajar di dalam aktivitas pembelajaran. Tindakan tersebut dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai dalam periode tertentu. Hasil yang tercapai tersebut dapat dikatakan prestasi belajar dari siswa setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar memiliki fungsi yang sangat penting di dalam pembelajaran. Prestasi belajar digunakan sebagai pengukur kemampuan peserta didik, prestasi belajar juga berfungsi sebagai peningkatan kualitas pendidikan. Arifin (2011: 12) prestasi belajar (*achievement*) semakin terasa penting untuk dibahas, karena

mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik; 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu; 3) Prestasi belajar sebagai bagian informasi dalam inovasi pendidikan; 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan; 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Cronbach dalam Arifin (2011: 13) mengatakan kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain “sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah”. Sebagaimana dikemukakan Arifin, kegunaan prestasi belajar memiliki berbagai kegunaan yang saling berinteraksi dalam pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran di kelas berguna untuk mengetahui berhasil tidaknya pembelajaran yang dicapai siswa harus dilakukan evaluasi yang hasilnya berupa prestasi belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan kegunaan prestasi belajar adalah untuk mengetahui

keberhasilan yang dilakukan dalam pembelajaran. keberhasilan tersebut berupa indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan, informasi dalam inovasi pendidikan, hal tersebut bertujuan sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan, penyuluhan, keperluan seleksi, keperluan penempatan atau penjurusan, menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah. Kegunaan prestasi belajar siswa juga sebagai umpan balik dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas apakah akan diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran atau tidak.

5. Aplikasi Permainan *Uno Stacko* dalam Pembelajaran IPA

Permainan edukatif ialah permainan yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak termasuk meningkatkan kemampuan konsentrasi memecahkan masalah. *Games* atau permainan merupakan kegiatan terstruktur, biasanya dilakukan untuk kesenangan atau digunakan sebagai alat pendidikan. Bermain *Game* di dalam kelas tentu bukan hal yang salah dalam pendidikan. *Game* di dalam kelas mampu menciptakan suasana belajar asyik dengan game pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa. Komponen utama dari game adalah tujuan, aturan, tantangan dan interaksi.

Pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan *game* bertipe balok susun dan kartu. Pengembangan media pembelajaran bertipe balok susun dan kartu merupakan aplikasi dari permainan *Uno Stacko*

yang merupakan permainan asing yang dibuat oleh perempuan pendiri *Oxford Games* bernama *Leslie Ann Scott*. *Uno Stacko* diaplikasikan menjadi sebuah alat bantu dalam pendidikan khususnya pada materi IPA tema 9 yang diberi nama *Beam and Card* atau *BnC*.

Metode pembelajaran berbasis *game* (*game-based learning*), yaitu pemanfaatan sebuah *game* sebagai media bantu dalam menerapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Rona (Larasati, 2018: 151) mengatakan bahwa siswa lebih tertarik dengan media yang dapat dilihat, dipegang, dan digunakan oleh siswa sendiri. Salah satunya adalah media permainan *BnC*. Siswa dapat menggunakan media permainan untuk belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa bosan, selain itu permainan juga memberikan tantangan tersendiri kepada siswa untuk memperoleh kemenangan.

Permainan tersebut merupakan suatu selingan bagi acara yang secara rutin berlangsung di kelas, untuk itu tanggapan positif terhadap proses belajar dalam bentuk permainan ini adalah hal yang wajar, sebagai bentuk imbalan terhadap rasa jenuh akibat berada terus menerus dalam suasana pembelajaran yang monoton. Singkatnya, permainan dapat membantu membuat suasana lingkungan belajar menjadi senang, bahagia, santai, namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif.

Permainan benar-benar mengandung arti pembelajaran yang kegiatannya menjurus pada pencapaian akademis. Aplikasi Permainan

Uno Stacko dalam Pembelajaran Materi Sumber Daya Energi ini dinamakan *BnC* yang berasal dari kata *Beam and Card*. Nama tersebut diambil karena pengembangan media yang berbasis permainan *Uno Stacko* yang berasal dari balok *Uno* dan disisipkan kartu untuk meletakkan soal-soal yang menyangkut materi IPA Tema 9. Alasan memilih *Uno Stacko* adalah karena permainan tersebut dipandang lebih menantang untuk dimainkan dan dapat melatih siswa dalam proses pengambilan keputusan. Adapun tujuan dan cara bermain dijelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan Permainan

- 1) Membantu siswa memahami suatu konsep dan praktiknya melalui penerapan langsung dengan metode yang tidak membosankan.
- 2) Media *BnC* dapat membantu penerapan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA Tema 9
- 3) Dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa tidak cenderung malas dan bosan.

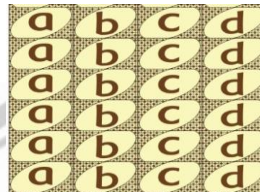
b. Aturan permainan

- 1) Siapkan menara *Uno Stacko* dan kartu yang ada. Permainan bisa dimainkan 4-5 orang.
- 2) Balok uno disusun secara rapi, 3 bersaf dengan arah melintang (3 balok disusun selang seling).

- 3) Setiap baris tidak boleh memiliki warna dan huruf yang sama (harus berbeda).
- 4) Pemain pertama harus mengambil kartu berisi pertanyaan yang sudah diacak.
- 5) Pemain pertama harus menjawab pertanyaan yang ada di kartu.
- 6) Jawaban berupa pilihan ganda sehingga pemain yang akan menjawab harus mengambil salah satu jawaban dari balok yang disusun.
- 7) Jika pemain :
 - a) Menjawab benar dan tidak roboh maka akan memperoleh skor 10.
 - b) Menjawab benar tetapi roboh maka akan memperoleh skor 5.
 - c) Menjawab salah dan tidak roboh akan memperoleh skor 5.
 - d) Menjawab salah dan roboh maka akan memperoleh skor 0.
- 8) Setelah pemain pertama menjawab maka pemain berputar mengikuti arah jarum jam untuk bermain selanjutnya
- 9) Setelah permainan berakhir maka:
 - a) Setiap pemain menghitung skor yang telah diperoleh.
 - b) Pemain yang memperoleh jumlah skor terbanyak maka dinyatakan sebagai pemenang

Materi IPA yang disajikan dalam bentuk game, sehingga siswa tidak merasa bahwa mereka sedang belajar. Adapun tampilan awal dan menu materi pelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran

berbasis permainan *Uno Stacko* tersebut adalah seperti pada gambar 2.2 dan 2.3.

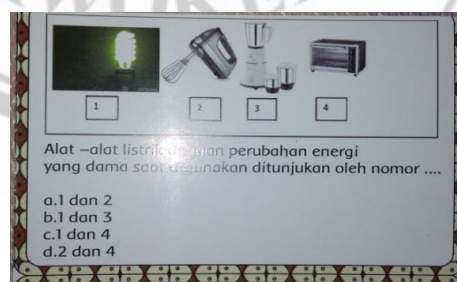


Gambar 2.2 Balok *BnC*



Gambar 2.3 Kartu *BnC*

Materi yang terdapat di dalam kartu tidak disajikan dalam bentuk teori panjang, melainkan dalam wujud pertanyaan berupa permainan. Contoh tampilan media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko* yang berkaitan dengan materi Sumber Energi seperti terlihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4 Soal Materi Sumber Energi

Permainan *Uno Stacko* akan mengajak pemain belajar mengenai sumber energi, yaitu segala sesuatu di sekitar kita yang mampu

menghasilkan energi. Diwakili dengan gambar matahari yang dapat dikatakan sebagai sumber energi terbesar bagi kehidupan. Di akhir permainan, pemain game dapat melihat hasil seluruh skor mulai dari permainan pertama hingga yang terakhir dimainkan.

Batik merupakan warisan budaya nusantara (Indonesia) yang mempunyai perpaduan seni dan nilai. Secara turun temurun batik telah diwariskan dan sekaligus dilestarikan. Mengenalkan batik bisa dilakukan dimana saja, salah satunya lewat sekolah. Selain memakai baju batik saat hari-hari tertentu, batik juga dapat dicantumkan pada media pembelajaran. Batik yang tercantum pada media *BnC* memiliki fungsi untuk mengenalkan kekayaan budaya bangsa. Batik yang tercantum pada media *BnC* merupakan batik Kawung yang berasal dari Solo.

c. Standar *Uno Stacko* asli

Uno yang mempunyai arti kata satu. Larasati dan Prihatnani (2018 : 161) Prinsip permainan *Uno* adalah menyamakan warna atau angka. Spesifikasi media *Uno Stacko* asli adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Spesifikasi Permainan *Uno Stacko*

Jenis <i>Uno</i>	Spesifikasi	Keterangan
Balok <i>Uno</i>	Jumlah balok	45 balok
	Warna balok	Merah, kuning, hijau, biru, ungu
	Ukuran balok	8.5 x 2,8 x 1,7
	Angka	1-4
	Simbol	draw, wild, reverse, draw 2
	Ukuran Kemasan	27 x 9 x 9
	Warna kemasan	Merah

B. Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain.

Hasil penelitian Larasati, M. D dan Erlina, P (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran USH (*Uno Stacko* Hitung)” menunjukkan bahwa permainan *Uno Stacko* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. USH dinyatakan valid dari aspek materi dan media berturut-turut dengan persentase 80% (baik) dan 85,7% (sangat baik). Uji kepraktisan menghasilkan persentase 93,6,% (sangat baik). Uji *pair t-test* dengan $\alpha=0,05$ menghasilkan signifikan kurang dari 0,05 dengan rerata posttest lebih tinggi dibanding pretest. Berdasarkan ketiga uji tersebut USH dinyatakan valid, praktis, efektif.

Hasil penelitian Angelina, M (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ta’bir Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Siswa

MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2019” menunjukkan bahwa kualitas media *Uno Stacko arabic* berdasarkan respon siswa sangat baik dengan skor 30 dari skor maksimal ideal 36, dan persentase keidealan sebesar 83%. Begitu juga hasil uji coba kelompok luas pada siswa kelas XI IPA MA Ini Qoyyim Putra Yogyakarta, terlihat bahwa nilai rata-rata pada *post-test* (80) lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test* (64). Berdasarkan hasil uji coba dan respon siswa, maka media pembelajaran permainan *Uno Stacko arabic* layak digunakan.

Hasil penelitian Agusnila, T (2014) yang berjudul “Dakocan Game Asyik Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pencatatan Akutansi Perusahaan Jasa”, menunjukkan bahwa dakocan dapat membantu memfasilitasi proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa. Keaktifan siswa meningkat hingga 74,08% pada siklus pertama yang hanya 54,05% pada pengamatan awal. Ketuntasan belajar (siswa yang mencapai penguasaan pembelajaran) adalah 26 siswa atau 72,22%, sedangkan skor rata-rata tes harian adalah 78,08%. Kemudian, keaktifan siswa meningkat hingga 87,35% pada siklus kedua dengan ketuntasan belajar adalah 33 siswa atau 91,67%, dan skor rata-rata tes harian adalah 82,89%. Persamaan penelitian dengan skripsi penulis yaitu meningkatkan keaktifan dengan menggunakan game. Perbedaan penelitian Agusnila, T adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar sedangkan penelitian penulis untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

Hasil penelitian Yien, J.M dkk (2011) yang berjudul “*A Game-Based Learning Approach To Improving Students’ Learning Achievements In A Nutrition Course*”, menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa lebih baik dan cenderung meningkat terhadap penggunaan pembelajaran berbasis game pendekatan. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu menerapkan media pembelajaran game untuk meningkatkan prestasi belajar. Perbedaan penelitian diatas adalah menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam kursus nutrisi. Penelitian Yien J.M dkk hanya mengukur prestasi belajar siswa sedangkan peneliti mengukur prestasi dan juga keaktifan untuk anak Sekolah Dasar.

C. Kerangka Berpikir

Seorang guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dengan disertai media agar siswa lebih antusias dan aktif dalam menerima materi yang diajarkan. Media yang digunakan salah satunya yaitu media permainan *Uno Stacko* yang mampu merangsang siswa berfikir dan terlibat aktif. Melalui permainan, proses pembelajaran dapat ditujukan untuk membina keterampilan siswa. Pemilihan permainan tidak dapat sembarangan dipilih oleh guru. Kesalahan pemilihan permainan dapat menjadikan pembelajaran menjadi menjenuhkan. Permainan yang dipilih oleh guru harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang ada. Guru juga harus dapat mempertimbangkan efektifitas dan efisiensi permainan yang dipilih sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara di kelas IV SD Negeri Pesawahan menunjukkan penggunaan media masih terbatas dan belum memenuhi kebutuhan belajar siswa. Media hanya berpedoman pada buku siswa dan guru. Proses pembelajaran hanya mengandalkan soal-soal yang ada di buku sehingga dalam pembinaan keterampilan masih kurang. Kelemahan media permainan mengharuskan sebuah penelitian dengan mengembangkan media permainan *Uno Stacko* yang diterapkan melalui permainan agar pembelajaran menyenangkan dan membuat siswa aktif serta tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Proses pengembangan juga akan melalui tahap validasi ahli dan uji coba untuk menghasilkan media pembelajaran yang baik.

Setelah proses validasi selesai dan tidak ada revisian kembali maka media permainan *Uno Stacko* dapat diuji cobakan pada proses pembelajaran. Pada proses uji coba, siswa akan mengerjakan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa menggunakan media. Pada akhir pembelajaran, guru dan siswa akan memberikan respon mereka terhadap media pembelajaran berbasis permainan *Uno Stacko*. Akhir dari proses penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman siswa terhadap materi IPA Tema 9 meningkat setelah menggunakan media permainan *Uno Stacko*.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan media pembelajaran permainan *Uno Stacko* yang digunakan dalam pembelajaran IPA Tema 9 materi Sumber Energi.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan *Uno Stacko* yang digunakan dalam pembelajaran IPA Tema 9 materi Sumber Energi.
3. Bagaimana pemahaman siswa terhadap materi IPA Tema 9 setelah menggunakan media permainan *Uno Stacko*.
4. Bagaimana Respon siswa dan guru terhadap pembelajaran menggunakan media permainan *Uno Stacko* pada pembelajaran IPA Tema 9 materi Sumber Energi.