

# ***THE DEVELOPMENT OF UNO STACKO BACA LEARNING MEDIA FOR SOCIAL STUDIES IN THE FOURTH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL***

**Devita Luluanna, Eddy Noviana, Zariul Antosa**

<sup>1</sup>devita.luluanna4807@student.unri.ac.id <sup>2</sup>eddy.Noviana@lecturer.unri.ac.id

<sup>3</sup>Zariul.Antosa@lecturer.unri.ac.id

Nomor HP: +62 822-9634-0074

*Primary School Teacher Education Study Program  
Department of Educational Sciences  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University*

**Abstract:** *This research was motivated by the finding of the fact that many social teachers teach social studies using the lecture method only, do not vary and do not involve students to learn more actively. It makes students are unmotivated and bored in learning social studies. To overcome these problems, teachers must be able to create fun learning method such as by making social studies learning media. This research aims to determine whether the developed media, namely Uno Stacko Baca, is suitable to be used for fourth grade elementary school students. This research refers to the R&D method with a modified 4D development model into three stages, such as the definition stage, the design stage and the development stage. The results of this research showed that the developed media was feasible to be tested with a score of 78.57% for media assessment and 82% for material assessment. The media was also very feasible as a learning media with a score of 96.67% from the practitioner's response to 90.78% of student responses in the small group test.*

**Key Words:** *Learning Media; Uno Stacko Baca, Social Studies*

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *UNO STACKO* BACA PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Devita Luluanna, Eddy Noviana, Zariul Antosa**

<sup>1</sup>devita.luluanna4807@student.unri.ac.id <sup>2</sup>eddy.Noviana@lecturer.unri.ac.id

<sup>3</sup>Zariul.Antosa@lecturer.unri.ac.id

Nomor HP: +62 822-9634-0074

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ditemukannya fakta bahwa banyak guru mengajar IPS dengan metode ceramah saja, tidak bervariasi dan tidak melibatkan siswa untuk belajar lebih aktif. Hal ini menjadikan siswa tidak bersemangat dan merasa bosan dalam belajar IPS. Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru harus mampu menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan, salah satu caranya dengan membuat media pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan yaitu *uno stacko* baca layak digunakan oleh siswa kelas IV SD pada pembelajaran IPS. Penelitian ini mengacu pada metode R&D dengan model pengembangan 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Hasil dari penelitian menunjukkan media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak untuk diuji cobakan dengan skor 78,57% untuk penilaian media dan 82% untuk penilaian materi. Media juga dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran dengan perolehan skor 96,67% dari respon praktisi 90,78% respon siswa dalam uji kelompok kecil (*small group*).

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; *Uno Stacko* Baca, Pembelajaran IPS

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Pada pembelajaran IPS terdapat pemahaman terhadap konsep-konsep dan prinsip-prinsip ilmu sosial yang diperlukan peserta didik untuk menjadi menjadi warga negara yang baik (Endayani, 2017). Dalam pendidikan dasar dan menengah, IPS adalah hasil perpaduan dari mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, antropologi, psikologi, dan sosiologi (Sriyanto, 2016).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Kaulan tentang permasalahan pada pembelajaran IPS (Kaulan, 2018) pada saat proses pembelajaran IPS banyak ditemukan guru mengajar dengan metode ceramah saja, tidak bervariasi dan tidak melibatkan siswa untuk belajar lebih aktif. Hal ini menjadikan siswa tidak bersemangat dan merasa bosan dalam belajar IPS. Ditambah lagi siswa diminta menguasai materi sebanyak mungkin, sehingga terkesan seperti menghafal semakin membuat siswa kurang berminat dalam belajar IPS. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu membuat pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan-pesan pembelajaran (Arsyad, 2014). Media pembelajaran bermanfaat sebagai pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, meningkatkan semangat siswa, siswa tidak bosan karena dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, bahan pembelajaran lebih jelas maknanya dan mudah dipahami siswa.

Pemilihan jenis media dalam pembelajaran juga perlu diperhatikan, media yang baik tidak hanya sesuai dengan tujuan pembelajaran tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa. Piaget dalam Worowirastrri (2018) menjelaskan bahwa siswa yang masih duduk di sekolah dasar, berada dalam tahap perkembangan suka bermain dan lebih menguasai materi pembelajaran jika dimulai dari hal yang dapat dilihat, di raba, di dengar dan di otak-atik. Oleh karena itu guru memerlukan jenis media pembelajaran yang tidak hanya membantu guru dalam menjelaskan pembelajaran IPS kepada siswa, tetapi juga media yang sesuai dengan karaktersitik siswa. Media pembelajaran yang juga sekaligus permainan seperti permainan uno stacko.

Permainan uno stacko adalah permainan yang bisa dimainkan mulai dari anak-anak, remaja sampai dewasa. Permainan ini sangat menarik karena memicu adrenalin, melatih motorik tangan dan membuat anak berpikir kritis dalam mengatur strategi untuk menang. Sehingga permainan ini akan sangat menarik dan menyenangkan jika disandingkan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitaian ini adalah uno stacko baca dengan menggunakan materi IPS. Media yang digunakan dengan cara dimainkan oleh beberapa orang ini memiliki keunggulan yaitu, warna media cerah yaitu terdiri atas warna merah, kuning, biru, hijau dan ungu yang akan menarik perhatian siswa. Selain itu juga terdapat simbol gambar yang unik pada media yang menjadi patokan dalam pembelajaran dan permainan. Tentu saja dengan menggunakan media pembelajaran uno stacko baca ini, akan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa tidak akan bosan dan akan belajar dengan bersemangat. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran uno stacko baca dan meneliti kelayakannya. Judul penelitian ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Uno Stacko Baca pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kampus PGSD FKIP UNRI pada bulan Januari-Juli 2021. Penelitian ini adalah jenis penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan 4D. Dimana peneliti ini hanya akan melakukan 3 tahap saja yaitu tahap pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Setelah media dikembangkan, media akan diuji kelayakannya dengan dinilai oleh ahli media, ahli materi, praktisi dan siswa. Berikut adalah pedoman pemberian skor dalam instrumen:

**Tabel 1.** Pedoman Pemberian Skor

<b>Keterangan</b>	<b>Skor</b>
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat layak	5

Adapun pedoman perhitungan presentase skor penilaian menurut Nasoetion dalam Ernawati (2014) adalah sebagai berikut:

$$Presentase = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Skor yang diperoleh selanjutnya dikonfersi menjadi data kualitatif, untuk menentukan kategori dalam pengambilan keputusan dari validasi maupun respon guru dan siswa sebagai berikut:

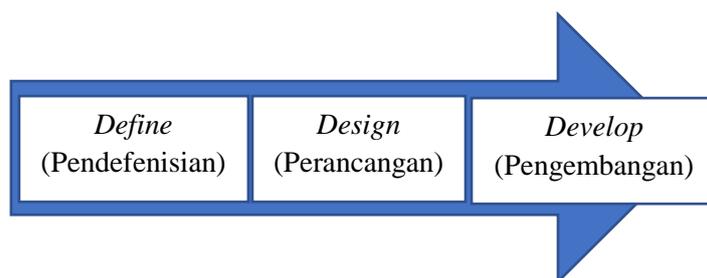
**Tabel 2.** Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

<b>Tingkat Penilaian</b>	<b>Kategori</b>
84% < skor ≤ 100%	Layak Sekali
68% < skor ≤ 84%	Layak
52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak
36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak
Skor ≤ 36%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Dwiyliani (2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dilakukan di Kampus PGSD FKIP UNRI pada tanggal. Pengembangan media pembelajaran *Uno Satcko* Baca pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar dilakukan dengan menggunakan metode *R&D* model 4D. Adapaun empat tahapan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan model tersebut, yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebaran (*disseminate*). Namun dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *uno satcko* baca pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar, peneliti hanya melakukan sampai tahap pengembangan (*develop*). Hal ini dikarenakan penelitian dan pengembangan media tidak untuk disebarikan atau dipasarkan. Berikut adalah skema tahapan penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

### 1. Pendefinisian (*Define*)

Tahap pengembangan pertama yaitu *define* (pendefinisian) terbagi menjadi lima langkah, yaitu analisis masalah, analisis siswa, analisis kurikulum, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan dengan studi literatur yaitu menganalisis penelitian terdahulu mengenai permasalahan pada pembelajaran IPS SD. Dari hasil analisis, diketahui bahwa banyak guru yang dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media, hal tersebut membuat siswa bosan dan tidak bersemangat belajar.

Tahap selanjutnya yaitu analisis siswa dengan studi literatur. Siswa yang duduk di kelas IV SD merupakan siswa dengan rentang umur 9-10 tahun. Dimana pada usia tersebut siswa memiliki karakteristik senang bernain, senang bergerak, senang bekerja berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu media dibuat sesuai dengan perkembangan peserta didik. Tahap analisis tugas dilakukan dengan melihat silabus, buku tematik kelas 4 siswa dan guru. Setelah melakukan analisis peneliti mengambil materi pada tema 5, subtema 1 tentang kerajaan-kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia. Untuk lebih rinci dilakukan analisis konsep sehingga materi yang akan digunakan pada media adalah materi kerajaan hindu di Indonesia. Lalu dilakukan analisis tujuan pembelajaran untuk mengetahui tujuan menggunakan materi ini pada media, yaitu supaya setelah siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran *uno stacko* baca siswa dapat menyebutkan kerajaan-kerajaan hindu di Indonesia, mengidentifikasi raja-rajanya dan mengidentifikasi peninggalan sejarah kerajaan Hindu di Indoensia.

## 2. Perancangan (*Design*)

Tahap selanjutnya adalah *design* (perancangan), yang dimana langkah awal yaitu penyusunan media dengan menyiapkan segala bahan untuk membuat media. Adapun bahan yang digunakan dalam membuat media ini yaitu, kayu jati yang dipotong dengan ukuran 10 x 3,5 x 1,5 cm sebanyak 30, cat kayu (merah, kuning, hijau, biru, pink), stiker transparan tahan air, *acrylic* dan stiker *glossy*. Setelah itu dilakukan langkah penyusunan format, yaitu bahan materi yang akan di susun dalam media. Setelah materi, pertanyaan, jawaban disiapkan dilakukan langkah selanjutnya yaitu mendesain media. Desain media seperti simbol-simbol pada media, tulisan *uno stcako* baca, pertanyaan, jawaban, aturan permainan dan petunjuk penggunaan didesain menggunakan aplikasi *canva*. Setelah itu, desain dicetak menggunakan kertas stiker lalu ditempel pada media. Untuk kemasan media dibuat dari *acrylic* yang dibentuk menjadi *box* dengan gagang di atasnya. Setelah itu desain petunjuk penggunaan dan aturan permainan yang dicetak dengan menggunakan kertas stiker di tempel pada *box* kemasan di sisi kanan dan kirinya.

## 3. Pengembangan (*Develop*)

Tahap selanjutnya adalah *develop* (pengembangan), tahap ini dibagi menjadi dua yaitu penilaian ahli dan uji pengembangan. Langkah pertama yang dilakukan yaitu, media dinilai oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui media layak untuk uji coba atau tidak. Berikut adalah hasil penilaian ahli media dan ahli materi.

Tabel 3. Penilaian Media

Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
<i>Visible</i> (Mudah Dilihat)	90%	Sangat Layak
<i>Interesting</i> (Menarik)	80%	Layak
<i>Simple</i> (Sederhana)	80%	Layak
<i>Useful</i> (Kebermanfaatan)	80%	Layak
<i>Accurate</i> (Benar)	80%	Layak
<i>Legitimate</i> (Sah dan Masuk Akal)	80%	Layak
<i>Structured</i> (Terstruktur)	60%	Cukup Layak
Total Perolehan Skor	78.57%	Layak

Tabel 4. Penilaian Materi

Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
Kesesuaian Materi dengan KD	80%	Layak
Keakuratan materi	85%	Sangat Layak
Pendukung Materi Pembelajaran	90%	Sangat Layak
Penyajian Pembelajaran	80%	Layak
Kebahasaan	75%	Layak
Total Perolehan Skor	82%	Layak

Berdasarkan penilaian ahli media dan materi, media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dengan skor 78,57% oleh ahli media dengan kategori layak dan 82% oleh ahli materi dengan kategori layak.

Setelah media dan materi dinyatakan layak untuk uji coba, media diuji cobakan kepada siswa kelas IV SD. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba satu persatu (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Pada uji coba satu persatu respon siswa diketahui melalui wawancara setelah menggunakan media. Media mendapat respon sangat baik karena siswa sangat menyukai dan bersemangat belajar IPS dengan menggunakan media. Selanjutnya adalah mengetahui respon siswa kelompok kecil dan praktisi. Berikut adalah hasil respon siswa dan praktisi:

Tabel 5. Respon Siswa Kelompok Kecil

Indikator	Skor	Kategori
Ketertarikan	94%	Sangat Layak
Materi	90%	Sangat Layak
Bahasa	88.34%	Sangat Layak
Total Perolehan Skor	90.78%	Sangat Layak

Tabel 6. Penilaian Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Aspek Materi	100%	Sangat Layak
Aspek Kelayakan Media	90%	Sangat Layak
Aspek Evaluasi	100%	Sangat Layak
Skor Total	96.67%	Sangat Layak

Berdasarkan respon praktisi dan siswa pada uji kelompok kecil, media *uno stacko* baca dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran dengan skor dari siswa 90,78% dan skor dari praktisi 96,67%. Media pembelajaran *uno stacko* baca menjadi salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar pembelajaran IPS dan membuat siswa semangat dalam belajar IPS.

## Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *uno stacko* baca dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan 4D yang telah dimodifikasi menjadi 3 tahap pengembangan yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develop* (pengembangan). Tahap pengembangan pertama yaitu *Define* terbagi menjadi lima langkah, yaitu analisis masalah, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis masalah dilakukan dengan studi literatur yaitu menganalisis penelitian terdahulu mengenai permasalahan pada pembelajaran IPS SD. Dari hasil analisis, diketahui ditemukan fakta bahwa cukup banyak guru dalam mengajar IPS hanya dengan metode ceramah saja, tidak bervariasi dan tidak melibatkan siswa untuk belajar lebih aktif. Hal ini menjadikan siswa tidak bersemangat dan merasa bosan dalam belajar IPS. Pada analisis siswa dengan studi literatur ditemukan fakta bahwa siswa kelas IV SD memiliki karakteristik senang bernain, senang bergerak, senang bekerja berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Oleh karena itu media dibuat sesuai dengan perkembangan peserta didik. Tahap analisis kurikulum dilakukan dengan melihat silabus, buku tematik kelas 4 siswa dan guru. Setelah melakukan analisis peneliti mengambil materi pada tema 5, subtema 1 tentang kerajaan-kerajaan

Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia. Untuk lebih rinci dilakukan analisis konsep sehingga materi yang akan digunakan pada media adalah materi kerajaan hindu di Indonesia. Lalu dilakukan analisis tujuan pembelajaran untuk mengetahui tujuan menggunakan materi ini pada media, yaitu supaya setelah siswa belajar dengan menggunakan media pembelajaran *uno stacko* baca siswa dapat menyebutkan kerajaan-kerajaan hindu di Indonesia, mengidentifikasi raja-raja dan mengidentifikasi peninggalan sejarah kerajaan Hindu di Indoensia.

Tahap selanjutnya adalah *Design* (Perancangan), yang dimana langkah awal yaitu penyusunan media dengan menyiapkan segala bahan untuk membuat media. Adapun bahan yang digunakan dalam membuat media ini yaitu, kayu jati yang dipotong dengan ukuran 10 x 3,5 x 1,5 cm sebanyak 30, cat kayu (merah, kuning, hijau, biru, pink), stiker *transparent* tahan air, acrylic dan stiker *glossy*. Setelah itu dilakukan langkah penyusunan format, yaitu bahan materi yang akan di susun dalam media. Setelah materi, pertanyaan, jawaban disiapkan dilakukan langkah selanjutnya yaitu mendesain media. Desain media seperti simbol-simbol pada media, tulisan *uno stcako* baca, pertanyaan, jawaban, aturan permainan dan petunjuk penggunaan didesain menggunakan aplikasi *canva*. Setelah itu, desain dicetak menggunakan kertas stiker lalu ditempel pada media. Namun berdasarkan revisi dari pembimbing kertas stiker yang digunakan akan mudah terkelupas dari balok uno, maka dilakukan perbaikan dimana kayu di cat terlebih dahulu. Setelah di cat, materi yang sudah di desain di cetak pada *sticker transparent* yang berbahan dasar plastik. Untuk kemasan media awalnya dibuat dari bahan dasar karton, namun setelah berdiskusi dengan pembimbing agar lebih kuat dan estetik kemasan dibuat dari *acrylic*. Lembaran-lembaran *acrylic* dibentuk menjadi box dengan gagang di atasnya. Setelah itu desain petunjuk penggunaan dan aturan permainan yang dicetak dengan menggunakan kertas stiker di tempel pada box kemasan di sisi kanan dan kirinya. Selanjutnya membuat Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dimana sebelumnya peneliti tidak membuat LKS. Namun berdasarkan saran dari pembimbing sebaiknya dibuat. LKS dibuat dengan berisikan judul, tema, subtema tujuan pembelajaran, petunjuk kerja dan tugas siswa untuk membuat kesimpulan.

Tahap selanjutnya adalah *Develop* (Pengembangan), tahap ini dilakukan dengan langkah pertama yaitu penilaian ahli. Penilaian dilakukan pada media dan materi, berdasarkan penilaian media, ahli media memberi saran untuk lebih mengkerucutkan materi. Dimana sebelumnya materi yang digunakan adalah kerajaan hindu, buddha dan islam di Indoensia, setelah revisi materi yang digunakan hanya kerajaan hindu saja. Ahli media juga memberi saran agar materi tidak perlu di letakkan pada balok uno, tetapi dalam LKS saja. Sehingga setelah dilakukan revisi, sekarang balok-balok uno berisikan 10 pertanyaan dan 20 jawaban dimana ada 10 jawaban yang benar dan 10 jawaban pengecoh. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, akhirnya penggunaan media dalam proses pembelajaran juga diubah. Dimana sebelumnya siswa menggunakan media secara berkelompok, setelah revisi media digunakan bersama oleh seluruh kelas di mana guru menjadi pemimpin permainan namun siswa tetap dalam kelompok. Setelah melakukan revisi pada media, ahli media memberikan penilaian pada lembar penilaian dengan skor total 78,57% dengan kriteria layak. Validator juga memberikan komentar bahwa media layak untuk diuji cobakan.

Penilaian materi dilakukan pada materi yang terdapat di LKS dan juga pertanyaan serta jawaban yang terdapat pada balok uno. Setelah mencermati LKS dan media, ahli materi memberikan saran agar tugas membuat kesimpulan yang terdapat di

LKS diganti menjadi tugas berbentuk tabel yang di mana siswa mengisi titik-titik yang terdapat dalam table. Setelah melakukan revisi LKS, ahli materi memberikan penilaian dengan skor total 82% dengan kriteria layak. Ahli materi juga berkomentar bahwa penyusunan materi dan LKS sudah sangat baik.

Setelah media dan materi dinyatakan layak oleh ahli, media diujicobakan kepada siswa kelas IV SD. Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu uji coba satu persatu (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Uji coba satu persatu (*one to one*) dilakukan terhadap 3 orang siswa kelas IV SD dan respon siswa terhadap media sangat baik. Dimana tampilan media sangat menarik bagi mereka, tulisan pada media juga jelas, dan media membuat mereka semangat dan lebih paham dalam belajar IPS siswa juga berkomentar bahwa mereka ingin belajar di sekolah dengan media *uno stacko* baca.

Setelah itu dilakukan uji coba kelompok kecil dimana uji coba ini dilakukan dengan menggunakan media saat proses pembelajaran IPS. Uji coba dapat dilakukan di SDN 16 Bathin Solapan atas izin kepala sekolah dengan durasi waktu hanya 60 menit dengan jumlah siswa 12 orang. Saat melakukan uji coba, seorang guru memperhatikan peneliti mengajar dengan menggunakan media. Guru diberikan RPP, LKS dan lembar penilaian respon praktisi. Berdasarkan hasil respon guru media memperoleh skor total yaitu 96,67% dengan kategori sangat layak.

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 12 orang siswa kelas IV SDN 16 Bathin Solapan. Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *uno stacko* baca, siswa memberikan respon dengan mengisi lembar respon siswa. Adapun skor totanya yaitu 90,78% dengan kategori sangat layak. Dari respon siswa dan praktisi, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *uno stacko* baca layak sebagai salah satu media pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar.

Selama proses pengembangan media pembelajaran *uno stacko* baca terdapat kelebihan dan kekurangan dari media, yaitu:

1. Kelebihan

Adapun kelebihan dari media pembelajaran *uno stacko* baca pada pembelajaran IPS yaitu:

- a. Media *uno stacko* baca dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS
- b. Media *uno stacko* baca membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar karena berupa permainan yang dimainkan secara berkelompok.
- c. Media *uno stacko* baca melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok karena harus mendiskusikan jawaban yang benar dan tepat dari pertanyaan yang di balok uno
- d. Media *uno stacko* baca melatih ketelitian dan ketekunan siswa karena terdapat jawaban pengecoh diantara balok-balok uno
- e. Media *uno stacko* baca meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran
- f. Media *uno stacko* baca dapat digunakan siswa dengan mudah
- g. Balok-balok uno dan box kemasan dibuat dengan bahan yang kuat dan tahan lama
- h. Box kemasan media *uno stacko* baca terdapat gagang pegangan sehingga media praktis di bawa kemana-mana.
- i. Media *uno stacko* baca dapat menggunakan materi lain, karena stiker pada media dapat dilepas dan dipasang Kembali.

2. Kekurangan

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *uno stacko* baca pada pembelajaran IPS yaitu:

- a. Biaya yang digunakan dalam mengembangkan media cukup besar karena biaya kayu jati, cat dan *acrylic*.
- b. Pada tahap desain balok uno membutuhkan waktu yang lama.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Media pembelajaran uno stacko baca layak menjadi salah satu media pembelajaran IPS Kelas IV SD. Media juga mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS dan membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran IPS

### **Rekomendasi**

Peneliti merekomendasikan media pembelajran uno stacko baca yang dikembangkan peneliti sebagai alternatif media dalam mengajarkan pembelajaran IPS dengan materi Kerajaan Hindu dan peninggalan sejarahnya di Indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Dwiyluliani, T. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Games Puzzle Bergambar dengan Sistem Operasi Android pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMAN 1 Sanden*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *IJTIMAIYAH*, 1(1).
- Ernawati. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berdasarkan Model 4-D Pada Materi Getaran Gelombang Dan Bunyi Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Smp Negeri 6 Palu. *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako*, 3, 62–71.
- Kaulan, M. (2018). Permasalahan Pembelajaran IPS dan Strategi Jitu Pemecahannya. *ITTIHAD*, 11, 43–53.
- Sriyanto. (2016). Studi Kurikulum Ilmu Sosial (IPS) di Sekolah Dasar di Indonesia, Malaysia dan Hongkong. *JPSD*, 2(1), 109–127.

Worowirastrri, D., Wahyu, I., & Ika, D. (2018). Analisis Penggunaan Media

Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4, 17–25