

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
BERBASIS *GAME* EDUKASI *UNO STACKO* (GEUS)
MATERI KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
PADA SISWA KELAS II
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh:

Luluk Faiqotul Khoiroh
NIM. 212101040030

**UNIVERSITA ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
BERBASIS *GAME* EDUKASI *UNO STACKO* (GEUS)
MATERI KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
PADA SISWA KELAS II
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Oleh :
Luluk Faiqotul Khoiroh
NIM. 212101040030

**UNIVERSITA ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
BERBASIS *GAME* EDUKASI *UNO STACKO* (GEUS)
MATERI KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
PADA SISWA KELAS II
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Luluk Faiqotul Khoiroh

NIM. 212101040030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
BERBASIS *GAME* EDUKASI *UNO STACKO* (GEUS)
MATERI KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
PADA SISWA KELAS II
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah Satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Kamis
Tanggal : 19 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


Khairul Umam, M.Pd.
NIP. 198011122015031003


Abdul Karim, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 198501142023211015

Anggota :

1. Dr. Shoni Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I. ()

2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I ()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ مِن وَالٍ ﴿١١﴾

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sampai mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri."

(QS. Ar-ra'd [13]: 11)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Kementerian Agama RI Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, "Al-Qur'an Dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan," Kementerian Agama RI, 2019, <https://quran.kemenag.go.id/>.

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, berkah dan limpahan rahmat-Nya yang selalu memberikan kemudahan dalam setiap langkah menjalani kehidupan, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi saya. Sholawat serta salam tak lupa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Dengan rasa syukur saya persembahkan karya ini kepada :

1. Ayah saya tercinta Muhammad Saifudin Zuhri, yang sudah menjadi motivasi serta tujuan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Nenek saya tercinta Hj.Khasanah dan Kakek tercinta H.Yahman. Terimakasih atas doa dan dukungannya serta kasih sayang yang tulus, yang telah mendidik dan membimbing saya mulai dari kecil hingga saya dapat menempuh pendidikan di bangku perkuliahan ini. yang senantiasa telah memberikan dukungan secara penuh, dukungan do'a tanpa henti dan motivasi untuk terus melanjutkan pendidikan S1.
3. Keluarga besar tercinta, khususnya Bapak Nur Afandi, Ibu Siti Khoiriyah, Muhammad Zidni Nuron A'la, dan Liangke Puspita Maharani Safitri. Terimakasih atas dukungan dan yang selalu memberikan semangat dalam segala hal.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan karunia, rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember”. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S. Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan kesempatan dan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah sabar dengan meluangkan waktu untuk memberi bimbingan, motivasi dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Asmi Faiqatul Himmah S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis.
7. Segenap Dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah melimpahkan banyak ilmu kepada penulis
8. Bapak Agus Salim, S.Pd, M.MPd. selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang telah memberi izin peneliti melakukan penelitian sampai selesai.
9. Ibu Faiqotul Mukarromah, S.Pd.I. selaku guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang selalu membantu dalam memberikan bimbingan, arahan serta motivasi selama peneliti melaksanakan penelitian.
10. Siswa-siswi kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember yang sudah bersedia menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.
11. Sahabat penulis, Lailatul Nazilah dan Ibnu Afridianto yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah, selalu memberikan support dan telah banyak membantu selama kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
12. Teman-teman PGMI 2021 khususnya kelas D3 yang telah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi.

13. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan, doa, serta bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini.

Jember, April 2025
Penulis

Luluk Faiqotul Khoiroh
212101040030



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Luluk Faiqotul Khoiroh, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Berbasis Game Edukasi Uno Stacko (GEUS) Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.*

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Uno Stacko*

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dilakukan adalah bahwa rendahnya kemampuan siswa untuk menjaga fokus selama proses belajar, yang berdampak pada rendahnya pemahaman materi. Selain itu dibutuhkan metode penyampaian yang asyik dalam proses pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi saat proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan terkait media *game* edukasi *uno stacko* di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimanakah Pengembangan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi karya cetak dari bentuk sekitar di kelas II MIN 4 Jember, 2) Bagaimanakah Kelayakan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi karya cetak dari bentuk sekitar di kelas II MIN 4 Jember, dan 3) Bagaimanakah Efektivitas penggunaan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko*, 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut, dan 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi karya cetai dari bentuk sekitar di kelas II MI Negeri 4 Jember.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Model yang digunakan pada penelitian ini yakni model ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dengan uji coba skala kecil pada 6 siswa dan skala besar pada 31 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes, serta analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

Penelitian ini sampai pada simpulan bahwa: 1) Produk yang dikembangkan adalah Media pembelajaran *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) dengan proses pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar, 2) Hasil validasi oleh tiga validator (ahli media, ahli materi, dan ahlipembelajaran) memperoleh rata-rata 89,16% sedangkan respon siswa pada uji coba skala kecil dan besar masing-masing mencapai 85,83% dan 90,81% , serta 3) Hasil Uji Efektivitas menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), menandakan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang menunjukkan peningkatan sedang. Dengan demikian, media pembelajaran GEUS dinyatakan layak dan cukup efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Penelitian Terdahulu.....	15
B. Kajian Teori.....	22
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	30
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	30
B. Uji Coba Produk	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	49
A. Penyajian Data Uji Coba	49
B. Analisis Data.....	76
C. Revisi Produk	80
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	84
A. Kajian produk yang telah di Revisi.....	84
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	87
C. Kesimpulan.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
Tabel 2. 1	Penelitian Terdahulu	19
Tabel 3. 1	Pemberian Skor Butir Instrumen.....	41
Tabel 3. 2	Kategori Persentase.....	42
Tabel 3. 3	Kategori Respon Siswa	43
Tabel 3. 4	<i>One Group Pretest Posstest Design</i>	43
Tabel 3. 5	Skor N-Gain yang di normalisasikan.....	45
Tabel 3. 6	Kriteria Persentase Keefektifan N-Gain	46
Tabel 4. 1	Portotipe Komponen Media Game Edukasi Uno Stacko (GEUS).....	53
Tabel 4. 2	Hasil Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4. 3	Hasil Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4. 4	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	65
Tabel 4. 5	Hasil Respon Siswa Skala Kecil	68
Tabel 4. 6	Hasil Respon Siswa Skala Besar.....	69
Tabel 4. 7	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Skala Besar.....	71
Tabel 4. 8	Hasil Uji Normalitas	73
Tabel 4. 9	Hasil Uji <i>Paired Sample</i> Statistik	74
Tabel 4. 10	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	74
Tabel 4. 11	Hasil Uji N-Gain	75
Tabel 4. 12	Hasil Validasi Para Ahli.....	78
Tabel 4. 13	Hasil Revisi Produk	81
Tabel 4. 14	Hasil Revisi Produk Mandiri.....	83

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
	Gambar 2. 1 Uno Stacko	28
	Gambar 2. 2 Kartu Materi dan Pertanyaan.....	28
	Gambar 3. 1 Pendekatan ADDIE	31
	Gambar 4. 1 Tampilan awal Canva.....	55
	Gambar 4. 2 Pencarian Template	55
	Gambar 4. 3 Template Kartu.....	56
	Gambar 4. 4 Template Label (tanda dalam balok).....	56
	Gambar 4. 5 Design Kartu	56
	Gambar 4. 6 Label (Tanda dalam balok)	57
	Gambar 4. 7 Tampilan semua design kartu.....	57
	Gambar 4. 8 Tampilan awal Web	58
	Gambar 4. 9 Tampilan pemilihan template.....	58
	Gambar 4. 10 penyesuaian ukuran kemasan	58
	Gambar 4. 11 Penyesuaian Design Kemasan.....	59
	Gambar 4. 12 Design Kemasan Game Edukasi Uno Stacko	59
	Gambar 4. 13 Balok Game Edukasi Uno Stacko.....	60
	Gambar 4. 14 Tanda balok Game Edukasi Uno Stacko.....	60
	Gambar 4. 15 Design kemasan kartu media.....	61
	Gambar 4. 16 Kartu materi dan Karti Pertanyaan.....	61
	Gambar 4. 17 Design Buku panduan Game Edukasi Uno Stacko	62
	Gambar 4. 18 Pengimplementasian Skala Kecil	67
	Gambar 4. 19 Pengimplementasian Skala Besar.....	67
	Gambar 4. 20 Komentar dan saran dari para ahli.....	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia karena menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan. Bagi Indonesia, pendidikan berperan besar dalam mencetak generasi yang cerdas dan berwawasan luas, sehingga mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia.¹ Sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar, di mana siswa dapat mengembangkan potensi diri secara aktif. Tujuan pendidikan ini adalah membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual, mampu mengendalikan diri, berkepribadian, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Seni budaya dan prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar dengan tujuan untuk mengasah kreativitas serta menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Meski demikian, pengembangan bakat dan minat siswa tidak hanya bergantung pada mata pelajaran ini saja. Kegiatan lain

¹ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

² Peraturan Pemerintah, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan," *Sekretariat Negara* 2, no. 32 (2013): 148–64.

seperti ekstrakurikuler yang diadakan sekolah juga berperan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional melalui pengembangan potensi siswa.³

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 ayat 1 menyebutkan bahwa proses pembelajaran di sekolah harus berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi. Pembelajaran juga perlu memberi kesempatan bagi siswa untuk berkreasi, mandiri, dan mengembangkan potensi sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan mentalnya. Sejalan dengan itu, media pembelajaran menjadi alat penting untuk menyampaikan materi, yang dapat menarik perhatian, memicu minat, serta menggerakkan pikiran dan perasaan siswa agar proses belajar berjalan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai.⁴

Menurut Morisson, Ross, dan Kalman (2019), media pembelajaran sangat penting untuk desain instruksional dan dapat meningkatkan hasil belajar.⁵ Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media pembelajaran, perhatian siswa dapat lebih mudah terfokus, sehingga pembelajaran yang biasanya bersifat satu arah berubah menjadi interaksi yang aktif antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif membuat proses belajar menjadi

³ Qori'ah Purwaji and Fitri Puji Rahmawati, "Inovasi Guru Kelas Dalam Mengembangkan Bakat Dan Minat Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6337–44, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3240>.

⁴ Peraturan Pemerintah, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan."

⁵ Rusdi Efendi, Muhammad Ihsan Jambak, and Leny Marlina, "Pelatihan Media Pembelajaran Online Untuk Mata Pelajaran Matematika Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama," *Bulletin of Community Service in Information System*, 2024, 70–81.

lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru, sehingga sesi pembelajaran terasa dinamis dan tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran membantu menciptakan interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk lebih terampil dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.⁶ Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia Putri, dkk. (2023), dengan adanya media pembelajaran, dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi membantu komunikasi baik bagi komunikator dan bagi penerima.⁷ Allah SWT dalam QS. An Nahl ayat 44 berfirman:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya :“(mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Qur’an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”.

Dari ayat di atas Allah memberikan gambaran bahwa diturunkannya al-Qur'an berfungsi sebagai pengingat bagi umat manusia, agar kita menyampaikan kepada orang lain apa yang telah Allah turunkan kepada kita, baik berupa hukum, syariat, maupun penjelasan mengenai ketentuan-ketentuan yang ada. Quraisihab dalam sebuah tafsir almisbah mengemukakan bahwa kata Al-zikr merupakan Al-

⁶ S. N Azizah, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Al-Hadits,” *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.

⁷ Amelia Putri Wulandari et al., “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar,” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Qur'an itu sendiri yang menjadi sebuah lawan kata dari nasyan atau lupa, sehingga Al-Qur'an memiliki makna sebagai pengingat kepada manusia yang memiliki kudrat sebagai pelupa, lupa dari kewajibannya, lupa dari tuntunannya dan lupa dari peringatanNya. Seperti yang diungkapkan di atas bahwa kata Az-zikr dalam kaedah bahasa Arab memiliki arti sebagai pengingat, terlepas dari pemahaman itu kata Az-zikr dapat juga dimaknai sebagai pelajaran sehingga efektivitas seorang guru jika dikaitkan dengan kata Az-zikr akan dapat membuahkan hasil pemahaman dalam pembelajaran.⁸

Kami menurunkan Al-Qur'an kepadamu agar engkau menjelaskan kepada manusia ajaran-ajaran yang telah diturunkan kepada mereka sebagai kebenaran dari Tuhan mereka. Engkau memahami dengan baik makna dari wahyu tersebut, memperhatikannya dengan penuh kepedulian, serta mengikuti ajarannya. Oleh karena itu, engkau memperinci apa yang telah disebutkan secara umum, menjelaskan kepada mereka apa yang samar. Semoga dengan penjelasan itu mereka berpikir dan melihat diri mereka masing-masing, sehingga mereka meraih keselamatan didunia dan di akhirat.⁹

Ayat tersebut memberikan dasar tentang pentingnya penyampaian informasi secara jelas dan efektif. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berfungsi untuk menjelaskan materi yang kompleks agar dapat dipahami dengan baik oleh

⁸ Gunawan Gunawan and Selamat Pasaribu, "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah," *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

⁹ Ade Nandar, Enoch, and Fitroh Hayati, "Implikasi Pendidikan Dari Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 43-44 Tentang Tugas Rasul Sebagai 'Ahlu Dzikri' Terhadap Peran Guru Sebagai Sumber Pengetahuan," *Bandung Conference Series: Islamic Education* 2, no. 1 (2022): 160–67, <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i1.2416>.

siswa, seperti halnya Nabi Muhammad menjelaskan Al-Qur'an. Berdasarkan ayat tersebut, penggunaan media memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam menerima materi. Dalam pengembangan *game* edukasi, tujuannya bukan untuk menggantikan aktivitas belajar siswa sepenuhnya, melainkan sebagai alat bantu yang mendukung dan melengkapi proses belajar, terutama saat siswa berada di rumah. Dengan demikian, diharapkan tumbuh motivasi bagi siswa untuk terus belajar.. *Game* edukasi dirancang dengan tujuan agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi.

Berbagai jenis media pembelajaran, seperti buku teks, audio, video, gambar, perangkat lunak komputer, model, dan peralatan lainnya, dirancang untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pemahaman materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif.¹⁰ Media *Game Uno Stacko* dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih suka suasana bermain. Hal ini dapat membuat siswa lebih santai dalam belajar serta membantu mengurangi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media *Game* Edukasi berbasis *Uno Stacko* merupakan pengembangan dari permainan *Uno Stacko* yang biasa dimainkan anak-anak, disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan dan permasalahan di lapangan. Permainan ini dipilih karena dinilai lebih menarik bagi siswa. Selain berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi belajar, media ini juga melatih kemampuan siswa dalam mengambil keputusan.

¹⁰ Nevita Tahir et al., "Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika SDN 11 Tilamuta," *Journal of Education and Teaching Learning* 1, no. 2 (2023): 39–43, <https://doi.org/10.59211/mjpetl.v1i2.33>.

Dengan banyaknya pilihan balok, pemain harus mempertimbangkan risiko agar tidak menjatuhkan menara. Melalui permainan ini, siswa belajar bahwa keputusan yang salah dapat membawa dampak negatif, seperti robohnya susunan *Uno Stacko*.

Kegiatan belajar mengajar merupakan inti dari proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran di kelas adalah dengan memanfaatkan alat pembelajaran.¹¹ Guru kelas MI/SD memiliki peran sebagai fasilitator yang bertanggung jawab mendukung kelancaran proses pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut kreatif dalam menggali potensi sumber belajar, menyusun materi, serta memanfaatkan media pembelajaran dari lingkungan sekitar agar mampu memberikan pembelajaran yang berkualitas. Dalam menjalankan peran tersebut, guru perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan materi pembelajaran secara kreatif. Salah satu wujud penerapan kreativitas ini tampak dalam pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator, khususnya pada aspek keterampilan (KI4), materi SBdP mencakup berbagai aktivitas praktik seni rupa, seperti menggambar, mencetak, membentuk, serta membuat kerajinan tangan dan karya kreatif lainnya.¹² Dengan pemahaman yang mendalam tentang proses pembelajaran dan komitmen untuk membantu siswa mencapai potensi terbaiknya, guru dapat menjadi agen perubahan

¹¹ Nisfi Laili Rakhmadina and Suprayitno, "Pengembangan Bahan Ajar Handout Materi Karya Seni Kolase Berbasis Bahan Alam Untuk Kelas IV SD," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2020): 407–17, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34662/30813>.

¹² dan Sukamti, Jl Semarang, and Jawa Timur, "Pelatihan Seni Budaya Dan Prakarya Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Senirupa Bagi Guru Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 102–17.

yang berperan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan serta membangun lingkungan belajar yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan setiap siswa.¹³

Hasil wawancara kepada guru kelas Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Kelas II MI Negeri 4 Jember, respons menunjukkan bahwa selama ini pada proses pembelajaran siswa cenderung sulit untuk fokus saat kegiatan pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sukar dipahami serta mempunyai peminat yang rendah terutama pada materi yang terdapat banyak bacaannya seperti materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar, materi tersebut merupakan materi yang mempelajari tentang seni atau hasil seni yang dibuat melalui proses cetak dengan memanfaatkan bentuk-bentuk yang ada di lingkungan sekitar seperti daun, bunga, dan yang lainnya. Mereka (siswa) hanya menyukai pada saat praktek saja sehingga mereka hanya bisa melakukan kegiatan prakteknya saja namun tidak faham dengan materi yang sedang mereka kerjakan atau yang sedang mereka pelajari. Guru kelas mengatakan bahwa beliau kesulitan memfokuskan perhatian siswa, selama proses pembelajaran, siswa cenderung bersikap pasif hanya mendengar dan mencatat. Belum adanya media pembelajaran untuk menyelesaikan masalah tersebut dan belum ada media pembelajaran yang tersedia untuk membelajarkan materi tersebut kepada siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode dan media sehingga siswa bisa belajar, paham, mengingat dan menguasai konsep materi secara lebih aktif.

Berdasarkan uraian di atas, dengan mempertimbangkan keunggulan dari

¹³ Reza Rosita Alfi Sayida and Lailatul Usriyah, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kondisi Psikologis Siswa Sekolah Dasar Yang Mengalami Kesulitan Belajar," *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2023): 75–86.

aspek media, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember”**. Peneliti memilih MI Negeri 4 Jember sebagai lokasi penelitian karena daya tarik dan keunikannya, terutama adanya program unggulan seperti Madrasah Tilawah yang tidak ditemukan di sekolah lain di wilayah tersebut, yang menunjukkan potensi besar untuk mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, antusias guru dan siswa dalam mendukung inovasi pendidikan serta keterbukaan pihak sekolah terhadap penelitian menjadikan MI Negeri 4 Jember tempat yang ideal untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Pengembangan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember?
2. Bagaimanakah Kelayakan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember?
3. Bagaimanakah Efektivitas media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi karya cetak dari bentuk sekitar bagi siswa kelas II MI Negeri 4 Jember.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi karya cetai dari bentuk sekitar di kelas II MI Negeri 4 Jember.
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi karya cetai dari bentuk sekitar di kelas II MI Negeri 4 Jember.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang akan penulis hasilkan nantiya akan dipelajari dalam bentuk fisik atau media pembelajaran berupa *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) yang terdiri dari 45 balok yang dapat dimainkan, dengan spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media ini sesuai dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya siswa kelas II Materi Karya cetak dari bentuk sekitar Kelas II.
2. Media ini menggunakan bahan plastik yang ringan, aman, dan ramah anak agar mudah dipegang dan digunakan oleh siswa Kelas II.
3. Media ini terdapat dua jenis kartu yang berisi materi dan pertanyaan yang sesuai dengan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya siswa Kelas II Materi

Karya Cetak dari Bentuk Sekitar yang dilengkapi dengan buku panduan pegangan guru.

4. Media ini menggunakan warna cerah dan menarik untuk meningkatkan perhatian siswa, dan setiap balok terdapat tanda berupa teks yang terdapat di dalam balok sesuai dengan *game* atau permainan media.
5. Media mempunyai aturan *Game* sebagai berikut :
 - 1) Seluruh siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
 - 2) Sebelum *game* dimulai, semua balok disusun secara acak membentuk menara
 - 3) *Game* dilakukan secara bergiliran oleh perwakilan dari setiap kelompok
 - 4) Jika balok runtuh maka pemain harus mengambil kartu sebanyak jumlah anggota kelompok yang sesuai dengan instruksi yang tertulis di dalam balok yang diambil, dengan ketentuan:
 - Apabila seorang pemain mengambil balok dan mendapatkan kartu pertanyaan, namun terdapat anggota kelompok yang belum mampu memberikan jawaban yang benar, maka skor kelompok akan dikurangi sesuai dengan jumlah jawaban yang salah. Sebagai contoh, jika dalam satu kelompok terdapat 5 anggota dan hanya 4 orang yang dapat menjawab soal dengan benar, maka kelompok tersebut memperoleh skor sebanyak 8 poin
 - Apabila seorang pemain mengambil balok dan mendapatkan kartu materi, maka kelompok tersebut harus membaca dan

menjelaskan isi dari kartu materi tersebut dan kelompok mendapat skor sebanyak 5 poin.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi *Uno Stacko* bertujuan untuk menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Media ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, serta menjadi bahan acuan bagi para peneliti.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, menjadikannya lebih aktif dan tertarik pada materi. Sehingga dalam pembelajaran ini, siswa juga dapat terlibat dalam kegiatan kolaboratif yang memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti kerja sama dan komunikasi, mengasah keterampilan problem solving, dan membantu mereka berpikir kritis dengan pendekatan yang lebih menyenangkan.

2) Bagi Guru

Diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu memberi

gambaran kepada guru sehingga dapat mengembangkan kreativitas dalam mengajar dengan menggunakan media yang lebih menarik dan beragam.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan kontribusi baik untuk sekolah agar dapat dimanfaatkan sebagai rujukan penelitian berikutnya.

4) Bagi Peneliti

Dengan mengembangkan media pembelajaran *Game* Edukasi *Uno Stacko*, peneliti mempunyai pengalaman merasakan dalam proses pembuatan media pembelajaran yang menarik serta menambah pengalaman peneliti dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II MIN 4 Jember mengandung asumsi dan keterbatasan yaitu :

1) Asumsi

- a. Media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menambah semangat siswa ketika belajar dan mempermudah siswa akan pemahaman materi khususnya materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar.
- b. Media *Game* Edukasi *Uno Stacko* selain sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media tersebut dapat melatih siswa dalam mengembangkan

keterampilan berpikir kritis, seperti siswa diajak untuk memecahkan masalah, merancang strategi, dan pengambilan keputusan.

- c. Media *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar dapat digunakan oleh siswa MI/SD Kelas II yang dapat dipakai dimana saja dan kapan saja.

2) Batasan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) :

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa *Game* Edukasi *Uno Stacko* materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa di Kelas II MI Negeri 4 Jember.
- b. Uji coba produk guna mengetahui efektifitas, dan kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan.
- c. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu tertentu, yang hanya dilakukan dalam beberapa sesi pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh dibatasi oleh durasi tersebut.

G. Definisi Istilah

Penelitian pengembangan ini terdapat beberapa definisi istilah yang meliputi sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan upaya untuk mengasah berbagai kemampuan individu, meliputi keterampilan, pemahaman teori, pemikiran

konseptual, serta nilai-nilai moral. Proses ini dilakukan melalui pendidikan dan pelatihan yang dirancang secara terencana sesuai kebutuhan. Selain itu, pengembangan juga memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik agar proses belajar berjalan lebih efektif dan terarah.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif. Media ini berperan dalam memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

3. *Game* Edukasi *Uno Stacko*

Game Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) merupakan pengembangan dari permainan *Uno Stacko* yang pada dasarnya memiliki konsep dan aturan bermain yang sama, yaitu menyusun balok-balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara dan meletakkannya di puncak menara secara bergantian dan berusaha menjaga menara balok tersebut tanpa menjatuhkan menara.

4. Karya Cetak dari Bentuk Sekitar

Karya Cetak dari Bentuk Sekitar merupakan materi yang termasuk dalam materi SBdP Kelas II MI/SD. Kompetensi dasar dari materi tersebut adalah menjelaskan tentang bentuk, macam-macam bentuk, warna dan teknik-teknik dalam menceta

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti memasukkan beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) Materi Karya Cetak Dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember”. Berikut penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini :

- 1) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tara Zihan Azizah & Asri Susetyo Rukmi (2024) yang berjudul “Pengembangan Media *Uno Stacko* Bahasa (USB) Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik” Jenis Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahap yakni *Analyze* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian, media *Uno Stacko* menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan persentase 88% untuk aspek media dan 89,09% untuk aspek materi. Kepraktisan media ditunjukkan melalui hasil angket peserta didik yang mencapai 87% pada uji coba skala kecil dan 90,8% pada uji coba skala besar, sedangkan angket pendidik memperoleh hasil 100% dan 90%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Dari segi keefektifan, media ini

memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,7222 dan 0,7298, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi. Dengan demikian, media Uno Stacko terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman, khususnya dalam membedakan kalimat fakta dan opini.¹⁴

- 2) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Helvy Eka Ardilasari (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Uno Stacko Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar” Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Uno Stacko Tematik yang layak digunakan guna meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Tegalpanggung. Media yang dikembangkan telah dinyatakan layak setelah melalui berbagai tahapan validasi. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi materi yang memperoleh skor rata-rata 4,9 dan validasi media dengan skor rata-rata 4,93, keduanya termasuk dalam kategori 'sangat baik'. Pada tahap uji coba lapangan awal, diperoleh skor rata-rata 4,67 dari guru dan 3,92 dari siswa, yang semuanya berkategori 'sangat baik'. Begitu pula pada uji coba lapangan utama, skor rata-rata dari guru mencapai 4,78 dan dari siswa sebesar 3,90, dengan kategori penilaian 'sangat baik'.¹⁵

¹⁴ Uno Stacko Bahasa, “PENGEMBANGAN MEDIA UNO STACKO BAHASA (US B) UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak,” n.d., 1175–89.

¹⁵ Helvy Eka Aldilasari, “Pengembangan Media Uno Stacko Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar,” *Basic Education* 9, no. 3 (2020): 289–97.

- 3) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Amelia Mayang Sari Vinanda, Eny Enawaty, & Husna Amalya Melati (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Uno Stacko Chemistry Pada Materi Hidrokarbon” Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan serta tanggapan guru terhadap media pembelajaran Uno Stacko Chemistry (Uno Stachem) yang telah dikembangkan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa aspek kelayakan media, materi, dan bahasa masing-masing memperoleh persentase 100%, 94%, dan 83%, yang seluruhnya masuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, berdasarkan angket respon guru, media Uno Stachem mendapatkan tanggapan sangat positif dengan persentase sebesar 89%. Dengan demikian, media Uno Stachem dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran kimia pada materi hidrokarbon.¹⁶
- 4) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bayti Camelia, Yasmine Khairunnisa, & Saugina (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Uno Stacko Pada Sub Materi Mengenal Matahari Lebih Dekat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 1 Banjarmasin melalui pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Uno Stacko. Berdasarkan hasil penelitian, media ini

¹⁶ Mayang Sari Vinanda, Eny Enawaty, Husna Amalya Melati Amelia, “Pengembangan Media Uno Stacko Chemistry Pada Materi Hidrokarbon,” *Jurnal Education and Development* 10, no. 1 (2022): 51–59.

memperoleh skor validasi materi sebesar 75,76%, kepraktisan sebesar 80,16%, serta efektivitas yang dinilai cukup. Selain itu, media ini juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase 73,75%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Uno Stacko ini layak digunakan karena tergolong valid, praktis, cukup efektif, dan mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.¹⁷

- 5) Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Ayu Kumala, Ria Asep Sumarni, & Fita Widiyatun (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan UNO untuk mata pelajaran Fisika di tingkat SMA. Hasil validasi menunjukkan rata-rata penilaian dari ahli media sebesar 88,19% dan dari ahli materi sebesar 88,69%, yang keduanya masuk dalam kategori baik. Dengan hasil tersebut, media interaktif ini dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran fisika bagi siswa.¹⁸

¹⁷ Bayti Camelia, Yasmine Khairunnisa, and Sauqina Sauqina, “Pengembangan Media Pembelajaran Uno Stacko Pada Sub Materi Menenal Matahari Lebih Dekat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik,” *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2024): 185–94, <https://doi.org/10.29100/v6i1.4403>.

¹⁸ Siti Ayu Kumala, Ria Asep Sumarni, and Fita Widiyatun, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X,” *Navigation Physics: Journal of Physics Education* 2, no. 1 (2020): 14–20.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Tara Zihan Azizah & Asri Susetyo Rukmi (2024)	“Pengembangan Media <i>Uno Stacko</i> Bahasa (USB) Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik”	Sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Uno Stacko</i> dengan objek penelitian siswa Sekolah Dasar (SD), serta menerapkan model pengembangan ADDIE sebagai metode penelitian.	-Penelitian ini menggunakan kartu materi dan kartu pertanyaan, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan kartu pertanyaan dan kartu tantangan. -Cara bermain dalam penelitian ini menggunakan satu paket balok <i>Uno Stacko</i> untuk seluruh siswa, sedangkan penelitian terdahulu menggunakan lima paket untuk lima kelompok. -Penelitian ini dilengkapi dengan buku panduan sebagai pegangan guru.
2.	Helvy Eka Ardilasari (2020)	“Pengembangan Media <i>Uno Stacko</i> Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar”	Sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Uno Stacko</i> dengan objek penelitian siswa Sekolah Dasar (SD), serta menerapkan model pengembangan ADDIE sebagai metode penelitian.	Pada penelitian terdahulu, media pembelajaran dilengkapi satu jenis kartu soal, buku panduan, dan media pendukung (bintang) sebagai penanda skor saat menjawab soal. Sementara itu, penelitian ini menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu materi dan kartu pertanyaan, tanpa menggunakan bintang sebagai media pendukung.
3.	Amelia Mayang Sari Vinanda, Eny Enawaty, &	“Pengembangan Media <i>Uno Stacko</i> Chemistry	Sama-sama menggunakan media pembelajaran	-Cara bermain dalam penelitian terdahulu berbeda dengan yang digunakan dalam penelitian ini.

	Husna Amalya Melati (2022)	Pada Materi Hidrokarbon”	berbasis <i>Uno Stacko</i> dengan menerapkan model pengembangan ADDIE sebagai metode penelitian.	-Media pembelajaran pada penelitian terdahulu tidak menggunakan kartu, sedangkan penelitian ini menggunakan kartu sebagai media pendukung. -Objek penelitian terdahulu adalah siswa SMP, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa Sekolah Dasar (SD).
4.	Bayti Camelia, Yasmine Khairunnisa, & Sauqina (2024)	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Uno Stacko</i> Pada Sub Materi Menenal Matahari Lebih Dekat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik”	Sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Uno Stacko</i> dengan menerapkan model pengembangan ADDIE sebagai metode penelitian	-Cara bermain dalam penelitian sebelumnya berbeda dengan metode permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini. -Media pembelajaran pada penelitian sebelumnya menggunakan satu jenis kartu pertanyaan, sedangkan penelitian ini menggunakan dua jenis kartu, yaitu kartu materi dan kartu pertanyaan. -Objek penelitian sebelumnya adalah siswa SMP, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa Sekolah Dasar (SD).
5.	Siti Ayu Kumala, Ria Asep Sumarni, & Fita Widiyatun (2020)	“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Uno Stacko</i> Pada Materi Fisika Kelas X”.	Sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Uno Stacko</i> dengan menerapkan model pengembangan ADDIE sebagai metode penelitian	Perbedaan dalam model media dan metode permainan serta objek penelitian terdahulu siswa SMA sedangkan objek penelitian ini siswa Sekolah Dasar (SD).

Inovasi penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko*. Media ini merupakan pengembangan dari permainan *Uno Stacko* yang pada dasarnya memiliki konsep dan aturan dasar yang sama, yaitu menyusun balok-balok membentuk menara dengan mengambil balok dari bagian bawah atau tengah menara, kemudian meletakkannya di bagian atas menara secara bergantian, sambil menjaga agar menara tidak roboh. Media ini dilengkapi dengan simbol keterangan jenis kartu yang berada dalam setiap balok, yakni kartu materi atau kartu pertanyaan. Kedua jenis kartu tersebut disusun agar selaras dengan materi “Karya Cetak dari Bentuk Sekitar” . Media ini juga dilengkapi dengan buku panduan pegangan guru untuk mempermudah guru dalam penggunaan media yang dilengkapi dengan kunci jawaban dari setiap kartu.

Selain itu, permainan *Uno Stacko* pada umumnya dimainkan oleh 4 hingga 5 anak dalam satu sesi permainan menggunakan satu set menara balok. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyesuaian dengan mengembangkan penggunaan media sehingga dapat digunakan oleh seluruh siswa dalam satu kelas secara bersamaan dengan tujuan agar permainan tetap interaktif dan melibatkan semua siswa tanpa harus dibagi kelompok kecil.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata Latin *medium* yang berarti perantara, yang berfungsi menghubungkan penyampai pesan dengan penerima pesan. Media disebut media pembelajaran apabila mampu menyampaikan isi pesan kepada siswa dalam proses belajar. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, dan instruktur.¹⁹

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.²⁰ Pembelajaran berasal dari kata "*instruction*". Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pembelajaran adalah proses atau cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Gagne dan Briggs, mengartikan *instruction* atau Pembelajaran adalah sebuah proses yang dirancang secara sistematis untuk membantu siswa dalam belajar, melalui berbagai aktivitas yang dirancang agar mampu memengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar secara internal. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran diartikan sebagai interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar.²¹

¹⁹ S P Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2020), hal. 14, <https://books.google.co.id/books?id=wf30DwAAQBAJ>.

²⁰ Lailatul Usriyah and M Pd, *Perencanaan Pembelajaran* (Penerbit Adab, 2021), 7.
ADM P Dr. Ni Nyoman Parwati, S.P.M.P. I Putu Pasek Suryawan, and S.P.M.S.M.P. Ratih Ayu Apsari, *Belajar Dan Pembelajaran* (Rajagrafindo Persada, 2023), hal. 108, <https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ>.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi secara efektif.²² Media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menumbuhkan minat, memfokuskan perhatian, dan mengembangkan keterampilan siswa. Latuheru mengungkapkan bahwa media ini meliputi bahan, alat, atau metode yang bertujuan mendukung interaksi dan komunikasi antara guru dan murid agar proses belajar berjalan optimal.²³

b. Peran Media Pembelajaran

Media pendidikan memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Perkembangannya menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi unsur penting yang terintegrasi dalam sistem pendidikan dan proses belajar itu sendiri. Media yang berperan sebagai perantara memiliki makna jika di dalam suatu pembelajaran materi bisa tersampaikan kepada peserta didik dan mudah dimengerti bisa melalui sebuah perantara yakni media yang digunakan, sehingga materi yang disampaikan oleh guru sampai kepada peserta didik dengan mudah dan mereka mengerti maknanya.²⁴

²² Ummu Ahyah and Erfan Efendi, "Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah" 1 (2024): 60–73.

²³ Syamsiani Syamsiani, "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 35–44, <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>.

²⁴ Aenullael Mukarromah and Meyyana Andriana, "Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50, <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran meliputi alat yang secara spesifik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa.²⁵ Sesuai dengan teori Piaget, mengatakan bahwa konstruktivisme adalah pengetahuan yang dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses di mana anak mengevaluasi dan mencoba memahami informasi baru.²⁶ Ada beberapa jenis media, yaitu:²⁷

- a) Media Audio, merupakan media yang berfungsi menyampaikan informasi dalam bentuk suara dari pengirim ke penerima. Contohnya antara lain radio, tape recorder, telepon, serta laboratorium bahasa.
- b) Media Visual, Jenis media yang memanfaatkan indera penglihatan sebagai sarana penyampaian informasi. Umumnya ditampilkan melalui alat bantu visual seperti proyektor. Contoh media visual meliputi gambar, diagram, dan video.

²⁵ Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*, hal. 15.

²⁶ Janwar Tambunan, "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR," *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 15928–32, <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2013>.

²⁷ Ayu Nur et al., "ANALISIS HASIL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR Ini Sangat Dibutuhkan Dalam Kehidupan Manusia . Salah Satu Kemampuan Yang Harus Tersebut Supaya Nantinya Dapat Mengajarkan Kepada Siswa Dan Juga Mengiku," *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research* 02, no. 01 Juni (2023): 44–52, <http://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/618%0Ahttps://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/download/618/527>.

- c) Media Audio-Visual, media yang mengombinasikan unsur suara dan gambar secara bersamaan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Contohnya adalah televisi, film, serta presentasi multimedia
- d) Media Elektronik, merupakan media yang hanya dapat berfungsi dengan bantuan perangkat elektronik. Contoh dari media ini mencakup komputer, tablet, dan smartphone
- e) Media Non-Elektronik, merupakan jenis media yang penggunaannya tidak memerlukan alat elektronik. Contohnya adalah bahan cetak, poster, serta model fisik.
- f) Serbaneka Media, merupakan gabungan dari berbagai jenis media, seperti media audio, visual, dan interaktif. Contoh: *game*, simulasi, dan virtual reality.

Berdasarkan klasifikasi di atas, dalam penelitian ini peneliti memakai jenis media *game* karena dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Media ini juga mampu mengurangi beban pikiran selama pembelajaran serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

d. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu untuk menarik perhatian siswa, melainkan juga sebagai fasilitas yang mempermudah proses belajar mengajar, guna

meningkatkan kualitas dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai.²⁸

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

Seni budaya dan prakarya (SBdP) merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat dalam pembelajaran sekolah dasar yang termasuk dalam kelompok pelajaran estetika. Tujuannya adalah memberikan siswa pengalaman dalam menghargai dan mengekspresikan keindahan seni. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan bahwa kompetensi dari pembelajaran Seni Rupa dan Prakarya (SBdP) adalah menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kerjasama, jujur, percaya diri dan mandiri dalam berkarya seni budaya dan prakarya, mengenal keragaman karya seni budaya dan prakarya, memiliki kepekaan indrawi terhadap karya seni rupa budaya dan prakarya, menciptakan secara orisinil karya seni rupa budaya dan prakarya, serta menciptakan secara tiruan/rekreatif karya seni budaya dan prakarya. Dengan belajar SBdP, siswa bisa mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri, mengamati, dan menghargai karya seni.²⁹

Dalam mengembangkan aspek ekspresi tersebut terdapat beberapa muatan pembelajaran seni budaya diantaranya adalah, membuat prakarya, menggambar

²⁸ Ina Magdalena et al., "Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 150–65, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

²⁹ Almira Chandra Lalita, Herlina Usman, and Prayuningtyas Angger Wardhani, "ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU INTERAKTIF DALAM MUATAN PEMBELAJARAN SBdP," *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan* 30, no. 1 (2024): 74, <https://doi.org/10.24114/jpbp.v30i1.56919>.

dan mewarnai, dalam kegiatan mewarnai siswa juga dikenalkan dengan konsep warna dan pencampurannya.

3. Game Edukasi *Uno Stacko*

Game adalah aktivitas bermain yang bertujuan memberikan hiburan atau kesenangan, yang dijalankan sesuai aturan tertentu untuk memperoleh kemenangan atau kesenangan. *Game* edukasi sendiri merupakan permainan yang dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu menambah pengetahuan. Permainan ini juga dikemas untuk mengasah daya pikir serta membantu meningkatkan konsentrasi pengguna, sehingga mendukung siswa dalam mencapai tujuan belajar.³⁰

Game edukasi adalah permainan non-digital atau digital yang dirangkai untuk kegiatan pendidikan (memperkuat proses belajar mengajar).³¹ Manfaat dari permainan (*game*) edukasi dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang tepat, karena *Game* edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media visual yang lain. Permainan ini juga mempunyai hubungan spesifik dengan aspek-aspek tersebut karena permainan baru timbul bila tercipta suasana komunikasi yang aman dan apabila terjadi ketegangan dan pelanggaran karena tindakantindakan yang bertentangan. Dalam

³⁰ M R Rinaldi, R Napianto, and M G An'ars, "Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile," *Jurnal Teknologi Dan Sistem* ... 4, no. 1 (2023): 61–66.

³¹ Hendrisa Adrillian et al., "Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review," *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 751–67, <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>.

pemilihan permainan ini guru akan memilih anak yang sesuai dengan karakter yang akan dimainkan.³²

Uno Stacko adalah permainan yang mengandalkan kemampuan pemain, dimana balok-balok tersebut diambil bergantian oleh para pemain pada bagian tengah atau bawah susunan dan diletakkan membentuk menara tanpa menjatuhkan balok-baloknya. Dari banyak macam permainan, *Uno Stacko* adalah jenis permainan yang banyak digemari berbagai kalangan, bersifat edukatif serta dapat meningkatkan motivasi belajar.³³ Adapun gambar *Game Edukasi Uno Stacko* dapat dilihat pada bagian dibawah ini:



Gambar 2. 1
Uno Stacko

Gambar 2. 2
Kartu Materi dan Pertanyaan

Uno Stacko adalah permainan yang dirilis oleh perusahaan mainan Mattel pada tahun 1999. Permainan ini biasanya dimainkan selama kurang lebih 20 menit, cocok untuk anak usia 7 tahun ke atas. Cara bermainnya berfokus pada mencocokkan angka. *Uno Stacko* menjadi lebih seru dan menarik karena

³² Sadam Husein, Lovy Herayanti, and Gunawan Gunawan, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor,” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 1, no. 3 (2015): 221–25.

³³ Siti Jamilah and T Bahagia Kesuma, “Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Permainan Uno Stacko Dan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Gambar Pada Pembelajaran Sejarah MAN 5 Aceh Besar,” *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 4 (2023): 5494–5503, <https://jim.usk.ac.id/sejarah>.

dilengkapi dengan balok aksi (*action figure*) yang memiliki aturan khusus saat dimainkan.³⁴ Sejalan dengan hal itu, Utami & Kasiyati (2020) menjelaskan bahwa permainan Uno Stacko sangat menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar anak. Selain itu, permainan ini juga disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mampu memotivasi mereka agar lebih aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran.³⁵ Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti merancang aturan tersendiri yang dirancang uuntuk mempermudah penggunaan media pembelajaran, khususnya bagi siswa kelas II MI/SD.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁴ Muhamad Arifin and Choirul Huda, "Peningkatan Pemahaman Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Teams Games Tournament Berbantuan Uno Balok," in *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, vol. 1, 2024, 244–50.

³⁵ Gita Nisa Aulia, "Pengaruh Permainan Uno Stacko Untuk Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak," *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 159–75.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

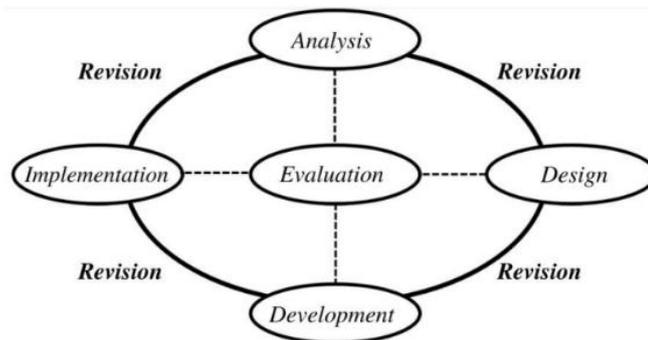
Metode penelitian adalah langkah-langkah logis dan sistematis dalam proses penelitian.³⁶ Metode Penelitian dan pengembangan adalah metode yang bertujuan menciptakan produk pembelajaran melalui serangkaian tahapan, mulai dari menganalisis kebutuhan, merancang, membuat, menguji, memperbaiki, hingga menyebarluaskan produk tersebut, yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji manfaat dan efektivitas produk yang dibuat, baik berupa teknologi, bahan, organisasi, metode, maupun perangkat lainnya.³⁷ Adapun metode penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Adapun langkah - langkah dalam model ADDIE yakni Analyze (analisis), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (pelaksanaan), dan Evaluation (evaluasi).

³⁶ Juriko Abdussamad et al., “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode: Buku Referensi” (PT. Media Penerbit Indonesia, 2024).

³⁷ Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.



Gambar 3. 1 Pendekatan ADDIE

Sumber: Sugiyono, 2015³⁸

Alasan peneliti memilih menggunakan model ADDIE karena model ini tergolong sederhana, mudah dipahami, dan langkah-langkahnya jelas, model ini memberikan panduan yang runtut dalam mengembangkan media pembelajaran. Setiap tahap saling berkaitan dan bisa dilaksanakan secara sistematis, sehingga memudahkan peneliti dalam menyusun dan menguji media yang dibuat.

2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE sebagaimana berikut :³⁹

- 1) Tahap analisis (*Analyze*), dilakukan untuk mengkaji permasalahan atau kondisi nyata di lapangan untuk mengetahui kebutuhan yang harus

³⁸ Rivo Alfarizi Kurniawan and Rafiatul Hasanah, "Pengembangan Game Quartet Card Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP/MTs," *Bioeduca : Journal of Biology Education* 4, no. 2 (2022): 30–42, <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v4i2.11258>.

³⁹ Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary, "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran," *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–68, <https://doi.org/10.62504/jimr469>.

dipenuhi, sehingga produk yang dikembangkan nantinya sesuai dan relevan dengan situasi tersebut.

a. Analisis Permasalahan

Penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi masalah pembelajaran yang terjadi di lokasi penelitian, yaitu di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember. Identifikasi dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada siswa untuk mengetahui hambatan yang mereka alami selama proses pembelajaran.

b. Analisis Kinerja

Pada tahap analisis kinerja, dilakukan identifikasi serta klasifikasi terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran di sekolah. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan solusi yang tepat, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II di MIN 4 Jember.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses untuk mengidentifikasi jenis media dan metode pembelajaran yang diperlukan siswa sebagai sarana penunjang dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa rendahnya tingkat kefokusian belajar siswa saat proses pembelajaran, salah satunya pada mata

pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sukar dipahami serta mempunyai peminat yang rendah terutama pada materi yang terdapat banyak bacaannya seperti materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar. Mereka mengungkapkan bahwa proses pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan apabila sambil bermain. Berdasarkan kondisi tersebut, media pembelajaran *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) dinilai sebagai alternatif yang tepat guna membantu dalam mengatasi kendala yang dialami oleh siswa Kelas II MIN 4 Jember.

- 2) Tahap perancangan (*Desain*), Tahap ini berfokus pada pembuatan rancangan media pembelajaran. Desain disusun agar pengembangan produk berupa media *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses ini, peneliti merancang bentuk media, perangkat pembelajaran, serta instrumen penelitian yang akan digunakan.
- 3) Tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, rancangan media yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk nyata sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pengembangan mencakup pembuatan media GEUS dan pelaksanaan validasi materi, media, serta pembelajaran oleh para ahli. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh masukan agar produk dapat disempurnakan sebelum diterapkan di lapangan.
- 4) Tahap pelaksanaan (*Implementation*). Setelah dinyatakan valid dan layak oleh validator, media *Game* Edukasi *Uno Stacko* diuji cobakan di lingkungan sekolah. Pelaksanaan dimulai dengan uji coba terbatas dalam

skala kecil di kelas II MIN 4 Jember, melibatkan 6 siswa sebagai subjek awal. Jika diperlukan, revisi dilakukan sebelum melanjutkan ke uji coba skala besar yang melibatkan 31 siswa untuk melihat efektivitasnya di kelas secara menyeluruh.

- 5) Tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap ini bertujuan menilai seberapa efektif dan layaknya media *Game Edukasi Uno Stacko* digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi didapatkan dari hasil validasi media, validasi materi, angket siswa, angket guru, dan hasil tes belajar yang dilakukan setelah penggunaan media.

B. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap awal dilakukan validasi oleh para ahli untuk memperoleh penilaian mengenai kevalidan produk. Setelah itu, media diuji cobakan kepada siswa untuk mengetahui respon dan efektivitas media dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan uji coba yang dilaksanakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Proses pengujian dalam penelitian ini melibatkan satu ahli materi, satu ahli media, dan satu ahli pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang diwakili oleh guru. Ketiga ahli tersebut berperan dalam mengevaluasi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari evaluasi ini

menjadi acuan utama bagi peneliti dalam melakukan revisi awal terhadap produk sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.

a) Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan di MIN 4 Jember dengan melibatkan 6 siswa kelas II sebagai subjek penelitian. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

b) Uji Coba Lapangan (Skala Besar)

Uji coba lapangan dilakukan di MIN 4 Jember dengan melibatkan seluruh siswa kelas II sejumlah 31 siswa sebagai subjek penelitian. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memperoleh data mengenai respons siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk hasil penelitian ini terdiri dari tiga validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media yang berasal dari dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, serta ahli pembelajaran yang merupakan guru kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember. Selain itu, subjek penelitian juga melibatkan 31 siswa kelas II sebagai partisipan uji coba.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu data hasil evaluasi awal dari ahli materi dan ahli media, serta data

evaluasi lanjutan dari ahli pembelajaran SBdP. Data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yang dimanfaatkan untuk menilai validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

a. Kualitatif

Data yang dikumpulkan berupa saran, komentar, serta masukan selama proses pengembangan berlangsung, yang kemudian disajikan secara deskriptif. Seluruh data ini berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar.

b. Kuantitatif

Data yang dikumpulkan berupa angka-angka hasil pengukuran yang berfungsi untuk menilai tingkat kelayakan media. Data validitas ini diperoleh dari penilaian para ahli, meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli Seni Budaya dan Prakarya, yang memberikan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat bantu yang dipakai untuk memperoleh data sebagai jawaban atas permasalahan penelitian. Dalam penelitian pengembangan, instrumen dimanfaatkan dalam tahap studi awal, pembuatan produk atau model, hingga pelaksanaan uji coba. Data yang dikumpulkan melalui instrumen ini dapat berupa data kualitatif maupun kuantitatif sesuai kebutuhan setiap tahap penelitian.⁴⁰

⁴⁰ Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Instrumen kualitatif digunakan untuk menggali informasi melalui wawancara dan observasi, sedangkan instrumen kuantitatif diterapkan saat proses validasi, pengisian angket respon, serta pelaksanaan pretest dan posttest. Sementara itu, pada tahap studi pendahuluan, peneliti memanfaatkan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data.⁴¹

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian dalam jangka waktu tertentu, disertai pencatatan secara sistematis terhadap aspek-aspek yang diamati.⁴² Observasi di MIN 4 Jember dilakukan menggunakan metode non-partisipan, di mana peneliti hanya bertindak sebagai pengamat tanpa ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti hanya mengamati bagaimana interaksi antara peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran SBdP berlangsung. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui berbagai hal yang dibutuhkan dalam penelitian, termasuk kondisi nyata yang ada di madrasah.

Kelebihan.”

ADMeiva Dwi Harlin and Novanita Whindi Arini, “Pengembangan Media Kartu UNO Pada Materi Satuan Berat Di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2023): 3027–38, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2731>.

⁴² Evi Aeni Rufaedah and Didik Himmawan, “Pelaksanaan Instrumen Non Tes Dalam Bimbingan Dan Konseling (Penelitian Di SMP Negeri 1 Balongan Indramayu,” *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 3 (2023): 1298–1305, http://www.jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/543.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan komunikasi langsung antara pewawancara dan responden. Proses ini bukan sekadar tanya jawab, melainkan interaksi yang dirancang dengan tujuan spesifik untuk mendapatkan informasi secara mendalam dan terarah.⁴³ Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini bersifat semi-terstruktur, yaitu peneliti telah menyiapkan daftar pertanyaan terlebih dahulu, namun penyampaianya disesuaikan dengan alur pembicaraan sehingga lebih fleksibel. Dalam prosesnya, wawancara dilakukan dengan guru kelas II MIN 4 Jember serta beberapa peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kegiatan dan kondisi pembelajaran di kelas.

c. Angket Evaluasi media pembelajaran

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket tersebut berfungsi untuk mengukur validitas media yang dikembangkan, meliputi validasi media dan validasi materi pada *Game Edukasi Uno Stacko*. Angket atau kuesioner merupakan alat yang terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh peneliti.⁴⁴

⁴³ R A Fadhallah, *Wawancara* (Unj Press, 2021), hal 1.

⁴⁴ Erina Ratnaning Tiastuti et al., "Efektivitas Penerapan Learning Management System Berbasis Moodle Terhadap Partisipasi Belajar Siswa MIN 01 Kota Madiun," *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 7, no. 2 (2024): 181–90.

Penggunaan angket untuk validasi didistribusikan kepada ahli materi yakni pada Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, ahli media pada Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I., dan ahli pembelajaran pada Ibu Faiqotul Mukarromah S.Pd., serta angket respon yang diberikan pada peserta didik dengan pengukuran skala Likert dengan empat alternatif jawaban rentang skor 1 hingga 4.

a) Lembar Validasi Materi

Lembar validasi diserahkan kepada dosen ahli materi sebelum masuk ke tahap berikutnya. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media, menilai kesesuaian materi, serta mengumpulkan saran dan masukan sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan revisi dan memastikan media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

b) Lembar Validasi Media

Lembar validasi diserahkan kepada dosen ahli media sebagai langkah awal sebelum melanjutkan ke proses pengembangan berikutnya. Instrumen ini berfungsi untuk menilai kualitas media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* pada materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar, sekaligus menjadi acuan dalam memberikan evaluasi, saran, serta pertimbangan dalam proses revisi agar media lebih optimal dan layak digunakan dalam pembelajaran.

c) Lembar Validasi Ahli Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Lembar validasi ini diberikan kepada guru yang mengampu mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di kelas II. Tujuan dari pemberian lembar validasi ini adalah untuk memperoleh masukan dan saran terkait hasil pengembangan media, sekaligus mewakili sudut pandang guru serta siswa dalam menilai kelayakan media pembelajaran tersebut sebelum digunakan dalam proses belajar mengajar.

d) Lembar Respons Siswa

Untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran, peneliti membagikan angket berisi sejumlah pernyataan yang harus diisi oleh siswa dengan cara memberikan tanda centang pada pilihan yang tersedia. Pengisian angket ini dilakukan setelah siswa mencoba dan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

e) Tes

Instrumen tes di sini menggunakan soal latihan berupa Pretest-Posttest dengan bentuk pilihan ganda. Tes ini diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran.

f) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu kegiatan khusus berupa pengumoulan, penyimpanan, pengolahan, serta penyebarluasan suatu dokumen dan pengetahuan.⁴⁵ Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi berupa buku-buku, arsip, dokumen, angka-angka tertulis dan gambar dalam bentuk laporan dan informasi yang dapat mendukung penelitian.⁴⁶ Berdasarkan hal tersebut, observasi kegiatan pembelajaran, penerapan media serta hasil angket dan respon merupakan bagian dari dokumentasi yang menjadi penguat penelitian ini.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang diteliti tersedia sepenuhnya. Ketajaman dan keakuratan penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan kesimpulan. Oleh karena itu, kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan dalam proses penelitian. Kesalahan dalam spesifikasi penganalisis dapat berakibat fatal bagi kesimpulan dan bahkan lebih buruk bagi penggunaan dan penerapan hasil penelitian. Pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai teknik analisis oleh

⁴⁵ Ani Nuraini, Ute Lies Siti Khadijah, and Saleh Radiah, "Dokumentasi Pelaksanaan Tradisi Hajat Laut Pada Media E-Booklet Dalam Upaya Pelestarian Budaya Lokal Kabupaten Pangandaran," *Jurnal Artefak* 10, no. 1 (2023): 29–42.

⁴⁶ Ainil Lafifa and Syah Riza Octavy Sandy, "Optimalisasi Peran Waiter & Waitress Dalam Meningkatkan Pelayanan Di Restoran Tang Palace Hotel JW Marriott Surabaya," *Jurnal Pariwisata Dan Perhotelan* 1, no. 1 (2023): 8, <https://doi.org/10.47134/pjpp.v1i1.1892>.

karena itu mutlak diperlukan bagi seorang peneliti agar hasil penelitiannya dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk memecahkan masalah dan hasil tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁴⁷

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba produk oleh siswa berbentuk kuantitatif. Oleh karena itu, analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif, yang meliputi perhitungan nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi untuk memberikan gambaran umum data. Selanjutnya, hasil skor angket tersebut dikonversi menjadi data kualitatif agar dapat diinterpretasikan secara mendalam.⁴⁸ Adapun penjabarannya sebagai berikut:

1) Analisis Kelayakan

Untuk menghasilkan data yang akurat maka setiap instrumen terdapat skala yang mewakili data kualitatif dan data kuantitatif dalam angket penilaian validasi. Dalam penelitian ini pengukuran yang dipakai merupakan skala likert. Skala Likert ialah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.⁴⁹ Analisis data menggunakan skala likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari produk yang dibuat.⁵⁰ Dalam

⁴⁷ Ahlan Syaeful Millah et al., "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–53.

⁴⁸ Shely Suci Hati, Ita Kurnia, and Wahyudi Wahyudi, "Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila Di Kelas 1 Sekolah Dasar," in *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, vol. 7, 2024, 1127–35.

⁴⁹ Amelia Aditya Santika, Triando Hamonangan Saragih, and Muliadi Muliadi, "Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen Brilink Menggunakan Random Forest," *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)* 11, no. 3 (2023): 405, <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.62086>.

⁵⁰ Maharani Delta Dewi and Nur Izzati, "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no.

penelitian ini menggunakan skala likert 4 skala. Penskoran pada penelitian ini menggunakan pengukuran dengan skala 1 sampai 4 untuk mengukur persepsi dan pendapat responden terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Skor maksimal ideal adalah 4 dengan skor minimal ideal adalah 1. Aturan pemberian skor dapat dilihat dari Tabel 3.1.⁵¹

Tabel 3. 1
Pemberian Skor Butir Instrumen

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Langkah selanjutnya adalah menghitung skor total tiap-tiap item dan menghitung persentase perolehan skor total per item. Rumus yang digunakan sebagai berikut:⁵²

2 (2020): 217, <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.

⁵¹ D I Smk, Negeri Ngawen, and S M K Negeri Ngawen, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Adobe Animate Cc Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Development of Android-Based Interactive Learning Media With Adobe Animate Cc in Computer and Basic Networking Lessons At" 3, no. 2 (2017).

⁵² Denny Andriani, Krisdianto Hadi Prasetyo, and Erika Laras Astutiningtyas, "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Pelajaran Matematika," *Absis: Mathematics Education Journal* 2, no. 1 (2021): 24.

a. Analisis Data Angket Validator Ahli

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah skor

Tabel 3. 2
Kategori Persentase

Persentase	Kategori
0 - 39%	Tidak Layak
40% - 55%	Kurang Layak
56% - 65%	Cukup Layak
66% - 79%	Layak
80% - 100%	Sangat Layak

b. Analisis Data Angket Respon Siswa

$$PNRS = \frac{\sum_{i=1}^n NRS}{NRS \text{ maksimum}} \times 100\%$$

PNRS = Persentase Nilai Respon Siswa

$\sum NRS$ = skor yang diperoleh

NRS maks = $n \times$ skor pilihan terbaik, dengan n adalah banyaknya seluruh responden

Tabel 3. 3
Kategori Respon Siswa

Persentase	Kategori
$85\% \leq \text{NRS}$	Sangat Baik
$70\% \leq \text{NRS} < 85\%$	Baik
$50\% \leq \text{NRS} < 70\%$	Kurang Baik
$\text{RS} < 50\%$	Tidak Baik

2) Analisis Efektivitas

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest Posttest* dalam menguji keefektifan media GEUS. Adapun model dari *One Group Pretest Posttest Design* berikut:⁵³

Tabel 3. 4
One Group Pretest Posstest Design

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ = *Pretest*

O₂ = *Posttest*

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung, 2017).

Perolehan data sebelum dan setelah penggunaan media kemudian dianalisis melalui uji normalitas, t-test dan uji N-Gain dengan bantuan software IBM SPSS 26 untuk melihat keefektifan media *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS).

a. Uji Normalitas

Penggunaan Uji Normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal atau tidak dan meningkatkan objektivitas dalam penilaian. Jenis uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini ialah Shapiro Wilk karena sampel yang kurang dari 50. Data dikatakan terdistribusi secara normal jika nilai pada Sig. (signifikansi) Shapiro Wilk di atas 0,05. Data yang sifatnya normal ialah syarat mutlak sebelum melaksanakan analisis parametrik yakni berupa uji t-test.

b. Uji t-test

Jenis pengujian statistik yang digunakan untuk membandingkan dan membedakan atau melihat peningkatan rata-rata antara dua kelompok sampel.

Asumsi pada uji t adalah data harus berdistribusi normal dan homogen.⁵⁴

⁵⁴ S.P.I.M.P. Rahmi Ramadhani and S.P.M.P. Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS* (Prenada Media, 2021), 244, <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>.

c. Uji N-Gain

Teknik analisis data yang digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan Penguasaan Materi dilakukan melalui analisis gain ternormalisasi. Gain ternormalisasi atau skor N-gain bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode atau perlakuan tertentu dalam penelitian. Uji N-gain score dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai pretest dan nilai posttest. Adapun kategori perolehan skor N-Gain dapat dilihat di tabel 3.5 berikut ini :⁵⁵

Tabel 3. 5
Skor N-Gain yang di normalisasikan

Rentang	Kategori
$N - Gain \geq 0.70$	Tinggi
$0,30 \leq N - Gain < 0,70$	Sedang
$N - Gain \leq 0,30$	Rendah

Kemudian sejauh mana efektivitas media *Game*

Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) dalam pembelajaran dapat

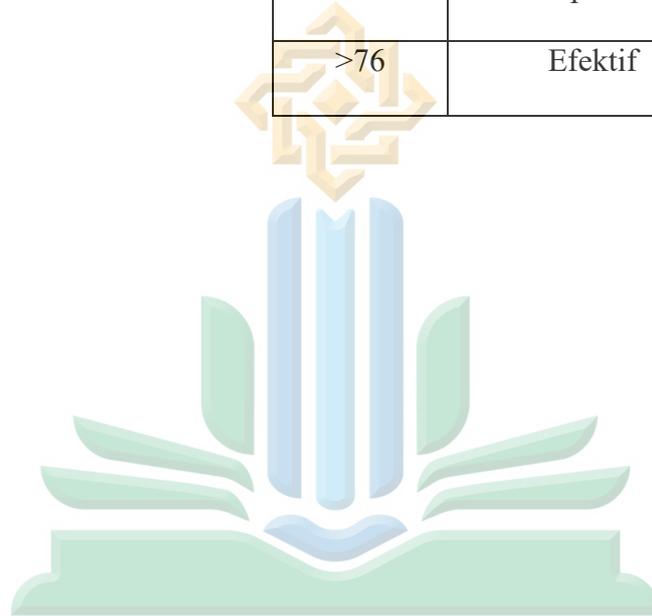
dilihat melalui tabel sebagai berikut:⁵⁶

⁵⁵ M Rokhati Harianja, Muhamad Yusup, and Sardianto Markos Siahaan, "Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi," *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 13, no. 2 (2024): 303–10.

⁵⁶ Gito Supriadi, "Statistik Penelitian Pendidikan" (UNY press, 2021).

Tabel 3. 6
Kriteria Persentase Keefektifan N-Gain

Persentase	Tingkat Keefektifan
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan pada penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko (GEUS)* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya pada siswa kelas II di MI Negeri 4 Jember dengan langkah penelitian sebagai berikut:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan diawali dengan observasi dan wawancara di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi yang terdapat Tahap pertama pada penelitian dan pengembangan model ADDIE yaitu analisis. Pada tahap pertama ini peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara mengenai proses dalam belajar dan mengajar di dalam kelas II MIN 4 Jember. Observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara tatap muka dengan narasumber yaitu guru kelas II MIN 4 Jember yaitu Ibu Faiqotul Mukarromah, S.Pd pada tanggal 11 November 2024 di kelas II, tujuan wawancara ini adalah supaya peneliti mengetahui permasalahan atau kendala yang sedang dihadapi di kelas. Analisis disini meliputi beberapa hal diantaranya analisis permasalahan dan analisis kinerja serta analisis kebutuhan.

a. Analisis Permasalahan

Hasil analisis permasalahan yang dilakukan dengan melaksanakan wawancara dan observasi di dalam kelas. Dari hasil observasi menunjukkan adanya beberapa kendala, salah satunya adalah guru mengalami kesulitan dalam membuat siswa tetap fokus selama pembelajaran.⁵⁷ Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif. Selain itu di dalam kelas belum terdapat media pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Jika dianalisis dari hasil observasi dan wawancara, maka dapat digarisbawahi bahwa permasalahan yang terdapat dalam kelas II ialah: 1) Siswa kesulitan untuk fokus saat pembelajaran 2) Pembelajaran masih berpusat pada guru 3) Belum adanya media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa.

b. Analisis Kinerja

Guru di dalam kelas yakni Ibu Faiqotul Mukarromah, S.Pd. pernah menggunakan media berbasis teknologi berupa *smart* TV. Akan tetapi, *smart* TV tersebut digunakan sesekali saja karena ketersediaannya yang terbatas, selain itu juga dikarenakan saat penggunaan media tersebut siswa cenderung tidak memperhatikan

⁵⁷ Observasi di MIN 4 Jember, 11 November 2024

dan lebih sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Adapun hasil wawancara dengan guru kelas II bahwa:

“... Salah satu permasalahan dikelas itu anak-anak sulit untuk fokus saat belajar, biasanya pas pelajaran Seni Budaya mereka itu lebih suka kalau pas praktiknya saja tapi sering kali tidak benar-benar paham dengan apa yang sedang mereka lakukan. Untuk menjelaskan materi kadang-kadang saya menggunakan smart TV, tetapi karena mereka masih kecil saat video pembelajaran diputar mereka malah tidak memperhatikan dan lebih sibuk main sendiri”.⁵⁸

Berdasarkan data yang disebutkan, dapat dipahami bahwa penggunaan media *smart TV* atau video pembelajaran kurang efektif untuk usia siswa dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal, sehingga hal tersebut tentunya memengaruhi kinerja dan aktivitas pembelajaran di kelas.

c. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II untuk mengetahui media apa yang digunakan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) ketika pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II yaitu Ibu Faiqotul Mukarromah, S.Pd. Kebutuhan

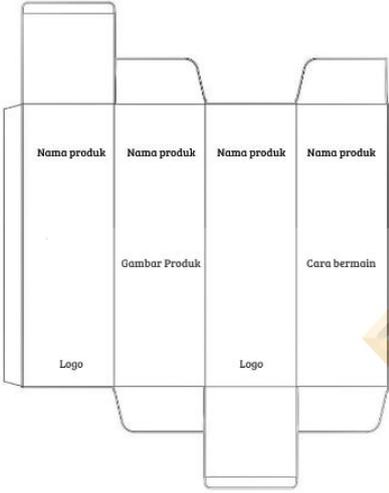
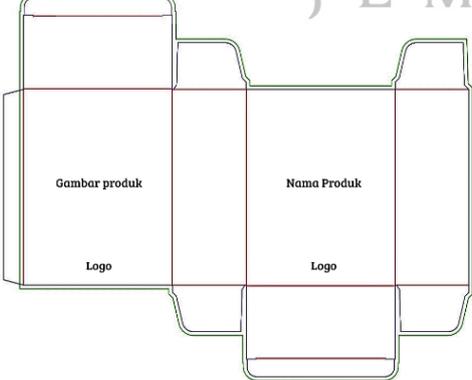
⁵⁸ Faiqotul Mukarromah, “Diwawancara Oleh Penulis” (MIN 4 Jember, n.d.).

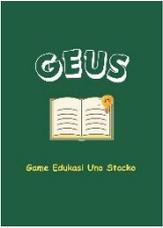
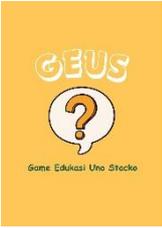
peserta didik kelas II perlu dipenuhi untuk meminimalisir terjadinya sejumlah permasalahan yang ditemukan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan sebuah media interaktif yang akan meningkatkan kreatifitas dan pemahaman siswa melalui media *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) yang dilengkapi dengan buku panduan pegangan guru untuk mempermudah guru saat penggunaan media tersebut. Media ini akan dibuat sesuai materi yang akan dipelajari serta telah mempertimbangkan karakter siswa kelas II yang lebih menyukai bermain sambil belajar.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Tahap *design* atau perencanaan yaitu merancang pembuatan media *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) yang akan digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar. Pada tahap ini langkah perancangan serta pembuatan media dilihat dari materi dan *design* yang akan dilanjutkan pada pengembangan media tersebut. Adapun *design* media *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Portotipe Komponen Media *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS)

	<p>Tampilan <i>design</i> Kemasan Produk <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i> (GEUS).</p>
	<p>Tampilan tanda dalam balok <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i> yang terdiri dari balok materi dan pertanyaan.</p>
	<p>Tampilan kemasan produk kartu <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i>.</p>

<p>Tampilan Belakang</p> <p><i>Kartu Materi</i></p>  <p><i>Kartu Pertanyaan</i></p>  <p>Tampilan Depan</p>  	<p>Tampilan kartu <i>Game Edukasi Uno Stacko</i> yang terdiri dari 2 macam kartu, yaitu kartu materi dan kartu pertanyaan. Terdapat 23 kartu materi dan 22 kartu pertanyaan yang berbeda.</p>
	<p>Tampilan buku panduan <i>Game Edukasi Uno Stacko</i>, ber-isi petunjuk memainkan media pembelajaran serta dilengkapi dengan kunci jawaban dari setiap kartu,</p>

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) yang telah didesign sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merealisasikan dan mengembangkan produk media pembelajaran. Adapun tahapan ini mencakup beberapa tahapan, sebagai berikut:

a. Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukasi Uno Stacko

1.) Tahapan pembuatan Kartu materi, Kartu pertanyaan, dan tanda dalam balok *Game Edukasi Uno Stacko*.

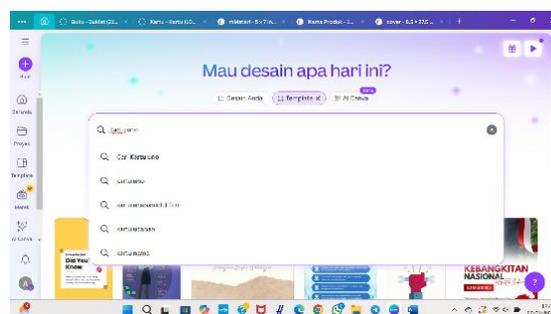
Tahap ini, peneliti membuat serta menyempurnakan berdasarkan rancangan awal, dengan memberikan elemen yang sesuai dengan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami yang terdapat pada kartu *game*, serta membuat tanda dalam balok untuk digunakan sebagai tanda dalam *Game Edukasi Uno Stacko*. Adapun proses pembuatan media sebagai berikut:

a) Buka aplikasi Canva



Gambar 4. 1 Tampilan awal Canva

b) Klik template dan ketik “kartu uno” / “stiker” untuk menyesuaikan ukuran kartu /stiker.

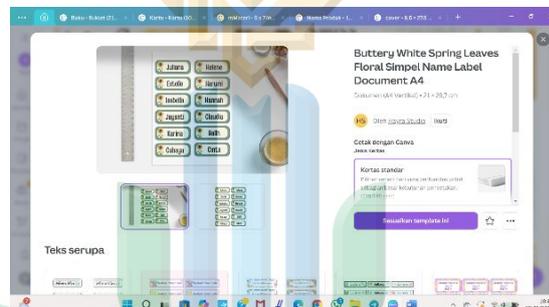


Gambar 4. 2 Pencarian Template

c) Pilih sesuai kebutuhan, lalu klik “sesuaikan template ini”



Gambar 4.3 Template Kartu

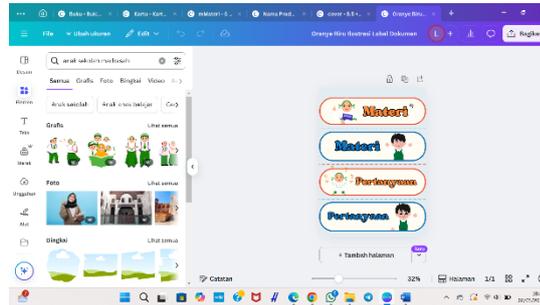


Gambar 4.4 Template Label (tanda dalam balok)

d) Ubah *design* sesuai keinginan



Gambar 4.5 Design Kartu



Gambar 4. 6 Label (Tanda dalam balok)

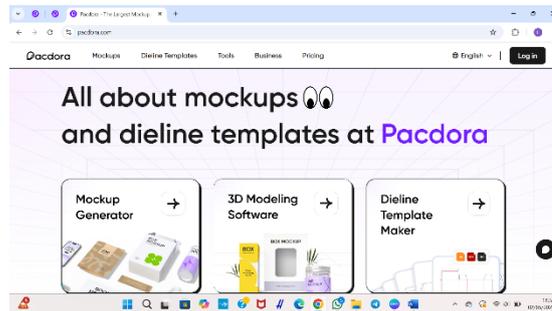
e) Setelah selesai, klik “bagikan” pilih format file (PDF), klik “Unduh”, file siap dicetak.



Gambar 4. 7 Tampilan semua *design* kartu

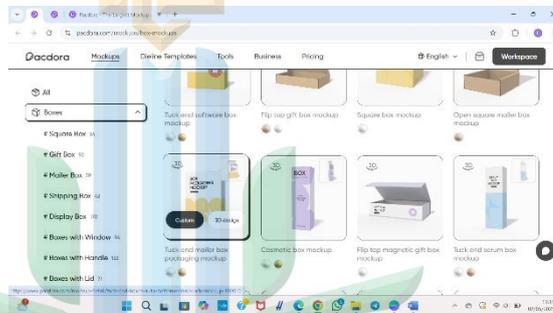
2.) Tahapan pembuatan Kemasan Media *Game* Edukasi *Uno Stacko* dan Kartu

a) Buka Web <https://www.paedora.com/> . Jika pengguna belum memiliki akun, klik login untuk daftar akun terlebih dahulu.



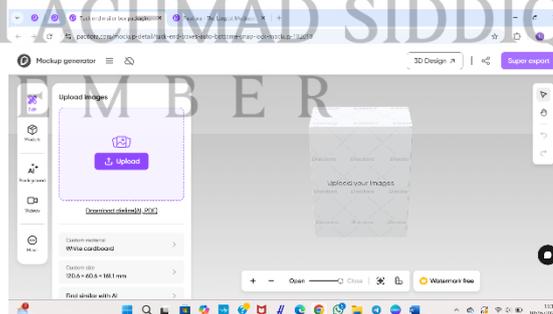
Gambar 4. 8 Tampilan awal Web

- b) Jika pengguna selesai membuat akun, pilih template kemasan yang dibutuhkan, kemudian klik “custom”.



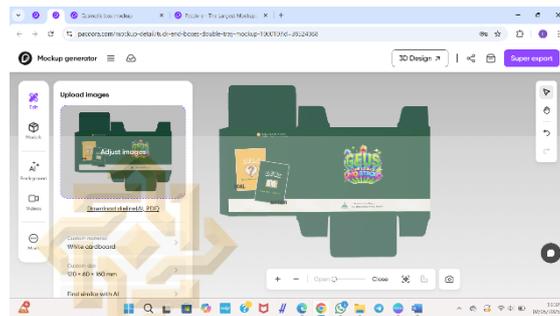
Gambar 4. 9 Tampilan pemilihan template

- c) Setelah itu atur dan sesuaikan ukuran kemasan yang dibutuhkan (panjang, lebar, tinggi)



Gambar 4. 10 penyesuaian ukuran kemasan

- d) Selanjutnya, klik “upload” untuk menambahkan gambar kemasan yang sebelumnya sudah di *design* di canva dan di simpan bentuk gambar (JPG).



Gambar 4. 11 Penyesuaian *Design* Kemasan

- e) Setelah selesai, klik “Download dieline” dan simpan dengan bentuk PDF, dan file siap dicetak.

3.) Tahapan Pembuatan Komponen Fisik

- a) Kemasan Media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko*



Gambar 4. 12 Design Kemasan *Game Edukasi Uno Stacko*

Kemasan media terbuat dari kertas AP310 disesuaikan dengan ukuran media yang dilengkapi dengan penjelasan singkat cara bermainnya.

- b) Balok *Game* Edukasi *Uno Stacko* sebanyak 45 buah



Gambar 4. 13 Balok *Game* Edukasi *Uno Stacko*

Balok Uno Stacko Sains terbuat dari plastik dengan ukuran 7,5 x 1,5 x 2,5 cm pada masing-masing balok. Di dalam balok terdapat tanda yang menerangkan jenis balok dalam permainan untuk menentukan pengambilan kartu yang dicetak menggunakan kertas vinyl.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 4. 14 Tanda balok *Game* Edukasi *Uno Stacko*

c) Kemasan Kartu Materi dan Kartu Pertanyaan



Gambar 4. 15 *Design* kemasan kartu media

Kemasan kartu media terbuat dari kertas AP310 yang disesuaikan dengan ukuran media. Di dalamnya terdapat kartu materi dan kartu pertanyaan yang sesuai dengan materi karya cetak dari bentuk sekitar.

d) Kartu Materi dan Kartu Pertanyaan



Gambar 4. 16 Kartu materi dan Karti Pertanyaan

Kartu materi dan Kartu pertanyaan terbuat dari kertas AP310 yang dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar. Terdapat 23 kartu materi dan 22 kartu pertanyaan yang berbeda.

e) Buku Panduan *Game* Edukasi *Uno Stacko*



Gambar 4. 17 Design Buku panduan *Game* Edukasi *Uno Stacko*

Buku panduan *Game* Edukasi *Uno Stacko* terbuat dari kertas AP230 dengan ukuran A5 berisi petunjuk penggunaan media *Game* Edukasi *Uno Stacko* dan kunci jawaban dari kartu pertanyaan.

b.) Validasi Kelayakan Produk

Produk media yang telah selesai dikembangkan yakni berupa produk awal yang selanjutnya dilakukan uji validitas produk dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi media pembelajaran *Game* Edukasi *Uno Stacko* dilakukan oleh tiga validator ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.

1) Validasi Materi

materi yang memvalidasi materi dalam media ini dilakukan satu dosen validator oleh yakni Bapak Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd pada tanggal 18 Maret Adapun hasil dari validasi materi terdapat dalam tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	
		Σx	$\Sigma x1$
Kesesuaian Materi			
1.	Media sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan	4	4
2.	Isi materi dalam game relevan dengan kebutuhan siswa	4	4
Keterpahaman Materi			
3.	Materi yang disampaikan dalam game mudah dipahami	4	4
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	4
5.	Contoh-contoh dalam game membantu siswa memahami konsep karya cetak	3	4
Kemenarikan Penyajian Materi			
6.	Penyajian materi dalam game menarik dan tidak membosankan	4	4
7.	Media ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar	4	4
8.	Ilustrasi dan elemen visual dalam game mendukung pemahaman materi	3	4
Keefektifan dalam pembelajaran			
9.	Penggunaan media ini mendorong keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran	4	4
10.	Game ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses belajar	4	4
Jumlah		38	40

$$P = \frac{38}{40} \times 100$$

$$= 95\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi telah diperoleh nilai 38 dari 40 dengan persentase yang didapat 95% yang berarti media dapat dikatakan sangat layak.

2) Validasi Media

Ahli media yang memvalidasi media ini dilakukan dosen validator oleh Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I pada tanggal 20 Maret. Adapun hasil dari validasi media terdapat dalam tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	
		Σx	$\Sigma x1$
Kelayakan Isi			
1.	Media sesuai dengan materi “Karya cetak dari bentuk sekitar”	4	4
2.	Isi dalam game edukasi ini mudah dipahami	3	4
Desain Media			
3.	Tampilan gambar dalam media menarik dan sesuai dengan usia siswa	3	4
4.	Kombinasi warna, teks, dan ilustrasi dalam media mudah dibaca	3	4
Interaktivitas			
5.	Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran	3	4
6.	Aturan game dalam media ini mudah diterapkan	3	4
Kesesuaian dengan pembelajaran			
7.	Media game edukasi uno stacko ini mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan	3	4
8.	Penggunaan media ini sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran	3	4
Kemanfaatan			
9.	Media ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa	3	4
10.	Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar	4	4
Jumlah		32	40

$$P = \frac{32}{40} \times 100$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi telah diperoleh nilai 32 dari 40 dengan persentase yang didapat 80% yang berarti media dapat dikatakan sangat layak.

3) Validasi Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam media ini dilakukan guru kelas 2A di MIN 4 Jember yakni Ibu Faiqotul Mukarromah, S.Pd., pada tanggal 21 April 2025. Adapun hasil dari validasi media terdapat dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	
		Σx	$\Sigma x1$
Desain Pembelajaran			
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Materi disampaikan secara lengkap	4	4
3.	Materi disampaikan dengan jelas	4	4
4.	Materi yang disampaikan mudah dipahami	3	4
5.	Soal-soal yang diberikan disajikan dengan baik	4	4
6.	Kunci jawaban disajikan dengan benar	4	4
Tampilan Visual			
7.	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat Interaktif dan komunikatif	4	4
8.	Media didesain secara menarik	3	4
9.	Media sesuai dengan karakteristik siswa	4	4
10.	Tampilan gambar dalam media sesuai dengan materi	3	4
Jumlah		37	40

$$P = \frac{37}{40} \times 100$$
$$= 92,5\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi telah diperoleh nilai 37 dari 40 dengan persentase yang didapat 92,5% yang berarti media dapat dikatakan sangat layak.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah tahapan pengembangan ialah tahap implementasi dengan tujuan melakukan uji coba terhadap media *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) yang telah dikembangkan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media. Kemenarikan dari media GEUS diketahui dari instrumen berupa angket respon siswa, sementara keefektifan dari media diketahui dari hasil pretest dan posttest yang dibagikan. Pelaksanaan atau implementasi dari media GEUS diuji cobakan sebanyak dua kali yakni uji coba skala kecil serta uji coba skala besar. Di mana rangkaian tahapannya dilaksanakan dengan dua kali pertemuan.

Gambar dibawah ini ialah proses mengimplementasikan media pembelajaran GEUS. Pengimplementasian baik di skala kecil maupun di skala besar menggunakan strategi TGT (Teams Games Tournament). Perbedaan pemberlakuan pada skala kecil dan skala besar di sini ialah dalam skala kecil siswa hanya dibagi menjadi tiga kelompok yang berisi dua anak. Sementara pada skala besar, siswa dibagi menjadi enam kelompok dengan anggota berjumlah lima hingga enam anak.



Gambar 4. 18 Pengimplementasian Skala Kecil



Gambar 4. 19 Pengimplementasian Skala Besar

Setelah pengimplementasian dalam skala kecil dan skala besar.

Kegiatan terakhir ialah siswa mengerjakan angket respon untuk mengetahui kemenarikan media dan posttest untuk mengetahui bagaimana perbedaan antara sebelum menggunakan media pembelajaran GEUS dengan setelah menggunakan media. Adapun hasilnya sebagai berikut:

a) Uji Skala Kecil

Uji coba dalam skala kecil dilaksanakan pada tanggal 21 April 2025 dengan jumlah responden 6 siswa. Uji ini dilakukan guna melakukan evaluasi awal dan tingkat keterbacaan media oleh siswa.

Tabel 4. 5
Hasil Respon Siswa Skala Kecil

No	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	UL	36	40	90%	Sangat Baik
2.	RZN	30	40	75%	Baik
3.	FHA	36	40	90%	Sangat Baik
4.	FZ	31	40	77,5%	Baik
5.	SAB	36	40	90%	Sangat Baik
6.	AQA	37	40	92,5%	Sangat Baik
Jumlah		206	240	85,83%	
Rata-rata		34,33	40		

dengan rata-rata persentase sejumlah 85,83% yang kemudian diinterpretasikan termasuk kategori sangat baik, sehingga dapat dilanjutkan dalam uji skala besar.

b) Uji Coba Skala Besar

Setelah pengujian dalam skala kecil, kemudian berlanjut dengan uji coba skala besar pada Tanggal 22 April 2025 dengan jumlah 31 siswa kelas II. Adapun hasil uji coba dalam kelompok besar tertera pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4. 6
Hasil Respon Siswa Skala Besar

No	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	AFD	36	40	90%	Sangat Baik
2.	AFSA	39	40	97,5%	Sangat Baik
3.	AFNA	37	40	92,5%	Sangat Baik
4.	AWTF	36	40	90%	Sangat Baik
5.	AQA	30	40	75%	Baik
6.	AKZ	37	40	92,5%	Sangat Baik
7.	CDA	38	40	95%	Sangat Baik
8.	DA	36	40	90%	Sangat Baik
9.	FHA	40	40	100%	Sangat Baik
10.	FZ	40	40	100%	Sangat Baik
11.	KA	38	40	95%	Sangat Baik
12.	KAKM	36	40	90%	Sangat Baik
13.	LDA	30	40	75%	Baik
14.	MAA	34	40	85%	Sangat Baik
15.	MAL	40	40	100%	Sangat Baik
16.	MAP	38	40	95%	Sangat Baik
17.	MD	30	40	75%	Baik
18.	MEY	36	40	90%	Sangat Baik
19.	MHM	40	40	100%	Sangat Baik

20.	MKA	30	40	75%	Baik
21.	MRA	36	40	90%	Sangat Baik
22.	MRA	38	40	95%	Sangat Baik
23.	MSA	35	40	87,5%	Sangat Baik
24.	MSZ	38	40	95%	Sangat Baik
25.	PTE	34	40	85%	Sangat Baik
26.	RZN	37	40	92,5%	Sangat Baik
27.	RHA	36	40	90%	Sangat Baik
28.	SAB	38	40	95%	Sangat Baik
29.	SHJ	38	40	95%	Sangat Baik
30.	UL	40	40	100%	Sangat Baik
31.	VAA	36	40	90%	Sangat Baik
Jumlah		1127	1240	90,81%	
Rata-rata		36,35	40		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

besar dengan rata-rata persentase sejumlah 90,81% yang kemudian diinterpretasikan termasuk kategori sangat baik.

c) Uji Efektivitas

Uji ini dilaksanakan dalam satu kelas sampel dengan alat ukur data menggunakan pretest dan posttest. Pemberian soal pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS). Kemudian, setelah pretest diberikan dilanjut dengan

pembelajaran menggunakan media GEUS pada materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar. Setelah penggunaan media GEUS dalam pembelajaran kemudian siswa diberikan soal posttest untuk membandingkan nilai hasil pretest dengan posttest. Adapun data hasil nilai pretest dan posttest pada kelas II disajikan pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4. 7
Hasil Pretest dan Posttest Siswa Skala Besar

No	Responden	Pretest	Posttest
1.	AFD	50	80
2.	AFSA	30	80
3.	AFNA	40	70
4.	AWTF	60	80
5.	AQA	50	70
6.	AKZ	60	90
7.	CDA	60	80
8.	DA	50	80
9.	FHA	70	100
10.	FZ	60	80
11.	KA	60	90
12.	KAKM	50	70
13.	LDA	50	80
14.	MAA	50	70
15.	MAL	40	70
16.	MAP	40	70
17.	MD	70	90
18.	MEY	20	70
19.	MHM	60	70
20.	MKA	50	50

21.	MRA	40	60
22.	MRA	30	70
23.	MSA	50	70
24.	MSZ	40	60
25.	PTE	30	60
26.	RZN	60	100
27.	RHA	50	90
28.	SAB	60	100
29.	SHJ	50	80
30.	UL	40	80
31.	VAA	70	90
Jumlah		1540	2400
Rata-rata		49,67	77,41

Berdasarkan pada tabel hasil pretest dan postest diketahui 77,41 bahwa hasil rata-rata dari nilai postest lebih tinggi daripada hasil rata-rata nilai pretest. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dengan sesudah menggunakan media GEUS, maka langkah selanjutnya setelah dilaksanakan pretest dan postest dalam kelas yaitu melakukan uji t-test dengan Paired Sample T-Test. Sebelum uji t-tes diperlukan uji normalitas sebagai uji prasyarat.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilaksanakan guna menguji apakah data yang didapat telah berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas di sini menggunakan jenis Shapiro-Wilk berbantu IBM SPSS 26 dengan taraf signifikansi (Sig) jika lebih besar

dari 0,05, maka data ditanyakan berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas ialah pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4. 8
Hasil Uji Normalitas

	<i>Tests of Normality</i>					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	31	.007	.934	31	.058
Posttest	.177	31	.014	.936	31	.065

Berdasarkan pada hasil tabel 4.8 dapat diketahui nilai Sig. Shapiro-Wilk pada pretest sebelum pemberlakuan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) sebesar 0,058 dan nilai Sig. pada posttest setelah pemberlakuan media pembelajaran GEUS sebesar 0,065. Hasil kedua tes tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka data tersebut dapat dikatakan terdistribusi normal.

2) Uji T

Data dari hasil pretest dan posttest yang telah dikatakan berdistribusi normal kemudian diuji t-test dengan uji Paired Sample T-Test berbantuan IBM SPSS Statistics 26. Uji t ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa sebelum dengan setelah penggunaan media GEUS mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Adapun hasil dari uji t terdapat dalam tabel 4.9 berikut:

Tabel 4. 9
Hasil Uji Paired Sample Statistik

		<i>Paired Samples Statistics</i>			Std. Error
		Mean	N	Std. Deviation	Mean
Pair 1	Pretest	49.6774	31	12.51236	2.24729
	Posttest	77.4194	31	12.37410	2.22245

Berdasarkan hasil data tabel 4.9 dapat dipahami bahwa rata-rata peserta didik dalam soal pretest sebesar 49,67 dan rata-rata dalam soal posttest sebesar 77,41, maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan antara nilai pretest dan posttest.

Tabel 4. 10
Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test					
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.74194	10.86575	-31.72752	-23.75635	14.215	.000

Uji perbedaan dalam hasil rata-rata pretest dan posttest dihitung dengan dasar signifikansi jika $\text{Sig} > 0,05$ berarti H_0 diterima sedang H_a ditolak, sebaliknya jika $\text{Sig} < 0,05$ berarti

H₀ ditolak dan H_a diterima. Dalam tabel 4.10 dapat diketahui bahwa nilai Sig ialah $0,000 < 0,05$ berarti H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan dalam hasil belajar siswa antara sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) dengan ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran GEUS efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

3) Uji N-Gain

Uji ini dilaksanakan dengan tujuan mengetahui kategori peningkatan dari sebelum dengan sesudah penggunaan media pembelajaran GEUS. Adapun hasil uji N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4. 11
Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	31	.00	1.00	.5663	.21846
Ngain_Persen	31	.00	100.00	56.6321	21.84631
Valid N (listwise)	31				

Berdasarkan dalam tabel 4.11 diketahui hasil dari uji N-Gain memperoleh nilai sebesar (Mean) $0,56 < 0,70$ yang

berarti peningkatan skor pretest dan posttest termasuk kategori sedang dengan persentase yang cukup efektif.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ialah tahap akhir pada model Evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan jenis ADDIE. Tahap ini memiliki tujuan guna mengetahui keberhasilan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Berkenaan dengan hasil uji coba, hasil respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) diperoleh sebanyak 85,83% dan 90,81% dengan kriteria sangat baik. Begitu pula hasil belajar dari perbandingan nilai pretest dengan posttest meningkat dengan persentase skor N-Gain sejumlah 56,63% yang berarti media pembelajaran GEUS berada pada peningkatan yang sedang dan berkriteria cukup efektif.

B. Analisis Data

1. Analisis Proses Pengembangan Media

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) data dianalisis dengan melalui beberapa tahapan untuk memastikan kualitas dari media yang dikembangkan yakni pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan pertama ialah analisis meliputi analisis permasalahan, analisis kinerja dan analisis kebutuhan, di mana analisis di sini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwasannya dalam kelas II ditemui kendala yakni 1) siswa sulit fokus saat belajar, 2) minat rendah pada

materi teori/bacaan dan hanya tertarik saat praktik tanpa memahami konsep, 3) peserta didik kesulitan dalam memahami materi tata surya, 4) belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan sesuai sehingga dalam hal ini, media *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) dipilih untuk menjadi solusi menjawab kendala-kendala yang telah disebutkan. Selanjutnya ialah tahap desain yang mencakup tahapan dalam menentukan tujuan dan strategi pembelajaran serta merancang media menyesuaikan dengan materi.

Tahap berikutnya ialah pengembangan meliputi pembuatan media, validasi oleh para ahli yakni ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Setelah media selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Setiap komentar dan saran kemudian dianalisis serta dijadikan acuan untuk merevisi media *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS).

Analisis data pada tahap implementasi ialah melalui hasil angket respon dan pemberian pretest-posttest pada penerapan uji skala kecil dan uji skala besar untuk mengetahui kemenarikan dan efektivitas media dalam pembelajaran. Dan tahap terakhir ialah evaluasi yang berisi refleksi dari seluruh tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS).

2. Analisis Kelayakan

a. Analisis Data Angket Validator Ahli

Analisis data kelayakan terhadap media ini didasari hasil dari validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli

pembelajaran. Di antaranya para ahli tersebut yaitu Bapak Muhammad Sholahuddin Amrulloh, M.Pd, Bapak Muhammad Junaidi M.Pd.I selaku dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember serta Ibu Faiqotul Mukarromah S.Pd. selaku guru kelas II MIN 4 Jember. Berikut merupakan hasil penilaian dari tiga validator:

Tabel 4. 12
Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi	95%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	80%	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	92,5%	Sangat Layak
Rata-rata persentase		89,16%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui yakni hasil validasi

dari lima ahli validator, media pembelajaran ini memperoleh persentase nilai rata-rata 89,16%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) telah memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena telah melewati sejumlah revisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli. Adapun komentar dan saran dari para ahli terdapat pada gambar berikut ini:

2. Komentar dan Saran

- 1) Mediana bukan desain sendiri (NO CREATIV)
- 2) Clue perumahan perlu di detailkan (inteknya agar siswa tidak bingung (Misal Xlaray Menentukan balok lain)
- 3) Per kelas lain bisa menggunakan martin
- 4) Pastikan Dams modul saat meminta kuis

Gambar 4. 20 Komentar dan saran dari para ahli

b. Analisis Hasil Uji Respon Siswa

Uji respon peserta didik dilaksanakan setelah memperoleh validasi dari para ahli yakni ahli materi, media, dan ahli pembelajaran. Media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) diuji cobakan pada peserta didik kelas II MIN 4 Jember. Uji coba di sini dilaksanakan sebanyak dua kali yakni uji coba pada skala kecil dan uji coba pada skala besar. Dalam uji coba respon peserta didik skala kecil dilakukan terhadap 6 peserta didik. Uji coba skala kecil tersebut memperoleh hasil angket dengan persentase rata-rata sebesar 85,83% dengan kategori sangat baik sehingga media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran skala besar. Pada uji coba skala besar diperoleh persentase dengan rata-rata 90,81% sehingga media ini dapat dikatakan sangat baik.

3. Analisis Hasil Uji Efektivitas *Pretest-posttest*

Keefektifan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) dapat diketahui melalui hasil pretest dan posttest pada tahap implementasi yakni dari peningkatan yang terjadi terkait pemahaman dan tanggapan peserta didik terhadap materi. Kemudian hasil dari nilai pretest dan posttest tersebut

diuji normalitas menggunakan IBM SPSS 26. Uji normalitas menunjukkan nilai Sig. pretest sebesar $0,058 > 0,05$ dan posttest $0,065 > 0,05$ yang berarti hasil pretest juga posttest juga berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, dilanjutkan dengan uji t terhadap data menggunakan Paired Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) pada hasil belajar peserta didik. Uji t menunjukkan Sig. $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan artian terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum dan setelah pemberlakuan media pembelajaran GEUS.

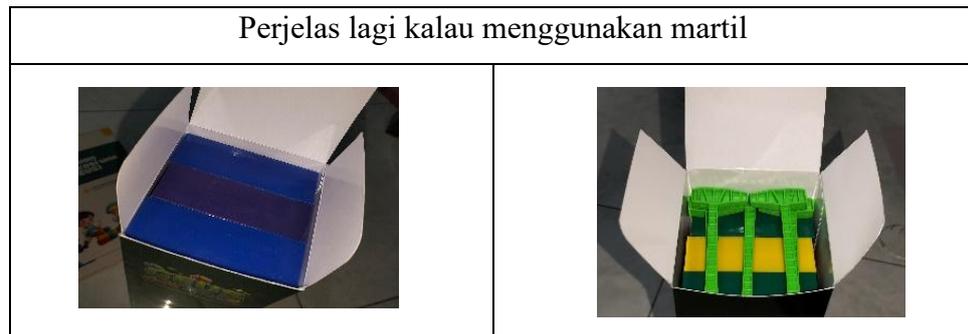
Uji efektivitas di sini diakhiri dengan uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik antara sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran GEUS. Hasil dari N-Gain memperoleh nilai sejumlah $0,56 < 0,70$, sehingga dapat diketahui peningkatan skor pretest dan posttest berada pada persentase yang cukup efektif.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilaksanakan bertujuan untuk mengoreksi dan memperbaiki desain media atau produk yang telah dikembangkan berdasarkan saran serta masukan dari validator.

Tabel 4. 13
Hasil Revisi Produk

Sebelum	Sesudah
<p>Clue permainan perlu didetailkan sinteknya agar siswa tidak bingung (misal dilarang menyentuh balok lain)</p>	
	



Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh beberapa saran perbaikan yang telah diimplementasikan oleh peneliti untuk menyempurnakan produk media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan penambahan elemen visual berupa stiker pada desain media. Penambahan ini merupakan inisiatif peneliti sendiri dengan tujuan meningkatkan daya tarik visual bagi pengguna, meskipun perubahan ini tidak termasuk dalam saran atau arahan langsung dari validator. Adapun tampilan produk hasil penyempurnaan berdasarkan inisiatif mandiri peneliti dapat dilihat sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.14
Hasil Revisi Produk Mandiri

Sebelum	Sesudah
	

Maka selanjutnya media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) dapat diimplementasikan di kelas II MIN 4 Jember. Hal itu dikarenakan para validator ahli telah menganggap media pembelajaran ini layak untuk digunakan di lapangan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian produk yang telah di Revisi

Media pembelajaran adalah perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, serta menstimulasi siswa dalam kondisi tertentu agar dapat melaksanakan kegiatan belajar yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.⁵⁹ Oleh karena, penggunaan media sangat penting agar dapat menambah minat serta motivasi peserta pada proses pembelajaran. Dalam proses penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media *Game Edukasi Uno Stacko (GEUS)* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar pada kelas II. Dengan media ini pembelajaran tidak lagi membosankan dan peserta didik akan tertarik dan berperan aktif ketika dalam pembelajaran. Adapun kajian produk yang direvisi pada penelitian ini adalah:

- 1. Pengembangan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game Edukasi Uno Stacko* Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember.**

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis alat bantu yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan minat, memfokuskan perhatian, dan mengembangkan keterampilan siswa.

ADD A Rachmawati et al., *Media Pembelajaran* (CV. Gita Lentera, 2025), 6, <https://books.google.co.id/books?id=uwBCEQAAQBAJ>.

Latuheru mengungkapkan bahwa media ini meliputi bahan, alat, atau metode yang bertujuan mendukung interaksi dan komunikasi antara guru dan murid agar proses belajar berjalan optimal.⁶⁰ Media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) adalah media yang disajikan dalam bentuk susunan beberapa balok yang berisi tanda balok untuk membuka salah satu jenis kartu. Di mana dalam *game* tersebut terdapat aturan bermain yang harus pemain lakukan dengan sistem TGT (*Teams Games Tournament*), kelompok yang paling jarang melakukan pelanggaran. Pengembangan media pelanggaran (merobohkan susunan balok) maka kelompok tersebutlah yang menang.

Pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan proses belajar-mengajar di kelas II MIN 4 Jember, di mana siswa hanya menunjukkan ketertarikan saat kegiatan praktik berlangsung, tetapi kurang memahami isi materi yang sedang mereka kerjakan maupun pelajari. Guru kelas menyampaikan bahwa ia mengalami kesulitan dalam mengarahkan perhatian siswa karena selama kegiatan belajar mereka cenderung pasif, hanya mendengarkan dan mencatat. Guru kelas II juga menuturkan bahwa beliau terkadang menggunakan media TV untuk penayangan video pembelajaran, namun karena usia siswa masih tergolong kecil, saat video diputar justru mereka tidak fokus dan lebih tertarik bermain sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan media dan pendekatan yang mampu menstimulus siswa agar lebih aktif belajar, memahami, mengingat, serta menguasai materi pelajaran secara lebih aktif. Dengan demikian, media *game* ini diharapkan bisa membangkitkan motivasi belajar siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap isi pelajaran.

⁶⁰ Syamsiani Syamsiani, "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan."

2. Efektivitas media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game Edukasi Uno Stacko* Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Keefektifan pengembangan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) diperoleh dari hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas II di MIN 4 Jember. Pemberian soal pretest dilakukan sebelum menerapkan media pembelajaran GEUS diperoleh nilai rata-rata sejumlah 49,67. Sementara nilai rata-rata dalam soal posttest sebesar 77,41 setelah penerapan media pembelajaran GEUS, dari kedua nilai tersebut kesimpulannya, nilai post-test lebih unggul daripada nilai pre-test. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji-t Paired Sample T-Test berbantu IBM SPSS 26 memperoleh nilai Sig. 0,000 < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar antara sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran GEUS. Adapun hasil uji N-Gain diperoleh nilai N-Gain sejumlah 0,56, sehingga dapat dipahami bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup efektif antara sebelum dengan setelah menggunakan media pembelajaran GEUS.

3. Kelayakan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis *Game Edukasi Uno Stacko* Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember

Dalam proses pengembangan media pembelajaran, penelitian ini menggunakan tahapan ADDIE dan media pembelajaran ini telah mendapatkan validasi dari para ahli dengan tujuan guna mengetahui

kelayakan media yang telah diimplementasikan di dalam kelas. Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi, media, dan pembelajaran, tahap selanjutnya adalah penerapan media pembelajaran yang telah dinyatakan layak. Media pembelajaran GEUS diuji dalam dua tahap pengujian, meliputi skala kecil dengan 6 siswa serta skala besar dengan 31 siswa.. Setelah penerapan media pada masing-masing uji, siswa diberikan soal posttest dan angket respon peserta didik. Hasil respon siswa pada skala kecil persentasenya sejumlah 85,83% dan skala besar sejumlah 90,81% yang artinya media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) sangat baik. Berdasarkan pada hasil yang didapat, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran GEUS yang telah dikembangkan layak untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Adapun saran penggunaan produk dalam pengembangan media pembelajaran GEUS (*Game Edukasi Uno Stacko*) adalah sebagai berikut:

- a. Guru disarankan untuk menyesuaikan isi kartu atau tantangan dalam balok sesuai dengan kompetensi dasar atau pembelajaran yang sedang berlangsung, sehingga media ini lebih fleksibel dan relevan.
- b. Media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko* (GEUS) dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alat atau sarana dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tetap mendampingi siswa dalam kelas agar pembelajaran dapat tertib dan kondusif.

2. Desiminasi Produk

Media *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) dikembangkan untuk diterapkan dalam mata pelajaran SBdP kelas II khususnya pada materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar MIN 4 Jember. Produk ini telah melalui tahap perencanaan, uji coba, dan penyempurnaan berdasarkan masukan dari para ahli serta hasil observasi di lapangan. Media ini dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, tidak monoton, dan lebih menarik yang dapat melatih fokus dan konsentrasi siswa.

Untuk membantu pembaca memahami proses pembuatan sekaligus cara menggunakan media yang telah dikembangkan, peneliti menyediakan sebuah video yang menampilkan proses pembuatan media secara urut, lengkap dengan penjelasan cara penggunaannya. Harapannya, video ini bisa membantu memberikan gambaran yang lebih jelas tentang produk yang telah dikembangkan. Video tersebut bisa diakses melalui tautn berikut:

Link YouTube : <https://www.youtube.com/@pgmiuinkhasjember/videos>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) dirancang secara khusus untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada materi karya cetak dari bentuk sekitar Kelas II MIN 4 Jember. Namun demikian, media ini khususnya pada kartu soal dapat terus disesuaikan dan dikembangkan lebih lanjut pada mata pelajaran atau materi lain.

- b. Media pembelajaran *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) dirancang untuk digunakan pada kelas II di jenjang MI/SD. Namun, media tersebut dapat dimodifikasi lebih lanjut lagi seperti cara bermain, aturan bermain, dan tingkat kesulitannya agar sesuai dengan jenjang kelas maupun sekolah dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan fleksibilitas pemakaian.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) merupakan bentuk inovasi dari permainan *Uno Stacko* yang dimodifikasi menjadi media edukatif. Media ini dirancang khusus untuk membantu proses pembelajaran siswa kelas II di MIN 4 Jember, khususnya pada materi “Karya Cetak dari Bentuk Sekitar” dengan tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE.
2. Dengan hasil dari kelayakan pengembangan media dari tiga validator memperoleh rata-rata yaitu 89,16% , hasil respon peserta didik pada uji skala kecil dan skala besar memperoleh skor 85,83% dan 90,81%.
3. Hasil uji efektivitas menggunakan uji *t-test* dengan *Paired Sample T test* diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan media. Serta uji N-Gain diperoleh skor 0,56 yang artinya memiliki peningkatan yang sedang.

Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS) cukup efektif diterapkan dalam pembelajaran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Juriko, Imam Sopingi, S HI, M Sy, Budi Setiawan, Nurhikmah Sibua, and Sibua MM. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mixed Methode: Buku Referensi." PT. Media Penerbit Indonesia, 2024.
- Adrillian, Hendrisa, Scolastika Mariani, Ardhi Prabowo, Zaenuri Zaenuri, and Walid Walid. "Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review." *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 751–67. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>.
- Ahmad Suryadi, S P. *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020. <https://books.google.co.id/books?id=wf30DwAAQBAJ>.
- Ahyah, Ummu, and Erfan Efendi. "Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Pesertadidik Madrasah Ibtidaiyah" 1 (2024): 60–73.
- Aldilasari, Helvy Eka. "Pengembangan Media Uno Stacko Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar." *Basic Education* 9, no. 3 (2020): 289–97.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.
- Amelia, Mayang Sari Vinanda. Eny Enawaty. Husna Amalya Melati. "Pengembangan Media Uno Stacko Chemistry Pada Materi Hidrokarbon." *Jurnal Education and Development* 10, no. 1 (2022): 51–59.
- Andriani, Denny, Krisdianto Hadi Prasetyo, and Erika Laras Astutiningtyas. "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Pelajaran Matematika." *Absis: Mathematics Education Journal* 2, no. 1 (2021): 24.
- Arifin, Muhamad, and Choirul Huda. "Peningkatan Pemahaman Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Teams Games Tournament Berbantuan Uno Balok." In *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1:244–50, 2024.

- Aulia, Gita Nisa. "Pengaruh Permainan Uno Stacko Untuk Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Anak." *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2024): 159–75.
- Azizah, S. N. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits." *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.
- Bahasa, Uno Stacko. "PENGEMBANGAN MEDIA UNO STACKO BAHASA (US B) UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak," n.d., 1175–89.
- Camelia, Bayti, Yasmine Khairunnisa, and Sauqina Sauqina. "Pengembangan Media Pembelajaran Uno Stacko Pada Sub Materi Mengenal Matahari Lebih Dekat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik." *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 6, no. 1 (2024): 185–94. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4403>.
- Dewi, Maharani Delta, and Nur Izzati. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP." *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2020): 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dr. Ni Nyoman Parwati, M P, S.P.M.P. I Putu Pasek Suryawan, and S.P.M.S.M.P. Ratih Ayu Apsari. *Belajar Dan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada, 2023. <https://books.google.co.id/books?id=dzvdEAAAQBAJ>.
- Efendi, Rusdi, Muhammad Ihsan Jambak, and Leny Marlina. "Pelatihan Media Pembelajaran Online Untuk Mata Pelajaran Matematika Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama." *Bulletin of Community Service in Information System*, 2024, 70–81.
- Fadhallah, R A. *Wawancara*. Unj Press, 2021.
- Gunawan, Gunawan, and Selamat Pasaribu. "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 86–106. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.
- Harianja, M Rokhati, Muhamad Yusup, and Sardianto Markos Siahaan. "Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi." *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial Dan Sains* 13, no. 2 (2024): 303–10.

- Harlin, Meiva Dwi, and Novanita Whindi Arini. "Pengembangan Media Kartu UNO Pada Materi Satuan Berat Di Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (2023): 3027–38. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2731>.
- Hati, Shely Suci, Ita Kurnia, and Wahyudi Wahyudi. "Kevalidan Media Pembelajaran E-Puzzle Pada Materi Simbol Pancasila Di Kelas 1 Sekolah Dasar." In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 7:1127–35, 2024.
- Husein, Sadam, Lovy Herayanti, and Gunawan Gunawan. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 1, no. 3 (2015): 221–25.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, and Khoula Azwary. "Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no. 5 (2024): 258–68. <https://doi.org/10.62504/jimr469>.
- Jamilah, Siti, and T Bahagia Kesuma. "Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Permainan Uno Stacko Dan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Gambar Pada Pembelajaran Sejarah MAN 5 Aceh Besar." *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah* 8, no. 4 (2023): 5494–5503. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>.
- Kumala, Siti Ayu, Ria Asep Sumarni, and Fita Widiyatun. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X." *Navigation Physics: Journal of Physics Education* 2, no. 1 (2020): 14–20.
- Kurniawan, Rivo Alfarizi, and Rafiatul Hasanah. "Pengembangan Game Quartet Card Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP/MTs." *Bioeduca : Journal of Biology Education* 4, no. 2 (2022): 30–42. <https://doi.org/10.21580/bioeduca.v4i2.11258>.
- Lafifa, Ainil, and Syah Riza Octavy Sandy. "Optimalisasi Peran Waiter & Waitress Dalam Meningkatkan Pelayanan Di Restoran Tang Palace Hotel JW Marriott Surabaya." *Jurnal Pariwisata Dan Perhotelan* 1, no. 1 (2023): 8. <https://doi.org/10.47134/pjpp.v1i1.1892>.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, Kementrian Agama RI. "Al-Qur'an Dan

- Terjemahnya Edisi Penyempurnaan.” Kementerian Agama RI, 2019. <https://quran.kemenag.go.id/>.
- Lalita, Almira Chandra, Herlina Usman, and Prayuningtyas Angger Wardhani. “ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU INTERAKTIF DALAM MUATAN PEMBELAJARAN SBdP.” *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan* 30, no. 1 (2024): 74. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v30i1.56919>.
- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, and Adinda Rahmah Ishaq. “Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 150–65. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Millah, Ahlan Syaeful, Apriyani, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, and Eris Ramdhani. “Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas.” *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023): 140–53.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal of Science and Education Research* 1, no. 1 (2022): 43–50. <https://doi.org/10.62759/jsr.v1i1.7>.
- Mukarromah, Faiqotul. “Diwawancara Oleh Penulis.” MIN 4 Jember, n.d.
- Nandar, Ade, Enoch, and Fitroh Hayati. “Implikasi Pendidikan Dari Al-Qur’an Surat An-Nahl Ayat 43-44 Tentang Tugas Rasul Sebagai ‘Ahlu Dzikri’ Terhadap Peran Guru Sebagai Sumber Pengetahuan.” *Bandung Conference Series: Islamic Education* 2, no. 1 (2022): 160–67. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i1.2416>.
- Nur, Ayu, Yulia Tri, M Raihan Alfarizi, Trisna Liza, Wira Sapitri, and Utami Miliyarta. “ANALISIS HASIL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR Ini Sangat Dibutuhkan Dalam Kehidupan Manusia . Salah Satu Kemampuan Yang Harus Tersebut Supaya Nantinya Dapat Mengajarkan Kepada Siswa Dan Juga Mengiku.” *JIMR : Journal Of International Multidisciplinary Research* 02, no. 01 Juni (2023): 44–52. <http://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/618>
%0Ahttps://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/download/618/527.

- Nuraini, Ani, Ute Lies Siti Khadijah, and Saleh Radiah. "Dokumentasi Pelaksanaan Tradisi Hajat Laut Pada Media E-Booklet Dalam Upaya Pelestarian Budaya Lokal Kabupaten Pangandaran." *Jurnal Artefak* 10, no. 1 (2023): 29–42.
- Peraturan Pemerintah. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan." *Sekretariat Negara* 2, no. 32 (2013): 148–64.
- Purwaji, Qori'ah, and Fitri Puji Rahmawati. "Inovasi Guru Kelas Dalam Mengembangkan Bakat Dan Minat Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6337–44. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3240>.
- Rachmawati, D A, E Erita, S M Taihuttu, J N Lekitoo, A Annisa, S Sarmidi, M Marzuki, R Permana, H Sa'diyah, and M Mindaudah. *Media Pembelajaran*. CV. Gita Lentera, 2025. <https://books.google.co.id/books?id=uwBCEQAAQBAJ>.
- Rahmi Ramadhani, S.P.I.M.P., and S.P.M.P. Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>.
- Rakhmadina, Nisfi Laili, and Suprayitno. "Pengembangan Bahan Ajar Handout Materi Karya Seni Kolase Berbasis Bahan Alam Untuk Kelas IV SD." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2020): 407–17. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34662/30813>.
- Rinaldi, M R, R Napianto, and M G An'ars. "Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile." *Jurnal Teknologi Dan Sistem ...* 4, no. 1 (2023): 61–66.
- Rufaedah, Evi Aeni, and Didik Himmawan. "Pelaksanaan Instrumen Non Tes Dalam Bimbingan Dan Konseling (Penelitian Di SMP Negeri 1 Balongan Indramayu)." *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 3 (2023): 1298–1305. http://www.jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/543.
- Santika, Amelia Aditya, Triando Hamonangan Saragih, and Muliadi Muliadi. "Penerapan Skala Likert Pada Klasifikasi Tingkat Kepuasan Pelanggan Agen Brilink Menggunakan Random Forest." *Jurnal Sistem Dan*

Teknologi Informasi (JustIN) 11, no. 3 (2023): 405.
<https://doi.org/10.26418/justin.v11i3.62086>.

Sayida, Reza Rosita Alfi, and Lailatul Usriyah. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kondisi Psikologis Siswa Sekolah Dasar Yang Mengalami Kesulitan Belajar." *AKSELERASI: Jurnal Pendidikan Guru MI* 4, no. 2 (2023): 75–86.

Smk, D I, Negeri Ngawen, and S M K Negeri Ngawen. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Adobe Animate Cc Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Development of Android-Based Interactive Learning Media With Adobe Animate Cc in Computer and Basic Networking Lessons At" 3, no. 2 (2017).

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung, 2017.

Sukamti, dan, Jl Semarang, and Jawa Timur. "Pelatihan Seni Budaya Dan Prakarya Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Senirupa Bagi Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 102–17.

Supriadi, Gito. "Statistik Penelitian Pendidikan." UNY press, 2021.

Syamsiani Syamsiani. "Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan* 2, no. 3 (2022): 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v2i3.274>.

Tahir, Nevita, Nur Ainun Umar, Marlin Pomalango, Fiskawati Naniu, Nurlela Tino, and Winda Anggriyani Uno. "Peran Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika SDN 11 Tilamuta." *Journal of Education and Teaching Learning* 1, no. 2 (2023): 39–43. <https://doi.org/10.59211/mjjetl.v1i2.33>.

Tambunan, Janwar. "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran MATEMATIKA DISEKOLAH DASAR." *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 15928–32.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2013>.

Tiastuti, Erina Ratnaning, Endang Sri Maruti, Melik Budiarti, and Widyarini Susilo Putri. "Efektivitas Penerapan Learning Management System Berbasis Moodle Terhadap Partisipasi Belajar Siswa MIN 01 Kota Madiun." *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter* 7, no. 2 (2024): 181–90.

Usriyah, Lailatul, and M Pd. *Perencanaan Pembelajaran*. Penerbit Adab, 2021.

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Luluk Faiqotul Khoiroh
NIM : 212101040030
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang dikutip di dalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka peneliti bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dan pihak manapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 19 Mei 2025

Saya yang menyatakan



Luluk Faiqotul Khoiroh
NIM. 212101040030

Matriks Penelitian

JUDUL	FOKUS PENELITIAN	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i> (GEUS) Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember</p>	<p>1. Bagaimanaakah pengembangan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i> (GEUS) Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember</p> <p>2. Bagaimanaakah kelayakan media pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i> (GEUS) Materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember</p>	<p>Variabel bebas: Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i></p> <p>Variabel Terikat: Hasil Belajar</p>	<p>1. Media Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Peran Media Jenis-jenis Tujuan Media Pembelajaran <p>2. Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya</p> <p>3. <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i></p>	<p>4. Bahan Rujukan: a. Buku Pustaka b. Rujukan Lain</p> <p>5. Informan: a. guru kelas II MIN 4 Jember b. Siswa kelas II MIN 4 Jember</p> <p>6. Validator: a. Dosen ahli Materi b. Dosen Ahli Media c. Guru r pembelajaran SBDP</p> <p>7. Uji Coba Produk: a. Pretest dan Posttest b. Angket respon siswa</p>	<p>1. Metode penelitian dan Pengembangan</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendekatan Penelitian ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluasi) Jenis Penelitian R&D (<i>Research and Development</i>) <p>2. Jenis Data: a. Data Kualitatif b. Data Kuantitatif</p> <p>3. Instrumen Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Penyebaran Angket d. Dokumentasi</p> <p>4. Uji Coba Produk a. Desain Uji Coba b. Subjek Uji Coba</p> <p>5. Teknik Analisis Data: a. Analisis Kelayakan b. Analisis Efektivitas</p>

Lampiran 2: Matriks Penelitian

Lampiran 3: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11333/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember
 Jl. K. Arifin No.72.Ps.Alas, Garahan, Kec. Silo, Kabupaten Jember, Jawa Timur.

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040030
 Nama : LULUK FAIQOTUL KHOIROH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian / Riset mengenai; Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Berbasis Game Edukasi Uno Stacko (GEUS) Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember, selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Agus Salim, S.Pd, M.MPd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 25 Maret 2025

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4: Pedoman Wawancara**PEDOMAN WAWANCARA****A. Wawancara Guru Kelas II**

1. Kurikulum apa yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Jember?
2. Metode apa yang paling sering guru gunakan dalam kegiatan pembelajaran?
3. Apa saja kendala yang biasanya guru hadapi selama proses pembelajaran di kelas?
4. Bagaimana respon siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas?
5. Mata pelajaran apa yang paling sering menimbulkan permasalahan dalam proses pembelajaran?
6. Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar?
7. Bagaimana pendapat guru jika peneliti mengembangkan media pembelajaran *Game Edukasi Uno Stacko (GEUS)* untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, khususnya pada materi karya cetak dari bentuk-bentuk di sekitar?

B. Wawancara Siswa

1. Bagaimana pendapat kalian terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi karya cetak dari bentuk sekitar?
2. Apakah kalian pernah menggunakan media pembelajaran saat belajar di kelas?
3. Menurut kalian, bagaimana jika saat belajar dilakukan dengan bermain?

Lampiran 5: Hasil Wawancara Guru Kelas II

HASIL WAWANCARA

Nama : Faiqotul Mukarromah S.Pd

Jabatan : Guru Kelas II

No	Pertanyaan	Jwaban
1.	Di sekolah ini menggunakan kurikulum apa nggeh bu?	Di MIN 4 ini, kita pakai Kurikulum Merdeka.
2.	Untuk metode pembelajarannya yang sering ibu gunakan biasanya metode apa bu?	Biasanya penugasan, tapi tergantung mata pelajaran dan materinya juga, kayak mata pelajaran seni rupa kadang anak-anak tak suruh bawa perlengkapan buat praktek.
3.	Biasanya kendala yang ibu hadapi selama proses pembelajaran di kelas itu seperti apa bu?	Disini laki-lakinya lebih banyak dari perempuannya jadi rame
4.	Kalau untuk responnya anak-anak (siswa) saat pembelajaran dikelas bagaimana bu?	Yaa kalau pagi-pagi gini masih semangat, nanti setelah istirahat baru wes. Ada yang sudah capek, ngantuk.
5.	Dari semua mata pelajaran, pelajaran apa yang paling sering menimbulkan permasalahan dalam proses pembelajaran?	Yo semua, soalnya yang suka anak-anak (siswa) itu PJOK soalnya keluar kelas. Seni Budaya juga suka karena kan kadang buat keterampilan, tapi kalau pas nggak buat keterampilan ya gitu tergantung mood nya anak-anak juga, biasanya semangat waktu praktiknya saja. Tapi kalau sudah masuk ke penugasan mengerjakan soal, mereka sering kebingungan. Jadi kelihatan mereka sebenarnya cuma menikmati praktiknya saja, tapi belum betul-betul paham apa yang mereka kerjakan.
6.	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar?	Pernah pakai smart TV tapi ngga sering soalnya kan cuma satu.
7.	Bagaimana pendapat ibu jika saya mengembangkan media pembelajaran <i>Game Edukasi Uno Stacko</i> (GEUS) untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, khususnya pada materi karya cetak dari bentuk-bentuk di sekitar?	(sambil mengacungkan jempol) karena anak-anak (siswa) kan suka belajar sambil bermain.

Lampiran 6: Hasil Wawancara Siswa**HASIL WAWANCARA**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat kalian terhadap mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya?	F : ya gimana bu, ya gitu wes kadang sama bu guru disuruh membawa itu (perlengkapan) buat praktek, hehe
2.	Apakah kalian pernah menggunakan media pembelajaran saat belajar dikelas?	F : Pernah kayak e bu, lupa B : Pernah bu, dulu
3.	Menurut kalian, bagaimana jika saat belajar dilakukan dengan bermain?	F : Enak bu seru, saya suka kalau belajar sambil bermain, cepet nyantol (faham) juga belajarnya kalo sambil main B : Iya bu seru, ngga bosan juga jadinya.

Keterangan:

F : Farha

B: Bilqis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7: Modul Ajar

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025
SENI RUPA KELAS II**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Luluk Faiqotul Khoiroh
Instansi	: MI Negeri 4 Jember
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: MI / SD
Mata Pelajaran	: Seni Rupa
Fase/Kelas	: A / II
Semester	: I (Ganjil)
Materi	: Karya Cetak dari Bentuk Sekitar
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik harus sudah mengerti kosakata bentuk dan garis, nama-nama warna, warna panas, warna dingin dan warna netral. ❖ Peserta didik harus sudah memilih warna ataupun karya yang ingin digunakan, dan dapat menyebutkan alasannya. 	
C. PROFILPELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Beriman ❖ Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa ❖ Berakhlak mulia ❖ Kreatif ❖ Mandiri 	

D. SARANA DAN PRASARANA	
❖	Alat tulis, Buku Seni Rupa Kelas II
❖	Media : Krayon, kertas, gunting.
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖	31 peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖	Metode : TGT (Team Games Tournament)
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖	<p>Capaian Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya. • Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/baseline pada gambar) dan pola perulangan sederhana karyanya. • Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. <p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengenali, mengidentifikasi, dan menggunakan elemen rupa (garis dan warna) dalam sebuah karya dengan benar. • Peserta didik dapat mengamati, menganalisis fungsi, dan menggunakan aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya dengan benar.

- Peserta didik dapat membuat, menggantung, dan menempelkan bentuk-bentuk yang mereka inginkan dengan benar.
- Peserta didik dapat membuat karya cetak dari bentuk sekitar dengan benar.

❖ **Alur Tujuan Pembelajaran :**

- Melalui mengamati, peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus karya yang diciptakan atau dilihatnya (dari teman sekelas/orang lain) serta pengalaman dan perasaannya mengenai karya tersebut.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Pada kegiatan pembelajaran ini peserta didik akan mengamati sebuah bentuk dan menggambarkannya kembali berdasarkan hasil sudut pandang masing-masing, dan mereka juga akan membuat gambar dari objek sekitar

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian membuat lukisan? Coba ceritakan lukisan apa yang pernah kalian lihat!

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Prosedur Kegiatan

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Peserta didik diarahkan untuk masuk kelas dan siap belajar
- Peserta didik melakukan do'a bersama sebelum memulai kegiatan belajar
- Peserta didik diperiksa kehadirannya oleh guru
- Peserta didik menerima dorongan/motivasi agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran
- Peserta didik bersama guru melakukan kegiatan apersepsi untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya
- Peserta didik menerima penjelasan guru tentang Tujuan, Capaian dan Alur Pembelajaran yang akan dilaksanakan

Kegiatan Inti (50 Menit)

- Peserta didik diberi pertanyaan pemantik “siapa yang pernah membuat lukisan?”

- Peserta didik diberi kesempatan menjawab pertanyaan pemantik oleh guru
- Peserta didik melakukan kegiatan tanya jawab mengenai materi yang sudah dipaparkan oleh guru
- Peserta didik mengerjakan soal Pre-Test untuk mengukur kemampuan pemahaman awal
- Peserta didik membentuk kelompok (4-5 orang) untuk mengerjakan (membuat) karya sesuai dengan materi yang dipelajari
- Peserta didik bermain game edukasi uno stacko
- Peserta didik mengerjakan soal Post-Test untuk mengukur hasil pemahaman setelah pembelajaran

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran terkait dengan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Peserta didik diberi kesempatan untuk berdo'a bersama sebelum mengakhiri kegiatan pembelajaran
- Menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

E. REFLEKSI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Refleksi Guru

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ada berapa cara untuk membuat sebuah karya cetak?	
2.	Bagaimana saya menyiasati ketersediaan alat dan bahan ditempat saya?	
3.	Bagaimana keterhubungan kegiatan ini dengan kondisi alam di sekitar saya?	

Refleksi Peserta Didik:

Siswa mengungkapkan secara lisan apa yang dipelajarinya hari ini.

F. ASSESMEN/ PENILAIAN

1. Asesmen diagnostik : Asesmen diagnosis dilakukan untuk memetakan peserta didik sehingga mereka mendapatkan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhannya.
2. Asesmen formatif : Penilaian tes tertulis dan praktek.
3. Asesmen sumatif : Asesmen dilakukan pada akhir semester untuk mengetahui capaian peserta didik pada akhir semester.

G. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Buku bacaan guru dan siswa kelas II

H. GLOSARIUM

Cetak	Acuan (untuk membuat batu bata atau karya seni)
Identik	Sama benar, tidak berbeda sedikit
Landscape	Benteng darat artinya mendatar
Motif	Pola atau corak
Pemandangan	Keadaan alam yang indah dipandang
Pola	Bentuk (struktur) yang tetap
Potrait	Bentuk berdiri atau vertikal
Primer	.Yang pertama, yang terutama, yang pokok
Sekunder	Berkenaan dengan yang kedua atau tingkatan kedua
Stensil	Alat untuk merekam tulisan, gambar, dan sebagainya, mesin stensil.

I. DAFTAR PUSTAKA

Viva Pakarinda. (2021) *Modul Belajar Praktis : Seni Rupa Kelas II Semester I*. Kemenbudristek
Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan.

Mengetahui
Wali Kelas II



Faiqotul Mukarromah S.Pd
NIP. 199404172023212048

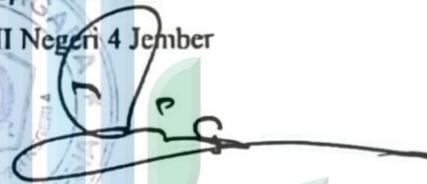
Jember, 21 April 2025
Peneliti



Luluk Faiqotul Khoiroh



Kepala Sekolah
MI Negeri 4 Jember



Agus Salim, S.Pd. M.MPd
NIP. 197607062007011030

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8: Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-7203/In.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040030
Nama : LULUK FAIQOTUL KHOIROH
Semester : TUJUH
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Berbasis Game Edukasi Beam Tower Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 17 Desember 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-7203/In.20/3.a/PP.009/12/2024

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada** : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
- Untuk** : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 212101040030
- b. Nama : LULUK FAIQOTUL KHOIROH
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Berbasis Game Edukasi Beam Tower Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember
- Tugas Berlaku** : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 17 Desember 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 17 Desember 2024

Wakil Dekan,
Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 9: Angket Validator Materi

ANGKET VALIDASI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
BERBASIS *GAME* EDUKASI *UNO STACKO* (GEUS)
MATERI KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
PADA SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 4 JEMBER

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS), sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/ penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk yang peneliti lakukan. Peneliti sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas kesediaan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (II) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

J E M B E R

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
Kesesuaian Materi					
1.	Media sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan	✓			
2.	Isi materi dalam game relevan dengan kebutuhan siswa	✓			
Keterpahaman Materi					
3.	Materi yang disampaikan dalam game mudah dipahami	✓			
4.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓			
5.	Contoh-contoh dalam game membantu siswa memahami konsep karya cetak		✓		
Kemenarikan Penyajian Materi					
6.	Penyajian materi dalam game menarik dan tidak membosankan	✓			
7.	Media ini meningkatkan motivasi siswa untuk belajar	✓			
8.	Ilustrasi dan elemen visual dalam game mendukung pemahaman materi		✓		
Keefektifan dalam pembelajaran					
9.	Penggunaan media ini mendorong keterlibatan siswa aktif dalam pembelajaran	✓			
10.	Game ini dapat digunakan sebagai alat bantu yang efektif dalam proses belajar	✓			

C. Kebenaran Materi

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R	

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis Game Edukasi Uno Stacko (GEUS) Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 18 Maret 2025
Validator Ahli Materi


M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
NIP. 1992101320190310006

Lampiran 10: Angket Validator Media Sebelum Revisi

ANGKET VALIDASI
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
BERBASIS *GAME* EDUKASI *UNO STACKO* (GEUS)
MATERI KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
PADA SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 4 JEMBER

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS), sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk yang peneliti lakukan. Peneliti sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas kesediaan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (T) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
Kelayakan Isi					
1.	Media sesuai dengan materi "Karya cetak dari bentuk sekitar"		✓		
2.	Isi dalam game edukasi ini mudah dipahami			✓	
Desain Media					
3.	Tampilan gambar dalam media menarik dan sesuai dengan usia siswa		✓		
4.	Kombinasi warna, teks, dan ilustrasi dalam media mudah dibaca		✓		
Interaktivitas					
5.	Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran			✓	
6.	Aturan game dalam media ini mudah diterapkan			✓	
Kesesuaian dengan pembelajaran					
7.	Media game edukasi uno stacko ini mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan		✓		
8.	Penggunaan media ini sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran			✓	
Kemanfaatan					
9.	Media ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa		✓		
10.	Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar		✓		

C. Komentar dan Saran

- 1) Mediana bukan desain sendiri VAO Cemeram
 - 2) Clue permainan perlu di detailkan sintaksnya agar siswa tidak bingung (misal klary menyentuh balok lain)
 - 3) Per jelas lagi bisa menggunakan martin
 - 4) Pastikan bahwa modul saat memintz
-
-
-
-
-

D. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis Game Edukasi Uno Stacko (GEUS) Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

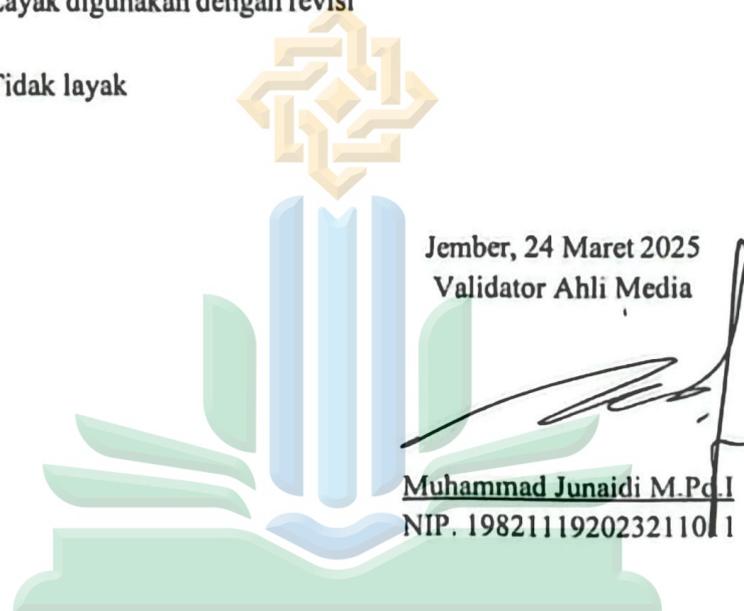


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis Game Edukasi Uno Stacko (GEUS) Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12: Angket Validator Pembelajaran

**ANGKET VALIDASI PEMBELAJARAN
MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
BERBASIS *GAME* EDUKASI *UNO STACKO* (GEUS)
MATERI KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
PADA SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 4 JEMBER**

Dengan hormat,

Dalam rangka penyusunan tugas akhir mahasiswa, maka peneliti bermaksud melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi *Uno Stacko* (GEUS), sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan Bapak untuk memberikan tanggapan/penilaian yang berkaitan dengan pengembangan produk yang peneliti lakukan. Peneliti sangat mengapresiasi dan menghormati segala bentuk penilaian yang diberikan. Atas kesediaan Bapak peneliti ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian Angket

Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (Π) pada salah satu kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

J E M B E R

B. Aspek Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
Desain Pembelajaran					
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Materi disampaikan secara lengkap	✓			
3.	Materi disampaikan dengan jelas	✓			
4.	Materi yang disampaikan mudah dipahami		✓		
5.	Soal-soal yang diberikan disajikan dengan baik	✓			
6.	Kunci jawaban disajikan dengan benar				
Tampilan Visual					
7.	Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat Interaktif dan komunikatif	✓			
8.	Media didesain secara menarik		✓		
9.	Media sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
10.	Tampilan gambar dalam media sesuai dengan materi		✓		

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

.....

J E M B E R

.....

D. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya berbasis Game Edukasi Uno Stacko (GEUS) Materi Karya Cetak dari Bentuk Sekitar Pada Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 4 Jember dinyatakan :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13: Media Pembelajaran Game Edukasi Uno Stacko (GEUS)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14: Dokumentasi Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
M B E R



Lampiran 15: Angket Respon Siswa

NAMA=Cindy

LEMBAR RESPONS SISWA

No	Pernyataan	Skor			
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Saya mengerti dengan baik materi yang ada di dalam media	✓	✓		
2.	Penjelasan dalam media jelas dan tidak membingungkan	✓	✓		
3.	Media Game Edukasi Uno Stacko sangat mudah dipahami	✓			
4.	Tampilan media sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari materi "Karya cetak dari bentuk sekitar"	✓			
5.	Dengan menggunakan media ini, saya lebih paham tentang materi "Karya cetak dari bentuk sekitar"	✓			
6.	Media ini tidak membosankan untuk digunakan saat pembelajaran	✓			
7.	Dengan menggunakan media ini, saya dapat belajar dengan mudah	✓			
8.	Media Game Edukasi Uno Stacko ini membangun semangat belajar saya	✓			
9.	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak	✓			
10.	Dengan menggunakan media ini, saya bisa belajar dimana saja		✓		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Fatimatuz Zahro

LEMBAR RESPONS SISWA

No	Pernyataan	Skor			
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Saya mengerti dengan baik materi yang ada di dalam media	✓			
2.	Penjelasan dalam media jelas dan tidak membingungkan	✓			
3.	Media Game Edukasi Uno Stacko sangat mudah dipahami	✓			
4.	Tampilan media sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari materi "Karya cetak dari bentuk sekitar"	✓			
5.	Dengan menggunakan media ini, saya lebih paham tentang materi "Karya cetak dari bentuk sekitar"	✓			
6.	Media ini tidak membosankan untuk digunakan saat pembelajaran	✓			
7.	Dengan ,enggunakan media ini, saya dapat belajar dengan mudah	✓			
8.	Media Game Edukasi Uno Stacko ini membangun semangat belajar saya	✓			
9.	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak	✓			
10.	Dengan menggunakan media ini, saya bisa belajar dimana saja	✓			



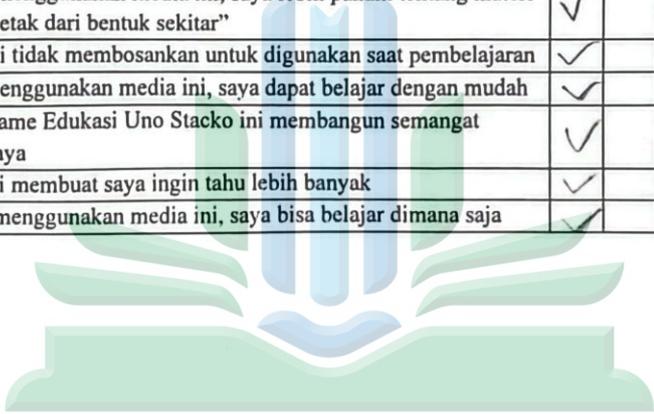
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Nama: Farah



LEMBAR RESPONS SISWA

No	Pernyataan	Skor			
		SS (4)	S (3)	TS (2)	STS (1)
1.	Saya mengerti dengan baik materi yang ada di dalam media	✓			
2.	Penjelasan dalam media jelas dan tidak membingungkan	✓			
3.	Media Game Edukasi Uno Stacko sangat mudah dipahami	✓			
4.	Tampilan media sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari materi "Karya cetak dari bentuk sekitar"	✓			
5.	Dengan menggunakan media ini, saya lebih paham tentang materi "Karya cetak dari bentuk sekitar"	✓			
6.	Media ini tidak membosankan untuk digunakan saat pembelajaran	✓			
7.	Dengan menggunakan media ini, saya dapat belajar dengan mudah	✓			
8.	Media Game Edukasi Uno Stacko ini membangun semangat belajar saya	✓			
9.	Media ini membuat saya ingin tahu lebih banyak	✓			
10.	Dengan menggunakan media ini, saya bisa belajar dimana saja	✓			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16: Kisi-kisi Pretest dan Posttest**KISI-KISI SOAL PRETEST**

Satuan Pendidikan	:	MIN 4 Jember	Kurikulum	:	KURMER
Mata Pelajaran	:	Seni Budaya dan Prakarya	Bentuk	:	PG
Kelas	:	II	Jumlah	:	10
Materi	:	Karya Cetak Dari Bentuk Sekitar	Penyusun	:	Luluk Faiqotul Khoiroh
Capaian Pembelajaran	:	Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/baseline pada gambar) dan pola perulangan sederhana karyanya.			

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik dapat mengenali, mengidentifikasi, dan menggunakan elemen rupa (garis dan warna) dalam sebuah karya dengan benar.	Peserta didik dapat menyebutkan pengertian karya seni cetak dengan tepat	C1	1
	Peserta didik dapat menjelaskan teknik cetak sebagai salah satu bentuk karya seni dengan benar	C2	2
	Peserta didik dapat mengidentifikasi alat cetak yang digunakan pada media kain secara tepat	C1	3
	Peserta didik dapat menentukan bahan yang sesuai untuk membuat karya seni cetak dengan teknik cap	C2	4
	Peserta didik dapat menyebutkan contoh pewarna yang digunakan dalam teknik memercik dengan benar.	C1	5
	Peserta didik dapat mengklasifikasikan teknik stensil sebagai salah satu jenis karya seni cetak.	C2	6

	Peserta didik dapat menyebutkan contoh karya seni cetak yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar	C1	7
Peserta didik dapat mengamati, menganalisis fungsi aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya dengan benar	Disajikan Gambar Peserta didik dapat menganalisis cara pembuatan karya cetak.	C4	8
	Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh hasil karya cetak yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari	C2	9
	Peserta didik dapat menyebutkan alat sederhana yang digunakan dalam teknik sablon dengan tepat.	C1	10



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KISI-KISI POSTTEST

Satuan Pendidikan	:	MIN 4 Jember	Kurikulum	:	KURMER
Mata Pelajaran	:	Seni Budaya dan Prakarya	Bentuk	:	PG
Kelas	:	II	Jumlah	:	10
Materi	:	Karya Cetak Dari Bentuk Sekitar	Penyusun	:	Luluk Faiqotul Khoiroh
Capaian Pembelajaran	:	Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/baseline pada gambar) dan pola perulangan sederhana karyanya.			

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik dapat mengenali, mengidentifikasi, dan menggunakan elemen rupa (garis dan warna) dalam sebuah karya dengan benar.	Peserta didik dapat menyebutkan alat yang biasa digunakan dalam teknik memercik	C1	3
	Peserta didik dapat mengidentifikasi alat yang digunakan untuk mengoleskan pewarna pada cetakan.	C1	4
	Peserta didik dapat memilih jawaban yang benar terkait jenis cetakan atau pola yang dapat digunakan dalam teknik memercik	C1	5
	Peserta didik dapat menyebutkan bagian cetakan yang perlu diberi pewarna.	C1	7
Peserta didik dapat mengamati, menganalisis fungsi aneka alat dan bahan di sekitar yang sesuai untuk keperluan karyanya dengan benar	Peserta didik dapat menjelaskan langkah pertama membuat cetakan dari kentang.	C2	1
	Peserta didik dapat menjelaskan langkah pertama mencetak bentuk daun.	C2	2
	Peserta didik dapat menjelaskan cara agar hasil cetakan jelas setelah ditempelkan ke kertas.	C2	6

	Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh hasil karya cetak dalam kehidupan sehari-hari.	C2	8
	Disajikan Gambar Peserta didik dapat menganalisis cara pembuatan karya cetak.	C4	9
	Peserta didik dapat menyebutkan alat sederhana yang digunakan dalam teknik sablon.	C1	10



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 17: Soal Pretest dan Posttest

LEMBAR SOAL PRE-TEST

NAMA :
KELAS : II (DUA)
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
MATERI : KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
WAKTU : 20 MENIT

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan pilihan yang tepat!

1. Karya seni cetak disebut dengan karya ...
 - a. dua dimensi
 - b. tiga dimensi
 - c. empat dimensi
2. Teknik seni yang menggunakan cetakan sebagai alat utamanya disebut ...
 - a. teknik memahat
 - b. teknik menempel
 - c. teknik cetak
3. Berikut termasuk alat cetakan pada kain adalah ...
 - a. lilin
 - b. karet
 - c. busa
4. Bahan yang dapat digunakan untuk membuat karya dengan teknik cap adalah ...
 - a. sendok
 - b. penggaris
 - c. daun
5. Contoh pewarna yang digunakan dalam membuat karya seni dengan teknik memercik adalah ...
 - a. krayon
 - b. pensil warna
 - c. cat air
6. Stensil termasuk ke dalam karya seni ...
 - a. tempel
 - b. patung
 - c. cetak
7. Contoh karya cetak yang dapat ditemukan di sekitar kita adalah ...
 - a. pot bunga
 - b. kaos bergambar
 - c. pensil
8. Karya di bawah ini dibuat dengan cara ...


 - a. dilukis
 - b. digambar
 - c. dicetak

9. Salah satu contoh hasil karya cetak dalam kehidupan sehari-hari adalah ...
- motif batik cap
 - patung dari kayu
 - anyaman bambu
10. Teknik sablon sederhana bisa dilakukan dengan alat yang mudah ditemukan, seperti ...
- sikat gigi dan piring
 - kertas karton dan lem
 - spons dan cetakan dari kertas

LEMBAR SOAL POST-TEST

NAMA :
KELAS : II (DUA)
MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
MATERI : KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
WAKTU : 20 MENIT

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan pilihan yang tepat!

- Saat membuat cetakan dari kentang, langkah pertama yang harus dilakukan adalah ...
 - memotong kentang dan membentuk pola
 - mencetak ke kain
 - memberi warna
- Saat mencetak bentuk daun, langkah pertama yang harus dilakukan adalah ...
 - menempelkan ke kertas
 - memberi lem
 - memilih daun yang cocok
- Alat yang biasa digunakan dalam teknik memercik adalah ...
 - pipet
 - kuas
 - spons
- Alat yang digunakan untuk mengoleskan pewarna pada cetakan adalah ...
 - benang
 - kuas
 - penggaris
- Cetakan atau pola dalam teknik memercik dapat menggunakan ...
 - plastik
 - stensil
 - silet
- Agar hasil cetakan terlihat jelas, setelah menempelkan cetakan ke kertas, kita harus ...
 - mencuci tangan
 - menekan cetakan ke kertas
 - menjemur cetakan
- Bagian daun yang diberi pewarna adalah ...
 - bagian bawah
 - tangkai
 - bagian tulang daun
- Salah satu contoh hasil karya cetak dalam kehidupan sehari-hari adalah ...
 - motif batik cap
 - patung dari kayu
 - anyaman bambu

9. Karya di bawah ini dibuat dengan cara ...



a. dilukis

b. digambar
c. dicetak

10. Teknik sablon sederhana bisa dilakukan dengan alat yang mudah ditemukan, seperti ...

a. sikat gigi dan piring
b. kertas karton dan lem
c. spons dan cetakan dari kertas

KUNCI JAWABAN

PRE-TEST

1. A
2. C
3. C
4. C
5. C
6. C
7. B
8. C
9. A
10. C



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

POST-TEST

1. A
2. C
3. B
4. B
5. B
6. B
7. C
8. A
9. C
10. C

Lampiran 18: Hasil *Pretest* Kelas II**LEMBAR SOAL PRE-TEST**

NAMA : *Fatih Tun Nisa*
 KELAS : II (DUA)
 MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
 MATERI : KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
 WAKTU : 20 MENIT

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan pilihan yang tepat!

1. Karya seni cetak disebut dengan karya ...
 - a. dua dimensi
 - b. tiga dimensi
 - c. empat dimensi
2. Teknik seni yang menggunakan cetakan sebagai alat utamanya disebut ...
 - a. teknik memahat
 - b. teknik menempel
 - c. teknik cetak
3. Berikut termasuk alat cetakan pada kain adalah ...
 - a. lilin
 - b. karet
 - c. busa
4. Bahan yang dapat digunakan untuk membuat karya dengan teknik cap adalah ...
 - a. sendok
 - b. penggaris
 - c. daun
5. Contoh pewarna yang digunakan dalam membuat karya seni dengan teknik memercik adalah ...
 - a. krayon
 - b. pensil warna
 - c. cat air
6. Stensil termasuk ke dalam karya seni ...
 - a. tempel
 - b. patung
 - c. cetak
7. Contoh karya cetak yang dapat ditemukan di sekitar kita adalah ...
 - a. pot bunga
 - b. kaos bergambar
 - c. pensil
8. Karya di bawah ini dibuat dengan cara ...



- a. dilukis
 - b. digambar
 - c. dicetak

9. Salah satu contoh hasil karya cetak dalam kehidupan sehari-hari adalah ...

- a. motif batik cap
- ~~b. patung dari kayu~~
- c. anyaman bambu

10. Teknik sablon sederhana bisa dilakukan dengan alat yang mudah ditemukan, seperti ...

- ~~a. sikat gigi dan piring~~
- b. kertas karton dan lem
- c. spons dan cetakan dari kertas



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 19: Hasil *Posttest* Kelas II

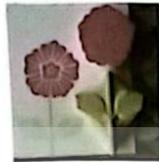
LEMBAR SOAL POST-TEST

NAMA : *Fatah*
 KELAS : II (DUA)
 MATA PELAJARAN : SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
 MATERI : KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
 WAKTU : 20 MENIT

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan pilihan yang tepat!

1. Saat membuat cetakan dari kentang, langkah pertama yang harus dilakukan adalah ...
 - a. memotong kentang dan membentuk pola
 - b. mencetak ke kain
 - c. memberi warna
2. Saat mencetak bentuk daun, langkah pertama yang harus dilakukan adalah ...
 - a. menempelkan ke kertas
 - b. memberi lem
 - c. memilih daun yang cocok
3. Alat yang biasa digunakan dalam teknik memercik adalah ...
 - a. pipet
 - b. kuas
 - c. spons
4. Alat yang digunakan untuk mengoleskan pewarna pada cetakan adalah ...
 - a. benang
 - b. kuas
 - c. penggaris
5. Cetakan atau pola dalam teknik memercik dapat menggunakan ...
 - a. plastik
 - b. stensil
 - c. silet
6. Agar hasil cetakan terlihat jelas, setelah menempelkan cetakan ke kertas, kita harus ...
 - a. mencuci tangan
 - b. menekan cetakan ke kertas
 - c. menjemur cetakan
7. Bagian daun yang diberi pewarna adalah ...
 - a. bagian bawah
 - b. tangkai
 - c. bagian tulang daun
8. Salah satu contoh hasil karya cetak dalam kehidupan sehari-hari adalah ...
 - a. motif batik cap
 - b. patung dari kayu
 - c. anyaman bambu

9. Karya di bawah ini dibuat dengan cara ...



a. dilukis

b. digambar
 dicetak

10. Teknik sablon sederhana bisa dilakukan dengan alat yang mudah ditemukan, seperti ...

a. sikat gigi dan piring
b. kertas karton dan lem
 spons dan cetakan dari kertas



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 20: Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA
BERBASIS GAME EDUKASI UNO STACKO (GEUS)
MATERI KARYA CETAK DARI BENTUK SEKITAR
PADA SISWA KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 4 JEMBER

No	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan	Informan	TTD
1.	11 November 2024	Observasi dan wawancara dengan guru kelas II MIN 4 Jember	Faiqotul Mukarromah S.Pd	
2.	21 Februari 2025	Konsultasi media pembelajaran yang akan digunakan dengan guru kelas II MIN 4 Jember	Faiqotul Mukarromah S.Pd	
3.	25 Maret	Penyerahan surat izin penelitian	Agus Salim, S.Pd, M.MPd	
4.	21 April 2025	Uji skala kecil Media pembelajaran <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i> pada siswa kelas II MIN 4 Jember	Faiqotul Mukarromah S.Pd	
5.	22 April 2025	Uji skala besar Media pembelajaran <i>Game</i> Edukasi <i>Uno Stacko</i> pada siswa kelas II MIN 4 Jember	Faiqotul Mukarromah S.Pd	
6.	24 April 2025	Permohonan surat selesai penelitian	Agus Salim, S.Pd, M.MPd	

Jember, 24 April 2025

Mengetahui

Kepala Madrasah MI Negeri 4 Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R



Agus Salim, S.Pd, M.MPd

Lampiran 21: Surat Selesai Penelitian



MENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMAKABUPATEN
JEMBER MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 JEMBER
 Jalan K. Arifin No. 72 Dusun Pasar Alas Desa Garahan Kecamatan Silo
 Website: www.jember.kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-46/Mi.13.32.4/Kp.01.2/04/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4

Jember Nama : Agus Salim, S.Pd, M.MPd
 Jabatan : Kepala Madrasah
 Unit Kerja : MIN 4 Jember

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Luluk Faiqotul Khoiroh
 NIM : 212101040030
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di sekolah kami selama ± 10 hari dalam rangka penulisan skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Seni budaya dan prakarya berbasis game edukasi uno stacko (Geus) materi karya cetak dari bentuk sekitar pada siswa kelas II MIN 4 Jember**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana semestinya

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 24 April 2025

Kepala Madrasah



Agus Salim, S.Pd, M.Pd

Lampiran 22: Biodata Penulis**BIODATA PENULIS****A. Identitas**

Nama : Luluk Faiqotul Khoiroh
 NIM : 212101040030
 Tempat/Tanggal Lahir : Lumajang, 10 April 2003
 Alamat : Bades, Kec. Pasirian, Lumajang

B. Riwayat Pendidikan

Instansi	Jurusan	Periode
TK Muslimat NU 08 Nurul Islam Bades		2007-2009
MI Nurul Islam 02 Bades		2009-2015
MTs Unggulan Ma'arif NU Nurul Islam Bades		2015-2018
MA Ma'arif NU Nurul Islam Bades	IPS	2018-2021
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2021 - Sekarang