

Analisis Proses Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model TGT berbasis Uno Stacko

Ike Fildzah Agestina^{1*}, Syamsyul Bachri², Esthi Wahyu Utami³

¹Prodi PPG Prajabatan, Universitas Negeri Malang, Kota Malang

²Universitas Negeri Malang, Kota Malang

³SMP Negeri 6 Kota Malang

E-mail: ike.fildzah.2431749@students.um.ac.id

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3124>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 02 Jul 2026

Revised: 08 Jul 2026

Accepted: 14 Jul 2026

Kata Kunci:

Uno Stacko; Minat Belajar; Kepercayaan Diri Peserta Didik

Keywords:

Uno Stacko;
Learning Interest;
Student Self-Confidence.



ABSTRACT

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan tingkat kepercayaan diri peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran uno stacko. Uno stacko merupakan permainan balok bertingkat yang menggabungkan unsur kartu UNO dan Jenga, yang dapat diadaptasi dengan soal atau instruksi sesuai kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi berdasarkan model Kemmis dan McTaggart. Pada siklus pertama, hasil menunjukkan bahwa 63% peserta didik memiliki minat yang baik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan uno stacko, serta 65% memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik saat berkomunikasi di depan kelas. Namun, terdapat kendala seperti pembagian kelompok yang tidak adil dan kurangnya pemahaman aturan permainan yang menyebabkan sebagian siswa kurang tertarik dan percaya diri. Pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan dalam penjelasan aturan dan pembagian kelompok yang lebih adil, terjadi peningkatan signifikan dengan 96% peserta didik memiliki minat belajar yang baik dan 84% menunjukkan kepercayaan diri yang baik saat berkomunikasi di depan kelas. Pembelajaran dengan uno stacko terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama tim, serta rasa percaya diri siswa.

This classroom action research aims to improve students' learning interest and self-confidence through the use of the learning media Uno Stacko. Uno Stacko is a stacked block game that combines elements of UNO cards and Jenga, which can be adapted with questions or instructions according to learning needs. The research was conducted in two cycles following the planning, implementation and observation, and reflection stages based on the Kemmis and McTaggart model. In the first cycle, results showed that 63% of students had a good interest in learning using Uno Stacko, and 65% demonstrated good self-confidence when communicating in front of the class. However, challenges such as unfair group division and lack of understanding of the game rules caused some students to be less interested and confident. In the second cycle, after improvements were made in explaining the rules and creating fairer group divisions, there was a significant increase with 96% of students showing good learning interest and 84% exhibiting good self-confidence in class communication. Learning with Uno Stacko proved effective in creating an enjoyable learning atmosphere, increasing active participation, teamwork, and students' self-confidence.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ike Fildzah Agestina, et al. (2026), Analisis Proses Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model TGT berbasis Uno Stacko, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3124>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bagian penting di kehidupan. Pendidikan berperan sebagai penyeimbang dalam pembentukan karakter peserta didik, sehingga mereka dapat tumbuh dan

mengembangkan kecerdasan sesuai dengan tahapan perkembangan mereka (Ikhwansyah dkk, 2023:2). Dalam prosesnya tentu muncul berbagai tantangan seperti berkembangnya internet, sosial media, dan kemajuan lainnya yang berdampak pada proses pembelajaran (Abdussyukur dkk, 2023: 1).

Proses pembelajaran di kelas merupakan interaksi antara guru dan peserta didik yang memiliki tujuan untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik dalam setiap tahap kegiatan belajar (Wahyuni dan yahyu, 2022:1). Keterlibatan peserta didik ini ditunjukkan dengan adanya minat belajar pada peserta didik yang tinggi.

Minat belajar adalah motivasi dari dalam diri peserta didik yang mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercermin dalam rasa tertarik, antusias, dan keinginan yang besar untuk menguasai materi pelajaran (Achru P, 2019: 4). Minat belajar tidak sekadar merupakan ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran, melainkan juga berfungsi sebagai sumber motivasi yang mengarahkan dan menjaga konsistensi dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif (Chandra dkk, 2023). Ketika minat belajar siswa tinggi, mereka biasanya menunjukkan perhatian yang lebih besar, semangat yang kuat, serta ketekunan dalam menjalani proses pembelajaran, sehingga hal ini berperan penting dalam meningkatkan prestasi belajar dan mengembangkan kemampuan diri secara menyeluruh.

Menurut Pramesti dan Suratno (2021:4-5), rasa percaya diri menjadi faktor penting yang memengaruhi minat peserta didik. Peserta didik yang memiliki kepercayaan diri tinggi cenderung lebih berani untuk mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan bermakna. Sebaliknya, ketika kepercayaan diri rendah, siswa cenderung merasa takut salah dan ragu untuk ikut serta secara aktif, yang pada akhirnya dapat menurunkan minat belajar serta prestasi akademik mereka.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas 7.1 SMPN 6 Malang ketika proses pembelajaran IPS menunjukkan sebagian besar peserta didik kurang antusias ketika proses pembelajaran apabila guru menggunakan metode ceramah dan penugasan berkelompok berupa analisis berita atau lainnya. Hasil refleksi yang dilakukan peserta didik juga menunjukkan bahwa 11 peserta didik menuliskan mengantuk, 3 peserta didik menuliskan biasa saja, dan sisanya menuliskan senang. Peserta didik yang merasa mengantuk dapat disebabkan karena mereka hanya memperhatikan guru dalam menjelaskan dan mencatat materi yang disampaikan guru. Menurut Larasati, dkk (2022:2), beberapa faktor penyebab rendahnya minat belajar adalah kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, metode pengajaran yang monoton, peserta didik hanya mencatat dan mendengarkan sehingga peserta didik kurang tertarik pada materi yang diajarkan. Peserta didik juga terlihat kurang percaya diri ketika berbicara di depan teman-temannya sehingga mereka ketika presentasi menyampaikan hasil presentasi dengan suara yang lirih.

Hal yang perlu dilakukan dalam mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan yaitu perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, kepercayaan diri ketika menyampaikan sesuatu (pendapat, bertanya, dan menyampaikan hasil belajar), dan minat peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, melatih kepercayaan diri peserta didik yaitu TGT (Teams Game Tournament). Model pembelajaran TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama dan kompetisi sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Larasati dkk, 2022). Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, peserta didik akan terlibat dalam proses pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan kepercayaan diri mereka.

Penerapan model pembelajaran TGT akan dimodifikasi menggunakan media Uno Stacko. Uno Stacko merupakan permainan dekonstruktif yang melibatkan pengambilan balok satu per satu dari tumpukan tanpa merobohkan struktur yang telah dibangun (Augustyn, 2012:58). Dari segi pedagogis, Uno Stacko memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Utami & Kasiyati (2020) permainan Uno Stacko merupakan permainan yang sangat digemari dan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak. Hal ini menjadikannya sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan semangat belajar. Selain itu, permainan ini juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan yang mereka ikuti.

Penelitian mengenai implementasi model pembelajaran TGT di sekolah telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Salah satunya penelitian oleh Larasati, dkk (2022) membuktikan bahwa hampir seluruh peserta didik (74,62%) memiliki peningkatan minat belajar matematika dengan model TGT.

Selain meningkatnya keaktifan peserta didik, mereka mampu menumbuhkan sikap toleransi ketika berdiskusi dengan teman dan menciptakan interaksi yang positif. Penelitian selanjutnya oleh Hartanto (2023) menunjukkan bahwa motivasi peserta didik pada siklus 1 sedang dan pada siklus 2 tergolong tinggi. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari 73% menjadi 92%. Aisyah (2022) juga melakukan penelitian yang menunjukkan penerapan metode TGT dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan pada siklus 1 keaktifan siswa mencapai 60,5%, keseriusan siswa dalam belajar mencapai 50%, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran mencapai 55,3%, hasil belajar meningkat 63, 85 dari yang awalnya 58,42. Sedangkan pada siklus 2 keaktifan peserta didik meningkat menjadi 76,3%, keseriusan belajar mencapai 83,3%, partisipasi peserta didik dalam pembelajaran meningkat menjadi 81,6%, dan hasil belajar meningkat menjadi 70,42.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran TGT Uno Stacko Pada Pembelajaran IPS di Kelas 7 SMP Negeri 6 Malang”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu ada pada media yang digunakan dan juga alur permainan berlangsung. Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran yang meningkatkan minat belajar dan kepercayaan diri mereka ketika proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau classroom action research yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan kepercayaan diri peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Desain yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc. Taggart, pada satu siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus.

Sumber data penelitian ini diperoleh secara langsung melalui informan yang mempunyai cukup informasi terkait topik penelitian. Data primer dari penelitian ini diperoleh dari peserta didik kelas 7.1 SMP Negeri 6 Malang dan teman sejawat sebagai observer. Data sekunder berupa dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi merupakan proses pengumpulan data dengan mengamati langsung informan yang terlibat sehingga data yang diperoleh dapat dikatakan akurat (Ardiansyah dkk, 2023:4). Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dan observer lain di SMP Negeri 6 Malang. Angket atau kuesioner merupakan pertanyaan-pertanyaan yang disusun terstruktur dan memiliki standar sehingga tiap responden mendapatkan pertanyaan yang sama (Arif dan Oktafiana, 2023:46). Jenis angket atau kuesioner yang digunakan yaitu terbuka sehingga tiap responden dapat memberikan pendapat dengan leluasa. Angket akan diberikan kepada seluruh peserta didik kelas 7.1 yang berjumlah 31 peserta didik. Menurut Nilamsari (2014: 178) dokumentasi adalah sumber data meliputi film, tulisan, foto, gambar, dan segala bentuk materi yang mampu menyajikan informasi. Dokumen pendukung yang diperoleh dalam pengumpulan data yaitu hasil tes diagnose awal dan video pembelajaran pada semester sebelumnya. Prosedur dalam penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Pada tiap siklus akan melakukan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Penelitian ini juga menerapkan triangulasi teknik dengan menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Peneliti akan membandingkan data yang diperoleh dari wawancara dengan hasil observasi serta dokumentasi yang dikumpulkan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas pada penelitian ini digunakan untuk meningkatkan minat serta tingkat percaya diri peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan uno stacko. Permainan uno stacko yang digunakan dalam proses pembelajaran dinilai seru sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut mengacu pada pendapat Ardilasari (2020:1) bahwa media uno stacko sudah dinyatakan layak dalam upaya peningkatan minat belajar peserta didik. Menurut Sansastra dkk (2023: 285) permainan uno stacko dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk melatih dan meningkatkan rasa percaya diri ketika proses pembelajaran. Dengan demikian, mereka lebih berani tampil dan tidak merasa malu ketika menyampaikan di depan kelas dengan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Handani dan Asmarani (2024:2) Uno Stacko merupakan sebuah permainan balok bertingkat yang menggabungkan unsur dari kartu UNO dan permainan Jenga. Setiap baloknya memiliki warna dan angka tertentu, bahkan bisa diadaptasi dengan soal atau instruksi sesuai kebutuhan

pembelajaran. Permainan ini dilakukan dengan cara mengambil balok secara bergiliran tanpa merobohkan susunannya, sambil mengikuti aturan seperti mencocokkan warna atau angka pada balok tersebut. Adapun cara bermain uno stacko yang digunakan peneliti, yaitu: (1) peserta didik berkelompok dengan beranggotakan 4-5 orang, setelah berkelompok mereka menunjuk satu anggota untuk melakukan permainan terlebih dahulu. Setiap anggota kelompok akan bergantian bermain; (2) setiap perwakilan kelompok maju mengambil balok dan meletakkan balok pada bagian paling atas. Susunan balok tidak boleh roboh. Apabila roboh poin kelompok akan dikurangi 3; (3) setiap peserta didik yang maju, wajib menjawab pertanyaan yang sudah disediakan. Apabila balok uno yang diambil berwarna biru maka kertas pertanyaan yang diambil juga berwarna biru. Peserta didik yang bisa menjawab dengan benar akan memperoleh 2 point, apabila dibantu anggota kelompok lain akan mendapatkan 1 poin dan 1 poin lainnya untuk kelompok yang membantu, apabila tidak bisa menjawab maka tidak mendapat poin; (4) permainan berlangsung hingga seluruh peserta didik berkesempatan untuk bermain.

Berdasarkan hasil penelitian yang mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart, tiap siklus terdapat tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan observasi, serta tahap refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan pembelajaran agar mampu memperbaiki permasalahan yang sudah ditemukan di kelas. Menurut Maliasih dkk (2017:2) tahap perencanaan meliputi identifikasi masalah, penentuan tujuan, menyusun strategi, serta menyusun instrument pengamatan. Pada tahap pelaksanaan dan observasi, peneliti menggunakan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menggunakan uno stacko. Aktifitas peserta didik menggunakan model pembelajaran tersebut diamati peneliti dengan cara observasi oleh peneliti maupun kaloborator selaku observer. Hal tersebut dilakukan guna melengkapi data yang tidak bisa terekam serta memperkuat data melalui catatan lapangan menggunakan lembar observasi (Machali, 2022:325). Pada tahap ini peneliti juga melakukan penelitian dengan menyebarkan angket. Tahap refleksi dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diamati oleh observer. Menurut Winarsih (2022) tahap refleksi dilaksanakan guna mengetahui keberhasilan tindakan yang telah dilakukan sehingga memiliki dasar untuk melaksanakan pembelajaran berikutnya.

Tabel 1. Data penelitian minat belajar dan tingkat percaya diri peserta didik

Siklus 1			
Minat Belajar	Perasaan senang ketika mengikuti proses pembelajaran		20 65%
	Keterkaitan terhadap proses belajar		19 61%
Percaya Diri	Percaya diri ketika menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan ketika game berlangsung, dan bertanya kepada guru		20 65%
Siklus 2			
Minat Belajar	Perasaan senang ketika mengikuti proses pembelajaran		30 97%
	Keterkaitan terhadap proses belajar		29 94%
Percaya Diri	Percaya diri ketika menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan ketika game berlangsung, dan bertanya kepada guru		28 81%

Proses pembelajaran pada siklus 1 menunjukkan bahwa 65% peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan uno stacko sedangkan 35% peserta didik merasa tidak senang dengan pembelajaran menggunakan uno stacko. Peserta didik yang senang dengan pembelajaran menggunakan uno stacko karena dapat menjawab pertanyaan ketika game pembelajaran tersebut sedang berlangsung. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik merasa bahagia ketika mendapatkan poin kelompok yang banyak, benar menjawab soal, dan tidak merobohkan uno stacko. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rahmawati, dkk (2019:67-68) bahwa pembelajaran menggunakan uno stacko membuat peserta didik lebih terlibat secara emosional, karena mereka merasa belajar sambil bermain itu menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, dan kesungguhan mereka dalam mengikuti permainan yang mengandung unsur pembelajaran. Sedangkan peserta didik yang merasa tidak senang dengan pembelajaran tersebut karena mereka merasa dicurangi ketika game berlangsung serta ada dari peserta didik yang merobohkan uno stacko sehingga poin yang didapat dikurangi. Menurut Agustriyani, dkk (2024) peserta didik yang lupa dan tidak fokus mengenai materi yang sudah diajarkan membuat mereka tidak bisa menjawab soal yang disajikan pada permainan

pembelajaran. Selain itu, peserta didik yang kurang memahami jalannya permainan akan kesulitan dalam menggunakan media yang sudah disajikan. Hal tersebut membuat peserta didik merasa tidak senang mengikuti pembelajaran menggunakan uno stacko.

Ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan uno stacko pada siklus 1 sebesar 61% sedangkan peserta didik yang tidak tertarik sebesar 39%. Peserta didik yang tertarik menggunakan uno stacko karena mereka baru pertama kali menggunakan uno stacko sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Sritin, dkk (2019:127) bahwa pembelajaran di kelas yang memanfaatkan media permainan membuat peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga terlibat dalam aktivitas bermain. Dengan demikian, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran menggunakan uno stacko karena mereka merasa kelompok yang dibagi tidak adil. Dalam artian mereka merasa peserta didik yang pintar sekelompok dengan yang pintar sedangkan yang mengalami kesulitan berkelompok dengan yang sama kesulitannya. Pembagian kelompok yang tidak adil dapat menurunkan interaksi sosial dan kerja sama antar peserta didik, sehingga mengurangi efektivitas media permainan sebagai alat pembelajaran yang seharusnya meningkatkan kolaborasi siswa (Syifa, 2020: 10).

Pada siklus 1, peserta didik yang memiliki tingkat percaya diri baik ketika berkomunikasi di depan kelas sebesar 65% sedangkan 35% peserta didik tidak percaya diri ketika berkomunikasi di depan kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki rasa percaya diri baik ketika sedang berkomunikasi di depan kelas sebesar 78%. Peserta didik yang rasa percaya dirinya rendah ketika berkomunikasi di depan kelas karena belum menguasai materi sehingga ragu ketika memperoleh pertanyaan. Selain itu, peserta didik yang memiliki rasa percaya diri rendah ketika berkomunikasi di depan kelas yaitu tidak terbiasa berbicara di depan kelas, memiliki pengalaman negatif, faktor psikologis seperti rasa takut diejek dan malu (Ali dkk, 2023: 13-14).

Proses pembelajaran pada siklus 2 mengalami peningkatan pada minat belajar dan tingkat percaya diri peserta didik ketika berkomunikasi di depan kelas. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil penelitian, peserta didik yang merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan uno stacko sebesar 97% dan yang tidak senang hanya 3%. Ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran menggunakan uno stacko juga meningkat menjadi 94%. Peserta didik merasa senang dan tertarik karena peneliti menjelaskan lebih detail cara bermain dan mereka sudah memahami alur bermain. Memahami aturan dan cara bermain membuat peserta didik lebih konsentrasi dan menikmati pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menyenangkan, sehingga minat belajar dan kemampuan berpikir kritis mereka meningkat (Rosnawati, 2024:106-110).

Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlibat permainan dengan sangat antusias dan menunjukkan sikap inisiatif dalam belajar. Hal tersebut terjadi karena pembagian kelompok adil dan tidak ada kecurangan. Hal tersebut dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran karena mampu meningkatkan kerja sama tim dan meningkatkan fokus mereka ketika permainan berlangsung (Aji, 2022). Peserta didik yang memiliki antusiasme tinggi membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat serta motivasi peserta didik (Evandri, 2024).



Gambar 1. Proses pembelajaran menggunakan uno stacko

Pada siklus 2, tingkat kepercayaan diri peserta didik ketika berkomunikasi di depan kelas meningkat menjadi 84%. Hal tersebut ditunjukkan dengan peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan suara yang jelas dan percaya diri serta tidak ragu ketika berbicara. Hal tersebut sejalan dengan Indriastuti dan Abidin (2022) bahwa media uno stacko dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang ditunjukkan dengan berani bertanya, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat.

Meskipun pembelajaran dengan uno stacko dapat meningkatkan minat peserta didik dan kepercayaan diri peserta didik, namun kendala akan muncul apabila peserta didik berkelompok dengan

rekan yang tidak diinginkannya. Menurut Kensiwi dkk (2025) kelompok heterogen lebih efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi beberapa siswa memilih kelompok homogen karena merasa lebih nyaman dan mudah berkoordinasi. Ketidaksesuaian preferensi kelompok dapat menurunkan motivasi dan keaktifan belajar siswa, sehingga pembelajaran kurang optimal. Komposisi kelompok yang tidak tepat juga menyebabkan beberapa siswa pasif dan kurang fokus ketika bermain sehingga efektivitas pembelajaran menurun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas yang menggunakan media uno stacko dalam proses pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa penggunaan uno stacko terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan tingkat percaya diri peserta didik. Pada siklus pertama, minat dan kepercayaan diri peserta didik mulai meningkat meskipun masih terdapat kendala seperti pembagian kelompok yang tidak adil dan kurangnya pemahaman aturan permainan. Namun, pada siklus kedua, setelah dilakukan perbaikan pada strategi pembelajaran dan penjelasan aturan bermain yang lebih detail, terjadi peningkatan signifikan pada minat belajar dan kepercayaan diri peserta didik dalam berkomunikasi di depan kelas.

Permainan uno stacko membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif, serta meningkatkan kolaborasi dan inisiatif belajar siswa. Namun, efektivitas media ini sangat dipengaruhi oleh keadilan pembagian kelompok dan pemahaman aturan permainan. Jika pembagian kelompok tidak sesuai preferensi atau kemampuan siswa, motivasi dan keaktifan belajar dapat menurun. Oleh karena itu, pembagian kelompok yang adil dan penjelasan aturan yang jelas menjadi kunci keberhasilan pembelajaran berbasis permainan seperti uno stacko.

Rekomendasi bagi guru diperlukan upaya pengamatan agar pembagian kelompok adil dan permainan dipahami peserta didik dengan seutuhnya. Sedangkan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang berkenaan melakukan penelitian selanjutnya, perlu dilakukan terkait penelitian tindakan kelas menggunakan uno stacko dengan model pembelajaran yang berbeda dan berfokus pada hasil belajar. Hal tersebut memiliki tujuan untuk memperluas lingkup penelitian karena penelitian ini hanya berfokus pada proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini. Terimakasih kepada SMP Negeri 6 Malang yang sudah menyediakan tempat serta meluangkan waktu sehingga penelitian ini selesai.

REFERENSI

- Abdussyukur, A., Mursyidi, M., Nicolas, D. G., Syarfuni, S., & Muflihah, S. (2023). Learning Process for Islamic Religious Education Based on Minimum Service Standards for Education. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 4(3), 458–472. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i3.536>
- Achru, A. P. (2019). Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2).
- Agustriyani, Devi, dkk. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem. *Jurnal Lensa Pendas*: Vol. 9 No.2.
- Aji, Kintan Ammalia Putri. (2022). Pengaruh Media Permainan Uno Stacko dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah. *Skripsi, Universitas Muhammadiyah Metro*
- Aisyah, Siti. 2022. Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Teams Games Tournament pada Siswa VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun Pelajaran 2019/2020. Vol.6 No. 2.
- Ali, Zulrifqa, dkk. 2023. Identifikasi Kesulitan Berbicara Siswa di SD Inpres Pakkolompo. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*: Vol.9. No. 03.
- Ardiansyah, dkk. 2023. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.1, No. 2.

- Ardilasari, Helvy Eka. 2020. Pengembangan Media Uno Stacko Tematik Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar*: 3(9).
- Chandra, Mutiara Putri, Rasimin, Muhammad Alrido Lubis. 2023. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid. *Jurnal Wahana Konseling*: Vol.6 No.2.
- Evandri. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 2024. *JFaC*: Vol.4.
- Hartanto, Budi. 2023. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran TGT Pada Siswa Kelas VIII A SMPN 1 Giritontro Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Jalitabang* Vol 9. No. 1.
- Wahyuni, Nur, Yahyu. 2022. Strategi Efektif dalam Pengelolaan Kelas untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*: Vol.7, No. 2.
- Larasati, Dias Ayu, Sutirna, Indrie Noor Aini. Analisis Minat Belajar Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *JPMI*: Vol.5, No.4.
- Machali, Imam. 2022. "Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?". *Indonesian Jurnal of Action Research*: Vol. 1. No.2.
- Maliasih, dkk. 2017. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode TGT dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*: 3(2).
- Monica Prima Pramesty & Ignatius Bondan Suratno. (2021). Hubungan Rasa Percaya Diri, Perhatian Guru, dan Dukungan Teman Sebaya dengan Keaktifan Belajar Siswa di Kelas. *Jurnal Pendidikan*: Vol. 15 No.1
- Nilamsari, Natalina. 2014. Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, Vol. XIII, No.2.
- Pramesti, Monica & Suratno, I. B. (2021). Hubungan Rasa Percaya Diri dengan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi (Agustus)*, 9(2).
- Rosnawati. (2024). Efektivitas Media Uno Stacko dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 2(1), 106-110
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126-138.
- Utami, Atika Yanti, Kasiyati Kasiyati. 2020. Permainan Uno Stacko: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Nilai Tempat Bagi Anak Berkesulitan Belajar Kelas III SD N 22 Payakumbuh.
- Syifa, Dina Ainis. 2020. Penggunaan Media Permainan Uno Stacko untuk Penguasaan Kosakata dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar.
- Winarsih. 2022. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Vektor Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas X MIA SMAN 1 Balai Riam 2021/2022. *Jurnal Ilmu Pendidikan*: Vol 9. No 1.