

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Kustandi, C., & Darmawan, D., 2020). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih efektif. Hal ini didukung oleh pendapat Harahap, yang menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini diharapkan mampu memastikan ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh peserta didik sehingga mereka dapat memahami dan menguasai materi secara lebih baik.

Selain itu, media pembelajaran juga dipandang sebagai salah satu komponen penting dalam proses instruksional. Komponen ini meliputi pesan, alat, individu, atau objek yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, media pembelajaran terus

mengalami inovasi dan diversifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menciptakan berbagai jenis dan bentuk media pembelajaran yang semakin beragam (Hasan et al., 2021). Dari berbagai pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk materi atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yang dikemukakan oleh (Wina Sanjaya, 2014). Fungsi-fungsi ini mencakup beberapa aspek penting sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi Media pembelajaran berperan sebagai alat yang memfasilitasi komunikasi antara pendidik sebagai penyampai pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Dengan adanya media, informasi dapat disampaikan dengan lebih jelas dan efektif.

2. Fungsi Motivasi Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media yang menarik tidak hanya memperhatikan aspek artistik, tetapi juga dibuat agar membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah. Dengan demikian, media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar mereka selama proses pembelajaran.
3. Fungsi Kebermaknaan Media pembelajaran berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik, tidak hanya dalam aspek pengetahuan dasar seperti data dan fakta, tetapi juga pada kemampuan analitis dan penciptaan pengetahuan pada tingkat kognitif yang lebih tinggi. Selain itu, media juga berperan dalam pengembangan sikap serta keterampilan peserta didik.
4. Fungsi Penyamaan Persepsi Dalam proses pembelajaran, media digunakan untuk menyamakan pemahaman di antara peserta didik terhadap informasi yang disampaikan oleh pendidik. Dengan demikian, media membantu memastikan bahwa semua

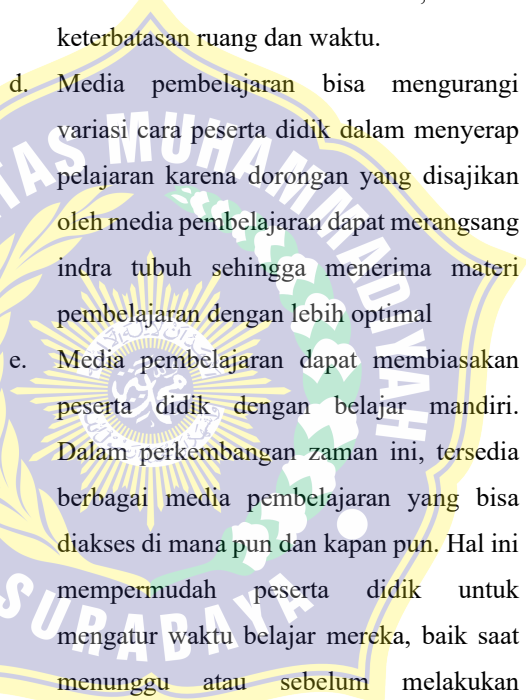
peserta didik memiliki pandangan yang seragam terhadap materi yang dipelajari.

5. Fungsi Individualitas Media pembelajaran dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan individu dengan memperhatikan perbedaan minat, preferensi, dan gaya belajar masing-masing peserta didik. Dengan demikian, media ini memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan efektif bagi setiap individu.

1.3 Penggunaan Media Pembelajaran

Melalui fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut Milawati adapun kegunaan praktis dari media dalam kegiatan pembelajaran meliputi:

- a. Media pembelajaran memudahkan guru untuk mengkomunikasikan pesan dengan lebih jelas dan mudah yang membuat peserta didik lebih responsive dan mengarah pada hasil belajar yang baik.

- 
- b. Media pembelajaran mampu menarik atensi peserta didik terhadap materi pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi mereka.
 - c. Media pembelajaran mampu mengatasi kendala-kendala yang muncul akibat keterbatasan indra manusia, serta keterbatasan ruang dan waktu.
 - d. Media pembelajaran bisa mengurangi variasi cara peserta didik dalam menyerap pelajaran karena dorongan yang disajikan oleh media pembelajaran dapat merangsang indra tubuh sehingga menerima materi pembelajaran dengan lebih optimal
 - e. Media pembelajaran dapat membiasakan peserta didik dengan belajar mandiri. Dalam perkembangan zaman ini, tersedia berbagai media pembelajaran yang bisa diakses di mana pun dan kapan pun. Hal ini mempermudah peserta didik untuk mengatur waktu belajar mereka, baik saat menunggu atau sebelum melakukan aktivitas lainnya (dalam (Hasan et al., 2021)).

Dari pernyataan diatas mengenai penggunaan media pembelajaran seperti yang telah dibahas, media memberikan

kegunaan praktis dalam proses pembelajaran. media membantu menyajikan pesan dengan jelas, menarik motivasi dan perhatian peserta didik, mengatasi keterbatasan sensorik, ruang dan waktu, mengurangi kesenjangan karena keragaman peserta didik dan mendorong terbentuknya kebiasaan belajar mandiri. Dengan demikian, pengintegrasian media pembelajaran mampu meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas pembelajaran, serta menciptakan lingkungan yang mendorong dan mendukung perkembangan peserta didik.

1.4 Pengelompokan Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, audio, dan audiovisual. Masing-masing jenis media ini memiliki karakteristik dan fungsi tertentu dalam mendukung proses pembelajaran.

1. Media visual adalah jenis media yang hanya dapat diterima melalui indera penglihatan. Media ini dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu media yang

memerlukan alat proyeksi dan media yang tidak memerlukannya. Media visual dengan proyeksi menggunakan perangkat seperti proyektor untuk menampilkan gambar atau teks pada layar, sehingga membantu penyampaian materi secara lebih jelas dan efektif kepada peserta didik. Sebaliknya, media visual tanpa proyeksi mencakup berbagai jenis, seperti gambar fotografi, media grafis, dan media tiga dimensi. Gambar fotografi, yang berupa gambar diam seperti foto manusia, hewan, atau benda lainnya, sering dimanfaatkan untuk mendukung pemahaman materi pembelajaran. Media grafis, termasuk grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik, dirancang untuk menyampaikan pesan pendidikan secara lebih menarik dan komunikatif. Selain itu, media tiga dimensi melibatkan benda nyata (realia), seperti tumbuhan atau uang koin, serta model tiga dimensi yang dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak secara lebih konkret (Supriyono, 2018).

2. Media audio merupakan jenis media pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan hanya dapat diterima melalui indera pendengaran. Media ini dapat merangsang daya pikir, emosi, perhatian, serta minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Contoh media audio mencakup rekaman suara dalam format digital, podcast, serta siaran radio. Media ini sangat efektif digunakan dalam penyampaian materi yang bersifat naratif atau yang membutuhkan konsentrasi pendengaran (Arsyad, 2019).
3. Media audiovisual merupakan perpaduan antara elemen audio dan visual yang memungkinkan penyampaian pesan secara simultan melalui suara dan gambar. Media ini sering disebut sebagai media pandang-dengar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Dengan menggunakan media audiovisual, pendidik memiliki fleksibilitas dalam menyampaikan materi dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Contoh media audiovisual

yang umum digunakan meliputi video pembelajaran, televisi edukasi, animasi interaktif, dan presentasi multimedia. Media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu dalam penyampaian informasi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan daya serap peserta didik (Riyana, 2020).

2. Uno Stacko

1.1 Pengertian Uno Stacko

Uno Stacko adalah permainan yang menggabungkan strategi, ketangkasan, dan elemen kreatif dalam bentuk balok-balok berwarna yang disusun menjadi menara. Permainan ini mengharuskan pemain untuk menarik dan menyusun kembali balok tanpa meruntuhkan menara. Seperti konsep seni Scrapbook yang menekankan kreativitas dan kombinasi elemen berbeda untuk menghasilkan karya yang unik (Hardiana, 2015; Rahmawanti et al. 2020; Saputra, 2020), Uno Stacko juga mengajak pemain untuk memadukan strategi

dan keterampilan motorik untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan menantang.

Sebagaimana Scrapbook memanfaatkan elemen visual seperti foto, gambar, dan dekorasi untuk memberikan nilai estetika, Uno Stacko juga menggunakan warna dan desain balok yang menarik untuk meningkatkan daya tarik visualnya. Permainan ini tidak hanya melibatkan ketangkasan tangan, tetapi juga mendorong interaksi sosial, mirip dengan bagaimana Scrapbook dapat digunakan untuk berbagi kenangan atau materi kreatif. Dengan demikian, Uno Stacko tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga wadah untuk menyalurkan kreativitas dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis.

1.2 Karakteristik Media Uno Stacko

Beberapa ciri Uno Stacko yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kolaboratif adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki format berupa balok-balok warna-warni yang dapat dimainkan secara kelompok.

- b. Aturan permainan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran kolaboratif yang ditetapkan.
- c. Melibatkan interaksi antaranggota kelompok untuk menyusun strategi dan mengambil keputusan bersama.
- d. Mendorong kerja sama dan komunikasi yang efektif antaranggota kelompok, dengan meminimalkan elemen kompetitif yang tidak relevan dengan pembelajaran kolaboratif.
- e. Mengurangi hiasan yang tidak dibutuhkan, karena tujuan utamanya adalah pembelajaran (Saputra, 2020)

1.3 Kelebihan dan kekurangan Uno Stacko

a. Kelebihan Media Uno Stacko

Uno Stacko memiliki beberapa keunggulan yang menjadikannya efektif sebagai media pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan kolaboratif. Berdasarkan penelitian, beberapa kelebihan Uno Stacko adalah sebagai berikut:

- 1. Meningkatkan interaksi sosial dan kolaborasi.**

Permainan ini mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan saling membantu dalam mencapai tujuan bersama. (Wulandari et al. , 2021) **Permainan yang menarik dan menyenangkan.**

Desain balok warna-warni serta aturan permainan yang dinamis menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi (Putri et al., 2020).

2. Mengembangkan keterampilan

berpikir kritis dan strategis. Dalam permainan ini, peserta didik dituntut untuk mempertimbangkan langkah-langkah strategis agar menara tetap stabil, melatih kemampuan analisis mereka (Handayani, 2020).

3. Melatih koordinasi motorik halus.

Uno Stacko membantu peserta didik mengembangkan keterampilan motorik melalui aktivitas menarik dan menyusun balok (Saputra, 2020).

4. Fleksibilitas dalam penyesuaian materi pembelajaran.

Aturan permainan dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran, misalnya menambahkan tugas-tugas tertentu pada balok yang diambil. (Rahmawati & Suryadi, 2019).

b. Kekurangan Media Uno Stacko

Seperti media pembelajaran lainnya, Uno Stacko juga memiliki kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya:

1. Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk permainan kelompok.

Karena melibatkan beberapa pemain dan pengambilan giliran, permainan ini memerlukan waktu lebih lama dibandingkan metode pembelajaran lainnya (Wulandari et al. , 2021)

2. Resiko menara runtuh terlalu cepat.

Jika peserta didik kurang terampil atau tidak mengikuti strategi yang baik, menara dapat runtuh dengan cepat, mengurangi efektivitas pembelajaran. (Putri et al., 2020)

3. Memerlukan aturan tambahan untuk memastikan fokus pada tujuan pembelajaran.

Permainan yang tidak terarah bisa membuat peserta didik lebih fokus pada kompetisi daripada tujuan kolaboratif yang diinginkan (Handayani, 2021).

1.4 Gambar Uno Stacko



Gambar 2.1 Uno Stacko

3. Kemampuan Kolaborasi

3.1 Pengertian Kemampuan Kolaborasi

Kemampuan kolaboratif adalah kemampuan individu untuk bekerja sama secara efektif dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Wolfvolk (dalam (Afiani, & Putra, 2017)) mendefinisikan kemampuan kolaboratif sebagai keterampilan untuk membangun hubungan yang produktif, berkomunikasi secara efektif, dan berbagi tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Senada dengan itu, (Asmara, 2017) menjelaskan bahwa kolaborasi melibatkan pola pikir yang mendukung interaksi yang harmonis, di mana setiap individu berkontribusi pada proses pencapaian solusi yang tepat. Menurut (Moma, 2015) , kemampuan kolaboratif juga mencakup kemampuan untuk menganalisis kebutuhan kelompok, memahami peran masing-masing anggota, dan menciptakan sinergi untuk mengatasi tantangan secara bersama-sama.

(Dewi et al., 2019) menambahkan bahwa kemampuan ini melibatkan kemampuan untuk berbagi ide, menerima masukan, dan menghasilkan pendekatan yang beragam serta efektif untuk mencapai tujuan bersama. Dari berbagai pandangan tersebut, kemampuan kolaboratif dapat didefinisikan sebagai keterampilan untuk bekerja secara harmonis dengan orang lain, berbagi tanggung jawab, dan menghasilkan solusi yang efektif melalui sinergi, komunikasi, dan pendekatan yang beragam terhadap permasalahan.

3.2 Indikator Kemampuan Kolaborasi

Menurut Yuliani S indikator kemampuan kolaboratif dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Kolaboratif

| No | Aspek kemampuan kolaboratif | Indikator kemampuan kolaboratif |
|----|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Kerja Sama | <ul style="list-style-type: none">- Berkontribusi secara aktif dalam kelompok.- Menunjukkan fleksibilitas dan berkompromi.- Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat, dan perbedaan pendapat. |
| 2. | Tanggung Jawab | <ul style="list-style-type: none">- Mengambil tanggung jawab pribadi dalam tugas kelompok.- Menyelesaikan tugas yang diberikan tepat waktu.- Menjaga komitmen terhadap tujuan kelompok. |
| 3. | Komunikasi | <ul style="list-style-type: none">- Mendengarkan secara aktif pendapat anggota kelompok.- Menyampaikan ide dan pendapat dengan jelas.- Memberi dan menerima umpan balik konstruktif. |

| | | |
|----|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | Apresiasi terhadap kontribusi anggota | <ul style="list-style-type: none"> - Mengakui keterampilan, kreativitas, dan kontribusi anggota kelompok. - Mencocokkan tugas berdasarkan kekuatan dan kemampuan individu. |
| 5. | Pemecahan masalah bersama | <ul style="list-style-type: none"> - Bekerja sama untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan ide atau produk baru. - Berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu. |

Sumber : Yuliani S, "IPA Berbasis STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi Siswa SMP." Jurnal Basiced

4. Pembelajaran IPAS

4.1 Pengertian IPAS

IPAS adalah bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati di alam semesta, dan interaksi antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mencakup kajian mengenai kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya (Kemendikbudristek RI, 2022)

Pembelajaran IPA menekankan konsep sains dengan menggunakan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk menghubungkan berbagai cabang ilmu pengetahuan dengan pengalaman nyata mereka. IPA erat kaitannya dengan alam, yang dipelajari melalui pengamatan dan eksperimen sistematis. (Faradita, 2018) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS bukan hanya tentang menguasai fakta, prinsip, atau konsep, tetapi juga melibatkan proses eksplorasi dan penyelidikan yang mendalam untuk memahami fenomena alam secara sistematis.

Sementara itu, IPS merupakan penyederhanaan berbagai disiplin ilmu sosial untuk kebutuhan pembelajaran di sekolah. Tujuannya adalah membantu peserta didik memahami nilai-nilai penting sebagai anggota masyarakat, sehingga mereka dapat berkontribusi secara positif sebagai warga negara. Pembelajaran IPS melibatkan studi tentang pengalaman masa lalu, pemahaman situasi saat ini, dan persiapan untuk menghadapi masa depan. IPS mencakup aktivitas manusia

dari perspektif waktu, yakni masa lalu, masa kini, dan masa depan (Suhelayanti, 2023).

Dengan demikian, IPAS dapat dipahami sebagai integrasi dari IPA dan IPS dalam satu tema pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memahami nilai-nilai kehidupan, serta mendorong kesadaran akan masa depan yang berkelanjutan. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melihat keterkaitan antara ilmu pengetahuan dan aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 Tujuan IPAS

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup beberapa aspek penting.

- a) pembelajaran IPAS membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mereka termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta, serta relasinya dengan kehidupan manusia.

- b) IPAS mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana dan bertanggung jawab.
- c) pembelajaran IPAS mengembangkan keterampilan investigasi peserta didik, yang meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan memecahkan masalah melalui tindakan nyata. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022)

4.3 Capaian Pembelajaran IPAS

Pada tahap C, peserta didik diajak untuk menghubungkan pengetahuan baru yang diperoleh dengan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menjelaskan keterkaitan antara konsep-konsep tersebut dengan lingkungan di sekitar mereka. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari terlihat dari keterampilan mereka dalam menghadapi tantangan sehari-hari. Selain

itu, mereka dilatih untuk menyampaikan ide atau argumen, melakukan penelitian atau eksperimen, berkomunikasi secara efektif, membuat kesimpulan, merenungkan hasil proses pembelajaran, menerapkan temuan mereka, dan menentukan langkah berikutnya berdasarkan hasil penyelidikan yang telah dilakukan (Kemendikbudristek RI, 2022)

5. Materi IPAS Sistem Tata Surya

a. Pengertian IPAS Sistem Tata Surya

Materi sistem tata surya kelas 4 SD merupakan bagian dari Kurikulum Merdeka yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai keanekaragaman dan karakteristik tata surya. Beberapa materi yang dibahas dalam tema ini meliputi:

1) Pengertian tata surya:

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri dari matahari sebagai pusatnya, planet-planet, satelit, asteroid, komet, dan benda langit lainnya yang saling berinteraksi melalui gaya gravitasi.

2) Planet dalam tata surya:

Planet-planet dalam tata surya memiliki karakteristik unik dan orbit yang

mengelilingi matahari. Contohnya, planet seperti Bumi yang memiliki atmosfer pendukung kehidupan, Mars dengan julukan planet merah, dan Jupiter sebagai planet terbesar di tata surya.

3) **Benda-benda langit dalam tata surya:**

Selain planet, tata surya juga terdiri dari benda-benda langit lainnya seperti satelit alami (misalnya, bulan), asteroid yang umumnya ditemukan di sabuk asteroid, dan komet dengan orbitnya yang khas. Benda-benda ini turut memperkaya pemahaman tentang dinamika dan keanekaragaman di tata surya.

b. Kajian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang relevan terhadap pengembangan media pembelajaran Uno Stacko Solar System Version untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik kelas VI SD adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Handayani, 2020) dengan judul "*Efektivitas Media Permainan Uno Stacko terhadap Kemampuan Kerja Sama Siswa Kelas VI SD*". Penelitian ini menunjukkan bahwa

penggunaan Uno Stacko sebagai media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kerja sama siswa. Data hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media ini, hanya 65% siswa yang menunjukkan kemampuan kolaborasi baik. Namun, setelah intervensi, angka tersebut meningkat menjadi 89%. Hal ini membuktikan bahwa media permainan seperti Uno Stacko efektif dalam membangun keterampilan kolaborasi siswa.

2. Penelitian oleh (Rahmawati & Suryadi, 2021) dengan judul "*Pengembangan Media Permainan Uno Stacko Berbasis IPA untuk Pembelajaran Interaktif di Kelas VI SD*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Uno Stacko yang dikembangkan mendapatkan validasi materi dengan skor 94% dan validasi media sebesar 92%. Dari segi kepraktisan, guru memberikan tanggapan sangat positif dengan skor 90%, dan siswa memberikan respons positif dengan rata-rata skor 91%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Uno Stacko berbasis pembelajaran interaktif sangat efektif

dalam meningkatkan keterlibatan siswa, termasuk kemampuan kolaborasi mereka.

3. Penelitian oleh (Kartini et al., 2022) dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran Uno Stacko dengan Tema Tata Surya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Peserta Didik"*. Penelitian ini mendapatkan evaluasi dari ahli media dan materi, masing-masing dengan skor validasi 90% dan 92%. Respons siswa terhadap media ini menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat baik, dengan skor 95%. Hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan kolaborasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran ini, yang terlihat dari keberhasilan mereka bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tantangan permainan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Setyawan, 2023) dengan judul *"Penerapan Media Uno Stacko untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Kerja Sama Siswa SD"*. Penelitian ini menemukan bahwa Uno Stacko dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan

kerja sama. Setelah menggunakan media ini, sebanyak 87% siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam bekerja sama dengan teman sebaya, dibandingkan dengan hanya 68% sebelum intervensi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dalam kelompok setelah menggunakan media pembelajaran ini.

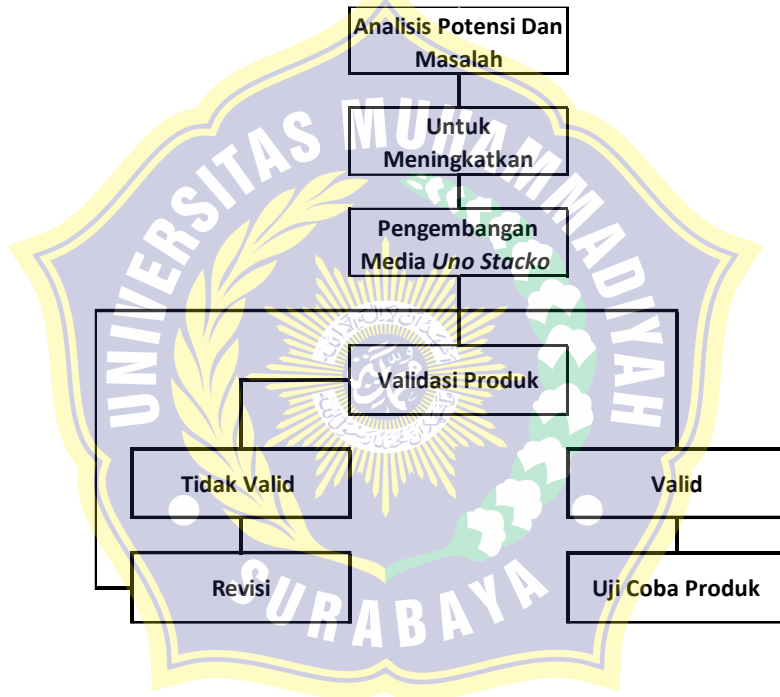
5. Penelitian oleh (Shinta et al., 2024) dengan judul *"Pengembangan Uno Stacko Solar System untuk Meningkatkan Pemahaman dan Kolaborasi pada Materi Tata Surya di Kelas VI SD"*. Penelitian ini menemukan bahwa media Uno Stacko dengan tema tata surya berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tata surya sekaligus kemampuan kolaborasi mereka. Hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan rata-rata skor kolaborasi siswa sebesar 25%. Dari segi desain, media ini mendapat evaluasi "sangat layak" dengan rata-rata skor 4,85 dari ahli media dan ahli materi.

c. Kerangka Berpikir Produk

Kerangka berpikir ini disusun berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SD Roudlotul Ulum melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas. Permasalahan utama yang teridentifikasi adalah keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Hal ini disebabkan oleh minimnya sumber belajar dan media pendukung yang dimiliki sekolah. Selama proses pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku paket dan LKS sebagai panduan. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik karena terpusat pada guru, yang membuat peserta didik cenderung merasa bosan. Kondisi ini berdampak pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, yang menjadi kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis *Uno Stacko Solar System Version*. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Harapannya,

pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya dapat diimplementasikan secara efektif dalam pembelajaran, tetapi juga mampu memberikan manfaat besar bagi peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir Produk