



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 16984-16996
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Stacko Uno untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN di MTS AR-RIDHO Waringinkurung

Rifda Cita Zulviah^{1✉}, Febri Saefulloh², Roslia Risma³
Universitas Primagraha
Email: rifdacz@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan:(1) Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan stacko uno di sekolah. (2) Untuk mengetahui apakah media stacko uno dapat meningkatkan kreativitas dan semangat belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&D). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik MTS Ar-Ridho Waringinkurung dengan sampel penelitian yaitu peserta didik kelas VII-A, VII-B, VII-C yang berjumlah 57 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Media pembelajaran Stacko Norm In Society And State berbasis permainan Stacko Uno layak digunakan oleh peserta didik jenjang SMP/MTS kelas VII pada materi BAB 2 Norma Dalam Masyarakat dan Negara. Dengan persentase uji validitas ahli media 1 sebesar 87,36% dan uji validasidasi ahli media 2 sebesar 89,47%, serta uji validitas ahli materi sebesar 86,25%, dan survei respons siswa sebesar 103,27% (komentar positif 98,71% - pernyataan negatif 4,56%). Dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang diciptakan Stacko Norm In Society And State sangat layak untuk diterapkan di sekolah dengan melihat Tabel Skala Kelayakan/Kategori Interpresentasi.(2) Kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan. Hasil survei peserta didik baik sebelum maupun sesudah penggunaan media pembelajaran. Siswa lebih fokus belajar, lebih memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi, dan juga lebih menikmati proses pembelajaran. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan materi pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Permainan Stacko Uno, Kreativitas*

Abstract

This study was conducted with the following objectives: (1) To find out how to develop learning media based on the Stacko Uno game in schools. (2) To find out whether the Stacko Uno media can improve students' creativity and enthusiasm for learning. The research method used is Research and Development (R&D). The population in this study were all students of MTS Ar-Ridho Waringinkurung with a research sample of 57 students in grades VII-A, VII-B, VII-C. The results of this study indicate (1) The Stacko Norm In Society And State learning media based on the Stacko Uno game is suitable for use by junior high school/MTS grade VII students in the material CHAPTER 2 Norms in Society and the State. With a percentage of media expert validity test 1 of 87.36% and media expert validation test 2 of 89.47%, as well as material expert validity test of 86.25%, and student response survey of 103.27% (positive comments 98.71%. - negative statements 4.56%). It can be concluded that the learning material created by Stacko Norm In Society And State is very feasible to be applied in schools by looking at the Table of Scale of Feasibility/Interpresentation Category. (2) Student creativity can be increased. The results of student surveys both before and after the use of learning media. Students are more focused on learning, pay more attention when educators explain the material, and also enjoy the learning process more. The learning process becomes more enjoyable with the use of learning materials.

Keywords: *Learning Media, Stacko Uno Game, Creativity*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya terencana yang bertujuan untuk membantu seseorang dalam mencapai kemampuan sepenuhnya. Pendidik mempunyai kekuatan untuk membantu peserta didik mencapai potensi penuh mereka dan tumbuh menjadi individu yang berperilaku baik. Pendidik mempunyai peran yang sangat besar dalam membantu peserta didik dalam mencapai tujuan hidupnya. Seorang pendidik dapat memainkan berbagai peran, seperti guru, pendidik, dan pembangun kreativitas. Dalam perannya sebagai pengajar, pendidik mewakili masyarakat dan peserta didik sebagai pemimpin, teladan, dan wakil. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik, membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan baru, mengembangkan kompetensi dan memahami kurikulum secara keseluruhan.

Kreativitas pendidik dalam upaya pengembangan keterampilan merupakan penentu kreativitas siswa dalam pembelajaran. Terampil dalam menciptakan media. Guru harus berusaha membuat media pendidikannya sendiri jika media yang sesuai tidak tersedia saat ini. Karena potensi untuk menciptakan sesuatu yang baru, pada hakikatnya adalah kreativitas. Untuk mengembangkan inovasi yang memfasilitasi proses pembelajaran lebih

bermakna, kepada calon pendidik juga harus sangat kreatif. Tujuan dari menumbuhkan kreativitas adalah untuk dapat mengekspresikan diri melalui kreasi orisinal yang menjadi pendekatan berbeda dalam penyelesaian masalah. Elemennya adalah materi pendidikan yang dimanfaatkan oleh pendidik. Perencanaan yang matang diperlukan untuk proses pembelajaran yang efisien. Perencanaan juga diperlukan terhadap media yang akan digunakan. Mengingat media dalam pendidikan berfungsi sebagai alat yang digunakan pendidik untuk meningkatkan dan meramaikan pembelajaran. Peserta didik menjadi mudah memahami pelajaran dengan menggunakan media pendidikan. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai instrumen tambahan untuk membantu peserta didik dalam memperhatikan dan lebih kreatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, di samping juga berfungsi sebagai alat untuk mendorong tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses belajar mengajar media pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat membantu untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa (Arsyat, 2019:6). Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PPKn dapat dilakukan melalui berbagai media pembelajaran. Dengan permainan Stacko Uno salah satunya. Uno Stacko atau Stacko Uno yang merupakan nama lain dari permainan tradisional Uno versi modifikasi atau lebih sederhana adalah Uno Balok yang merupakan sekumpulan balok disusun membentuk satu tumpukan. Sejumlah penelitian telah menunjukkan pengaruh positif dari permainan Stacko Uno terhadap proses belajar dan mengajar peserta didik. Jenga atau Uno Stacko merupakan permainan mengambil serta menumpuk balok kayu hingga menjadi sebuah menara.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di MTS AR-RIDHO Waringinkurung peneliti menemukan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam proses belajar mengajar baik pada peserta didik maupun pendidik. Seperti terlihat masih kurangnya kreativitas serta inovasi pendidik dalam penggunaan media pembelajaran, serta masih adanya keterbatasan fasilitas yang ada di sekolah tersebut. Peneliti menemukan beberapa peserta didik cenderung terlihat tidak betah di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti menemukan permasalahan yaitu, pendidik melaksanakan proses belajar mengajar hanya melalui penggunaan papan tulis, buku cetak, dan buku catatan, sehingga tidak membangkitkan minat belajar peserta didik. Karena kurangnya motivasi ketika belajar, maka peserta didik menginginkan materi pendidikan yang dapat menarik perhatian atau menggugah minatnya sehingga dapat meningkatkan semangatnya terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian ini dilakukan pada kelas VII-A, VII-B dan VII-C MTs Ar-Ridho Waringinkurung dalam mata pelajaran PPKn dengan materi Norma-Norma dalam bermasyarakat dan bernegara serta untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid serta praktis untuk dapat meningkatkan kreativitas juga semangat belajar siswa. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu : untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan stacko uno di sekolah dan Untuk mengetahui apakah media stacko uno dapat meningkatkan kreativitas dan semangat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Research and development (R&D). Kajian ini menghasilkan materi pembelajaran PPKn berbasis permainan Stacko Uno yang terdapat pada materi Norma-Norma Dalam Bermasyarakat dan Bernegara. Hasil akhir dari proyek penelitian dan pengembangan ini adalah materi pembelajaran PPKn yang menggunakan permainan Stacko Uno untuk menganalisis Norma-Norma Dalam Bermasyarakat Dan Bernegara.

Penelitian ini diikuti oleh 57 siswa kelas VII (VII-A, VII-B, dan VII-C). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Stacko Uno Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik MTs Ar- Ridho Waringinkurung". Media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan Stacko Uno merupakan variabel bebas (X), sedangkan kreativitas belajar peserta didik merupakan variabel terikat (Y). Desain penelitian ini memiliki bentuk sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu : Tes dan Non Tes. Untuk Tes, dimana soal tes pada penelitian ini adalah soal post test yang merupakan kumpulan soal pada materi mata pelajaran PPKN kelas VII tentang Norma Dalam Bermasyarakat dan Bernegara. Dan Non Tes terdiri dari Observasi, Validasi Ahli (materi dan media) serta Dokumentasi. Adapun teknik analisis data pada penelitian ini prosesnya melibatkan perubahan data penelitian menjadi informasi yang dapat dimanfaatkan untuk menarik kesimpulan melalui analisis data. Untuk menilai validitas dan kesesuaian media, teknik analisis data dalam penelitian ini mengumpulkan data dari ahli media dan ahli materi dengan menggunakan angket validasi. Selain itu juga menggunakan tabel penilaian peserta didik berdasarkan media pembelajaran Stacko Uno dan hasil belajar

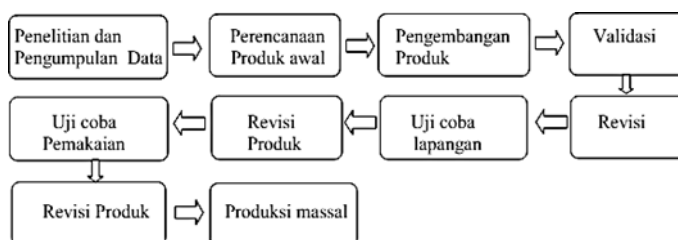
peserta didik dengan menggunakan skala Likert yang merupakan produk akhir dari metode analisis data yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di MTS AR-RIDHO Waringinkurung, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan (pengumpulan data dan informasi) terhadap tiga kelompok responden yaitu guru mata pelajaran PPKN sekolah, siswa yang telah mengambil mata pelajaran PPKN, dan staf sekolah lainnya, dalam rangka pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran PPKN di MTS AR-RIDHO Waringinkurung . Peneliti mewawancarai orang-orang tentang berbagai topik yang berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran, termasuk fasilitas sekolah, media pembelajaran, metode yang digunakan, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan prosedur evaluasi.

Sekolah menargetkan kepada guru mata pelajaran untuk nilai peserta didik harus di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) atau minimal pas di KKM. Guru mata pelajaran melakukan proses pembelajaran yang bisa di bilang monoton. Dampak dari kegiatan pembelajaran yang terlalu monoton, maka dari itu peneliti memberikan salah satu inovasi belajar pada peserta didik dengan menciptakan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran terkhusus dalam mata pelajaran PPKn. Hal ini peneliti lakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal terhadap hasil belajar peserta didik, tidak hanya hasil belajar dengan adanya media pembelajaran berbasis permainan stacko uno juga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik sehingga peserta didik mau untuk mengikuti pelajaran di kelas dengan suasana baru yang lebih menyenangkan dan lebih meningkatkan kreativitas peserta didik, dibuktikan dengan pada saat praktek lapangan peserta didik hadir dengan lengkap tidak ada yang mengantuk di kelas, peserta didik aktif, responsif dan menyenangkan.

Berikut ini adalah model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada kerangka Borg & Gall, yang disusun menjadi sepuluh tahap:



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall

Berikut akan diuraikan temuan penelitian pengembangan pada setiap tahapan pengembangan.:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (Research and Information collecting)

Dalam rangka persiapan penulisan laporan, dilakukan penelitian dan pengumpulan data dengan cara observasi langsung kepada guru mata pelajaran PPKN MTS AR-RIDHO Waringinkurung. Setelah itu, mencari studi literatur. Peneliti menemukan permasalahan pada observasi pertama, yang kemudian digunakan peneliti untuk menggambarkan bagaimana mengidentifikasi masalah penelitian ini.

2. Perencanaan (Planning)

Saat ini, data berikut dikumpulkan oleh para peneliti untuk membantu penciptaan produk baru:

- a. Silabus dan RPP pembelajaran PPKN kelas VII SMP/MTS K-2013.
- b. Buku Materi Pendidikan PPKn SMP/MTS Kelas VII.
- c. Buku teks untuk mempelajari pembuatan media.
- d. Penelitian dilakukan untuk membuat materi edukasi berbasis permainan Stacko Uno.

3. Pengembangan Draf Produk Awal (develop preliminary form of product)

Produk media pembelajaran dirancang pada tahap awal pengembangan. Ini melibatkan sejumlah prosedur, seperti:

a. Menentukan Bentuk Cover Media

Sebelum mencapai tampilan utama, harus ada tampilan pengantar yang berfungsi sebagai pembuka materi media pembelajaran PPKn. Tampilan yang menarik diharapkan akan meningkatkan minat peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran, oleh karena itu, cover dan tampilannya harus menarik. Judul, isi pembelajaran dan nama media pembelajaran dicantumkan pada saat membuat tampilan depan atau cover.

b. Judul Media Pembelajaran

"STACO NORM IN SOCIETY AND STATE". Tujuan utama sumber belajar ini adalah untuk mengedukasi peserta didik tentang hubungan antara pemanfaatannya dengan informasi yang akan dipelajarinya tentang Norma-norma dalam Kehidupan Bermasyarakat dan Bernegara.

c. Materi Pembelajaran

Pada media pembelajaran ini, materi disampaikan melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan tentang materi yang ditempelkan pada setiap tumpukan balok, berbentuk butir pertanyaan berupa permasalahan kontekstual dengan pertanyaan atau pernyataan tentang muatan Norma dalam Kehidupan Bermasyarakat dan Bernegara.



Gambar 3. Desain Cover Depan Media Pembelajaran



Gambar 4. Desain Cover Belakang Media Pembelajaran



Gambar 5. Desain Cover Bagian Samping Media Pembelajaran

d. Latihan Soal

Latihan soal yang disajikan dalam bentuk soal essay pada mata Pelajaran PPKN soal latihan ditawarkan dalam format soal esai dengan judul Norma dalam Kehidupan Bermasyarakat dan Bernegara. Siswa dapat berlatih dengan memainkan permainan stacko, di mana pertanyaan-pertanyaan ditempelkan pada setiap blok, sebelum berpartisipasi. Siswa dapat langsung menjawab soal latihan dengan menggunakan soal-soal dari bahan pelajaran.



Gambar 6. Penerapan Soal Evaluasi Pada Media Pembelajaran

e. Ujian Mandiri

Ujian yang diselenggarakan secara mandiri adalah ujian yang digunakan untuk mengukur seberapa baik peserta didik menyelesaikan tugas mereka. Essay dan soal pilihan ganda merupakan ujian yang diambil oleh peserta didik.

4. Uji coba lapangan awal (preliminary field testing)

Uji coba latihan lapangan. Setelah itu, prosedur pengisian angket yang diperuntukkan peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis permainan Stacko Uno pada mata pelajaran PPKN. Uji coba dilakukan pada tahap ini untuk mengetahui bagaimana reaksi peserta didik untuk mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan. Tiga hingga enam peserta didik yang dapat menjadi perwakilan populasi sasaran berpartisipasi dalam penelitian pertama ini.



Gambar 7. Uji Coba Awal Media Pembelajaran

5. Merevisi hasil uji coba (main product revision)

Terbukti betapa media pembelajaran yang dihasilkan mempunyai kekurangan dan kelebihan setelah melalui proses pengujian. Peneliti menyempurnakan produk yang diciptakan berupa media pembelajaran berdasarkan hasil analisis.

6. Uji coba lapangan (main field testing)

Setelah direvisi, media pembelajaran tersebut diuji dalam pelaksanaan lapangan. Setelah itu, prosedur pengisian angket yang ditujukan kepada peserta didik tentang item

media pembelajaran berbasis permainan Stacko Uno pada mata pelajaran PPKn telah selesai.

7. Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (operasional product revision)

Terbukti media pembelajaran yang dihasilkan mempunyai kekurangan dan kelebihan setelah melalui proses pengujian.

8. Uji pelaksanaan lapangan (operational field testing)

Langkah terakhir yang diperlukan dalam proses pengujian formatif adalah pengujian implementasi lapangan. Setelah tahap pertama, produk yang dikembangkan kini hampir sempurna.

9. Penyempurnaan produk akhir (final product revision)

Metode validasi akhir meliputi penentuan apakah media pembelajaran yang merupakan desain produk berbasis permainan Stacko Uno dan ditujukan untuk menunjang pembelajaran PPKN layak digunakan. Akseptabilitas suatu produk dapat ditunjukkan dengan penilaian produk, khususnya melalui pengujian validasi profesional. Ada dua kategori validasi ahli, khususnya:

- a) Validasi Ahli Media
- b) Validasi Ahli Materi

10. Diseminasi dan implementasi (dissemination and Implementation)

Produk yang ditinjau dan dievaluasi selanjutnya digunakan dalam kegiatan pendidikan. Ada dua pendekatan dalam penerapan produk: pertama dalam kelompok kecil, dan kedua di lapangan.

a) Penerapan Kelompok Kecil

Penerapan kelompok kecil tersebut digunakan untuk memastikan reaksi peserta didik dan memberikan penilaian mengenai kualitas pekerjaan yang sedang berlangsung. Tiga hingga enam siswa yang dapat mewakili populasi sasaran digunakan untuk proses lamaran.

b) Penerapan Lapangan

Terdapat 40 hingga 50 peserta didik dengan berbagai karakteristik termasuk IQ, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia dan kemajuan pembelajaran dilibatkan dalam pelaksanaan lapangan, bergantung pada karakteristik populasi sasaran.



Gambar 8. Penerapan Media Pembelajaran

Hasil pengembangan fisik yang berupa rancangan akhir telah melalui uji kelayakan empiris dan teoritis. Penilaian formatif pada tes teori dilakukan oleh sejumlah pakar atau ahli melalui wawancara, sedangkan pengujian empiris berupa penilaian formatif yang dilakukan dalam kelompok kecil, one on one session, dan tes lapangan kepada siswa kelas VII MTS AR-RIDHO Waringinkurung.

Berdasarkan persentase validitas ahli media 1 sebesar 87,36% dan ahli media 2 sebesar 89,47% setelah divalidasi oleh ahli media pembelajaran yang meneliti dalam bagiannya. Penilaian ahli media mempunyai total skor maksimal 83 dari 95 untuk validasi ahli media 1 dan validasi ahli media 2 dengan skor maksimal 83 dari 95. Pemilihan kata, gambar, desain, dan warna media, dengan tingkat penggunaan 87,36% dan 89,47%, menunjukkan bahwa media tersebut estetis dan mudah digunakan oleh peserta didik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran yang diciptakan untuk Norma-Norma Dalam Bermasyarakat Dan Bernegara sangat layak diterapkan di sekolah.

Selain data kuantitatif, juga dapat ditemukan data kualitatif, khususnya berupa gagasan dan keterangan tertulis maupun tidak tertulis dari ahli media yang berperan sebagai validator. Namun pada saat uji ahli media, validator tidak memberikan tanggapan tertulis maupun lisan karena sangat senang dengan media pembelajaran yang disajikan penulis. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang dibuat Layak Untuk Uji Coba Lapangan Tanpa Revisi, sesuai dengan data yang telah dikumpulkan.

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan stacko uno ini dilakukan uji kelayakan teoretik oleh seorang pakar dengan keahlian dalam bidangnya. Berikut uraian dan hasil uji kelayakan oleh ahli tersebut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Nilai	Skor Per Aspek	Skor Maks. Per Aspek	Skor Akhir (%)
Kesesuaian butir soal	Kelengkapan materi	5	15	15	100%
	Keleluasaan materi	5			

dengan KD	Kedalaman materi	5			
Keakuratan butir soal	Keakuratan konsep	5			
	Keakuratan data dan fakta	4	13	15	86,6%
	Keakuratan butir pertanyaan	4			
Kemutakhiran Butir Soal dan Materi	Ilustrasi butir soal berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3	3	5	60%
Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu	3			
	Menciptakan kemampuan bertanya	4	11	15	73,3%
	Menarik minat peserta didik	4			
Kemudahan untuk membaca teks/tulisan	Teks mudah di baca	4			
	Teks singkat dan jelas	5	9	10	90%
Pendukung penyajian	Penyajian soal	5	5	5	100%
Penyajian pembelajaran	Penyajian butir soal dapat memperjelas materi	4	4	5	80%
Koherensi dan keruntutan alur fikir	Keterkaitan materi dengan butir soal dalam tiap balok	5			
	Keutuhan makna pada tiap butir soal dalam balok	4	9	10	90%
	Jumlah		69	80	86,25%
	Keterangan		Sangat Layak		

Validasi ahli materi pelajaran media pembelajaran yang ditinjau dari berbagai sudut pandang evaluasi menghasilkan tingkat validitas sebesar 86,25% berdasarkan tabel di atas. Dengan adanya penjelasan berbagai komponen evaluasi, maka total skor penilaian ahli materi maksimal adalah 69 dari 80. Persentase validitas kesesuaian materi dengan KI dan KD adalah 86,25%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran untuk evaluasi peserta didik yang dibuat pada stacko norm in society and state sangat layak digunakan di sekolah berdasarkan Tabel 3.7 tentang Skala Kelayakan/Kategori Interpresentasi.

Untuk membuat produk yang sudah ada menjadi lebih baik dan lebih sempurna untuk pengujian lapangan, peneliti melakukan perbaikan sesuai masukan dari ahli materi.

Penilaian reaksi peserta didik dilakukan di MTS AR-RIDHO Waringinkurung. Tujuan tes respons ini adalah untuk mengetahui reaksi peserta didik terhadap materi pendidikan berdasarkan stacko norm yang dikembangkan dalam materi Norma-Norma Dalam Bermasyarakat Dan Bernegara.

Bertitik tolak dari hasil angket respons peserta didik diatas ditentukan yakni 821 skor yang didapatkan dan 795 skor maksimal penilaian dengan hasil perhitungan persentase mencapai 103,27% (98,71% pernyataan positif – 4,56% pernyataan negatif), yang artinya respons peserta didik sangat baik serta membuktikan dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan stacko uno ini sangat layak digunakan.

SIMPULAN

Media pembelajaran Stacko Norm In Society And State berbasis permainan Stacko Uno sangat layak digunakan oleh peserta didik jenjang SMP/MTS kelas VII pada materi BAB 2 Norma Dalam Bermasyarakat dan Bernegara. Karena memenuhi syarat kualifikasi dalam segi media, isi dan komponen peserta didik lainnya. Dengan persentase uji validitas ahli media 1 sebesar 87,36% dan uji validitas ahli media 2 sebesar 89,47%, uji validitas ahli materi sebesar 86,25% dan survei respons siswa sebesar 103,27% (komentar positif 98,71% - pernyataan negatif 4,56%).

Dapat disimpulkan evaluasi pembelajaran yang diciptakan menggunakan media Stacko Norm In Society And State sangat layak untuk diterapkan di sekolah. Melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan Stacko Uno yang disebut Stacko Norm In Society And State, kreativitas peserta didik dapat ditingkatkan. ditunjukkan oleh hasil survei peserta didik baik sebelum maupun sesudah penggunaan media pembelajaran. Peserta didik lebih fokus belajar, lebih memperhatikan saat pendidik menjelaskan materi, serta lebih menikmati proses pembelajaran. Proses belajar sampai evaluasi belajar menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Miftakus, Surur. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran-Teori, Aplikasi dan Publikasi", K-Media, Yogyakarta.
- Ahmad, Syar'i. 2025. Filsafat Pendidikan Islam. Jakarta: Pustaka Firdaus.
- Bilfaqih, Qomarudin. 2015. Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. Yogyakarta: CV. Budi Utama. Dindin.

- Borg, Walter R, GALL, Meredith. D. Educational research: An introduction. British Journal of Educational Studies. 1984, 32.3.
- Oemar, Hamalik. 2015. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Risa. 2020. Metode Penelitian R&D (Research and Development, Literasi Nusantara, Perum Paradiso. Kav. A1 Junrejo Batu Malang.
- Subana, Moersetyo Rahadi, Sudrajat. 2000. Statistik Pendidikan. Bandung: CV Pustaka Cipta.
- Sugiman, Sumardiyono, Marfuah. 2016. Karakteristik Siswa SMP. Yogyakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2019. Statistika Untuk Penelitian. Bandung:ALFABETA.
- Umar Tirtarahardja, La Sulo.(2018). Pengantar Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.