

**PENERAPAN PERMAINAN *UNO STACKO*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MURID KELAS VIII DI SMPN 74 JAKARTA**



Devi Melana

1407621014

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

ABSTRAK

Devi Melana, Penerapan Permainan *Uno Stacko* Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas VIII Di SMPN 74 Jakarta

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas VIII. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 74 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart dengan menggunakan model Spiral yang terdiri dari tiga siklus. Teknik pengumpulan data melalui tes (*pre-test* dan *post-test*) dan non tes (observasi, dan dokumentasi). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII F dengan jumlah 32 murid. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil *post-test* yang mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus 1, persentase ketuntasan hasil belajar adalah 71,875%, pada siklus 2 menjadi 78,125%, dan pada siklus 3, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 87,5%. Selain itu, penerapan permainan *Uno Stacko* juga memberikan dampak positif pada peningkatan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Uno Stacko*, Media Pembelajaran, Hasil Belajar IPS

ABSTRACT

Devi Melana, Application of Uno Stacko Game as a Social Studies Learning Media in Improving Learning Outcomes of Class VIII Students at SMPN 74 Jakarta

The aim of this study is to improve the learning outcomes of grade VIII students by using the *Uno Stacko* game as a social studies learning tool. The research was conducted at SMP Negeri 74 Jakarta. The research method used was the Classroom Action Research (PTK) model of Kemmis and McTaggart, consisting of three cycles based on the Spiral model. Techniques for data collection included tests (pre-test and post-test) and non-tests (observation and documentation). The subjects of this study were 32 students from Class VIII F. The results of this study indicate that using the *Uno Stacko* game as a teaching aid in social studies can improve student learning outcomes. This is evident from the post-test results, which increased in each cycle. In cycle 1, the percentage completeness of learning outcomes was 71,875%; in cycle 2, it was 78,125%; and in cycle 3, it reached 87,5%. Additionally, the use of the *Uno Stacko* game positively impacted students' engagement in the classroom learning process.

Keywords: *Uno Stacko*, Learning Media, Social Studies Learning Outcomes

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

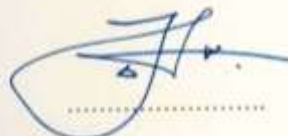
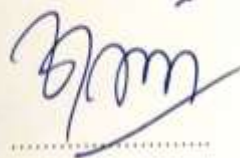
Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Jakarta



Erdians Wafid, M.A., Ph.D.,

NIP. 198407182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 198608012014041001 Ketua		04/08/2025
2.	<u>Achmad Nur Hidayat, M.Pd</u> NIP. 199312222019121001 Sekretaris		04/08/2025
3.	<u>Nova Scorviana Herminasari, M.A., M. Si</u> NIP. 198411132015042001 Penguji Ahli		31/07/2025
4.	<u>Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si</u> NIP. 196912042008012016 Pembimbing I		04/08/2025
5.	<u>Saipiatuddin, M.Si</u> NIP. 198904102024212001 Pembimbing II		01/08/2025

Tanggal Lulus : 3 Juli 2025

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devi Melana
Nomor Registrasi : 1407621014
Program Studi : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FISH UNJ

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Penerapan Permainan *Uno Stacko* sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas VIII di SMPN 74 Jakarta”, dengan adanya lembar orisinalitas ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat oleh diri saya sendiri dan seluruh sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini saya cantumkan dan nyatakan dengan sebenar – benarnya.

Jakarta,



Devi Melana

NIM. 1407621014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Devi Melana
NIM : 1407621014
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Alamat email : devi18melana@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan Permainan *Uno Stacko* sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas VIII di SMPN 74 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan /mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 1 Juli 2025

(Devi Melana)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar dan sekali-kali janganlah orang-orang yang tidak meyakini (kebenaran ayat-ayat Allah) itu menggelisahkan kamu.”

(Ar – Rum : 60)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri sebagai wujud perjuangan dan pembuktian diri. Kemudian untuk kedua orang tua, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti. Lalu, untuk para guru dan dosen, sahabat, serta semua orang yang telah memberi semangat dan mendoakan saya dalam setiap langkah perjalanan ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari pencapaian ini.



KATA PENGHANTAR

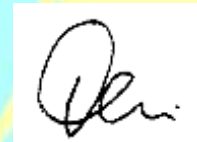
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini yang berjudul “Penerapan Permainan Uno Stacko Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas VIII Di SMPN 74 Jakarta”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
2. Prof. Dr. Desy Safitri, M.Si. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu, dan memberikan bimbingan dengan penuh sabar dan ikhlas kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Saipiatuddin, S.Pd., M.Si. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan bimbingan penuh kesabaran dan keikhlasan kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dan membimbing peneliti selama masa perkuliahan.
5. Kepada Bapak Suwandi dan Ibu Hasanah, selaku orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, serta mendoakan saya dalam menjalani perkuliahan dan dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Kepada seluruh subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas VIII F SMP Negeri 74 Jakarta, yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan perhatiannya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Tanpa keterlibatan dan kerja sama dari para murid, proses pengumpulan data dan pelaksanaan tindakan tidak akan berjalan dengan lancar. Kehadiran mereka sangat berperan dalam mendukung kelancaran serta keberhasilan penyusunan skripsi ini.
7. Kepada kakak kandung saya yaitu Deny dan Dinna, serta sepupu saya yaitu Anisa, Amanda, dan Alan yang telah memberikan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada seluruh teman saya, Sinta, Almira, Nessa, Rifdah, Indah, Amalia, Kak Elsa, Kak Fatim, Mba Dede, Kak Raisa, Esya, Ellena, Novita, Putri Wulandari, dan lainnya yang selalu memberikan bantuan, dukungan, dan hiburan kepada peneliti selama masa perkuliahan ini.
9. Pihak-pihak lain yang terkait baik langsung maupun tak langsung dan telah membantu memberikan dukungan, ide, saran, kritik, dan pendapat untuk membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini.

10. Untuk diri saya sendiri, terima kasih atas keteguhan hati dan keyakinan yang tak pernah pudar dalam menghadapi setiap tantangan dan rintangan selama proses ini. Terima kasih telah bertahan, terus berjuang, dan tidak menyerah meskipun dalam keadaan paling sulit. Perjalanan ini menjadi bukti bahwa dengan doa dan usaha yang dilakukan secara konsisten, segala hal yang tampak mustahil pun dapat dilalui dan diselesaikan dengan baik.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, baik dalam hal penyusunan maupun isi yang disajikan. Oleh karena itu, saya sangat terbuka dan mengharapkan adanya kritik serta saran yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan di masa yang akan datang. Sebagai penutup, saya berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dan menjadi rujukan yang berguna bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

Jakarta, 25 Juni 2025



Devi Melana



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	14
A. Latar Belakang.....	14
B. Masalah Penelitian.....	18
C. Manfaat Penelitian	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Kajian Teori.....	20
1. Belajar dan Pembelajaran	20
2. <i>Model Game Based Learning</i>	26
3. Media Pembelajaran <i>Uno Stacko</i>	29
4. Hasil Belajar	33
5. Pembelajaran IPS.....	35
B. Penelitian Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Tujuan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
C. Metode Penelitian	42
D. Tahapan Pelaksanaan Penelitian	53
E. Hasil Intervensi yang Diharapkan.....	62
F. Data dan Sumber.....	62
G. Teknik Pengumpulan Data	63
H. Analisis Data.....	64
I. Sasaran Penelitian	64

BAB IV HASIL PENELITIAN	65
A. Deskripsi Lokasi Objek Penelitian	65
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	65
C. Deskripsi Subjek Penelitian	66
D. Hasil Penelitian	67
1. Siklus 1	67
2. Siklus 2	77
3. Siklus 3	87
E. Analisis Data dan Pembahasannya	96
1. Siklus 1	110
2. Siklus 2	111
3. Siklus 3	114
F. Keterbatasan Penelitian	117
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	118
A. Kesimpulan	118
B. Implikasi	119
C. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Rata-rata Nilai	16
Tabel 2. 1 Penelitian Relevan	39
Tabel 3. 1 Intervensi Tindakan Kelas Siklus 1	45
Tabel 3. 2 Intervensi Tindakan Kelas Siklus 2	48
Tabel 3. 3 Intervensi Tindakan Kelas Siklus 3	51
Tabel 4. 1 Pelaksanaan Siklus 1	68
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siklus 1	73
Tabel 4. 3 Persentase Keaktifan Peserta Didik Kelas VIII F Siklus 1	75
Tabel 4. 4 Refleksi Siklus 1	76
Tabel 4. 5 Pelaksanaan Siklus 2	78
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siklus 2	83
Tabel 4. 7 Persentase Keaktifan Peserta Didik Kelas VIII F Siklus 2	85
Tabel 4. 8 Refleksi Siklus 2	87
Tabel 4. 9 Pelaksanaan Siklus 3	88
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siklus 3	93
Tabel 4. 11 Persentase Keaktifan Peserta Didik Kelas VIII F Siklus 3	94
Tabel 4. 12 Refleksi Siklus 3	96
Tabel 4. 13 Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII F	97
Tabel 4. 14 Persentase Hasil Keaktifan Peserta Didik Kelas VIII F	98
Tabel 4. 15 Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus 1	105
Tabel 4. 16 Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus 2	107
Tabel 4. 17 Persentase Keaktifan Peserta Didik Siklus 3	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Pembelajaran Uno Stacko.....	30
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart	43
Gambar 4. 1 Peta Lokasi Penelitian.....	65
Gambar 4. 2 Histogram Hasil Belajar Siklus 1	74
Gambar 4. 3 Histogram Keaktifan Siklus 1.....	76
Gambar 4. 4 Histogram Hasil Belajar Siklus 2	84
Gambar 4. 5 Histogram Keaktifan Siklus 2.....	86
Gambar 4. 6 Histogram Hasil Belajar Siklus 3	93
Gambar 4. 7 Histogram Keaktifan Siklus 3.....	95
Gambar 4. 8 Histogram Hasil Belajar Peserta Didik.....	97
Gambar 4. 9 Histogram Persentase Keaktifan Peserta Didik	99
Gambar 4. 10 Histogram Persentase Keaktifan Peserta Didik dalam Aspek Kemampuan Bertanya	100
Gambar 4. 11 Histogram Persentase Keaktifan Peserta Didik dalam Aspek Kemampuan Menjawab	101
Gambar 4. 12 Histogram Persentase Keaktifan Peserta Didik dalam Aspek Kemampuan Berpendapat	102
Gambar 4. 13 Histogram Persentase Keaktifan Peserta Didik dalam Aspek Kemampuan Kerja Sama.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Siklus 1	124
Lampiran 2. Penilaian Pengetahuan dan Keaktifan (Siklus 1)	135
Lampiran 3. Modul Ajar Siklus 2	142
Lampiran 4. Penilaian Pengetahuan dan Keaktifan (Siklus 2)	153
Lampiran 5. Modul Ajar Siklus 3	160
Lampiran 6. Penilaian Pengetahuan dan Keaktifan (Siklus 3)	169
Lampiran 7. Analisa Test Hasil Belajar Post Test Siklus 1	176
Lampiran 8. Analisa Tes Hasil Belajar Post Test Siklus 2	178
Lampiran 9. Analisa Tes Hasil Belajar Post Test Siklus 3	180
Lampiran 10. Hasil Belajar Peserta Didik (Siklus 1 – 3)	182
Lampiran 11. Penilaian Keaktifan Peserta Didik Siklus 1	183
Lampiran 12. Penilaian Keaktifan Peserta Didik Siklus 2	185
Lampiran 13. Penilaian Keaktifan Peserta Didik Siklus 3	187
Lampiran 14. Hasil Wawancara Guru	189
Lampiran 15. Catatan Lapangan Siklus 1 – 3	191

