



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022 Halaman 324 - 334

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Permainan *Uno Stacko* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi

Agni Nur Indriastuti^{1✉}, Zaenal Abidin²

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia^{1,2}

E-mail: a510180098@student.ums.ac.id¹, za825@ums.ac.id²

Abstrak

Pandemi Covid-19 berdampak pada berbagai sektor di seluruh dunia, salah satunya di sektor pendidikan. Kebijakan pemerintah untuk menutup segala aktivitas belajar mengajar tatap muka di sekolah membuat tenaga pendidik untuk berfikir kreatif dalam menyampaikan ilmu kepada siswanya disituasi yang sangat sulit ini. Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu dengan metode *Game-Based Learning* atau Pembelajaran dengan Permainan sehingga siswa akan tertarik untuk menerima ilmu, meningkatkan motivasi belajar dan memiliki *experience* yang disampaikan melalui metode ini. Dalam penelitian ini penulis ingin mencari tahu dan meneliti lebih lanjut apakah permainan *Uno Stacko* dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan alat analisis berupa SPSS dengan metode analisis regresi linear dan uji korelasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran secara online menimbulkan kejenuhan dan berkurangnya motivasi belajar siswa SD Kayuringin Jaya. Bahwa media *Uno Stacko* dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kayuringin Jaya

Kata Kunci: Covid-19, Motivasi Belajar Matematika, *Uno Stacko*

Abstract

The Covid-19 pandemic has impacted various sectors around the world, one of which is the education sector. The government's policy to close all face-to-face teaching and learning activities in schools makes educators think creatively in conveying knowledge to their students in this very difficult situation. One of the efforts that can be done is the Game-Based Learning method or Learning with Games so that students will be interested in receiving knowledge, increasing motivation to learn, and having experience delivered through this method. In this study, the author wants to find out and further investigate whether the Uno Stacko game can increase student motivation. This research uses a quantitative approach with an analytical tool in the form of SPSS with linear regression analysis methods and correlation tests. The results of this study indicate that online learning causes boredom and reduced learning motivation of SD Kayuringin Jaya students. The Uno Stacko media in learning mathematics affects the learning motivation of SD Kayuringin Jaya students.

Keywords: Covid-19, Motivation to Learn Mathematics, *Uno Stacko*

Copyright (c) 2022 Agni Nur Indriastuti, Zaenal Abidin

✉ Corresponding author :

Email : a510180098@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 1 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang menyebar di seluruh dunia banyak memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan manusia. Banyak manusia yang kehilangan anggota keluarga tercinta, kehilangan sumber pendapatan, tutupnya sektor pariwisata dan kesulitan pelaksanaan kegiatan belajar di sektor pendidikan. Pada awal masa pandemi Covid-19 sekitar akhir tahun 2019, dengan menyebarnya informasi di seluruh dunia terkait wabah yang sangat serius sehingga pemerintah mengambil kebijakan Pembatasan Berskala Besar (PSBB) yang membuat masyarakat Indonesia tentu mengalami *cultural shock* yang sangat tinggi karena harus terpaksa secara cepat dan ketat beradaptasi dengan keadaan. Banyak usaha yang dilakukan yaitu mulai dari melakukan kampanye Dirumah Aja agar masyarakat tetap menjaga diri di rumah masing-masing, menghimbau Gerakan 3M, menutup segala aktivitas di tempat umum, membatasi aktivitas lintas kota, dan menutup kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kebijakan pemerintah salah satunya untuk menutup segala aktivitas belajar dan mengajar tatap muka di sekolah membuat tenaga pendidik harus memutar otak dan berfikir kreatif dalam memodifikasi pembelajaran akan tetap berjalan lancar.

Berbagai macam cara yang dilakukan agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalan yaitu dengan memberlakukan sekolah jarak jauh atau sekolah dengan pembelajaran secara *online*. Situasi yang sangat tidak biasa dilakukan menuntut masyarakat untuk terpaksa beradaptasi dan berjalan beriringan dengan pandemi Covid-19. Pemberlakuan sekolah jarak jauh ini menghadirkan berbagai masalah yang dialami oleh guru, siswa, maupun orang tua. Sekolah jarak jauh ini merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media sistem komunikasi dalam berinteraksi antara pelajar dengan pengajar. Sekolah jarak jauh merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara online dengan bantuan media pembelajaran (Fadhilaturrehmi, Ananda, & Yolanda, 2021). Pemberlakuan sekolah jarak jauh ini memiliki berbagai dampak baik positif maupun negative. Dampak positifnya, transformasi pembelajaran kini dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, media yang digunakan sudah mengikuti dengan perkembangan teknologi yang ada. Di sisi lain, pembelajaran jarak jauh juga memberikan berbagai dampak negatif seperti kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan karena metode belajar tiap siswa berbeda-beda.

Pemberlakuan sekolah jarak jauh memicu penurunan motivasi belajar siswa. Salah satu motivasi belajar siswa secara tatap muka yaitu untuk bersosialisasi dengan temannya dan banyak melakukan kegiatan bersama di sekolah. Dilihat dari realita yang kita lihat saat ini, beban tugas dari sekolah yang diberikan kepada siswa terlalu banyak dan berat, tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk mempunyai berbagai teknologi seperti handphone, laptop dan lainnya menyebabkan terjadinya ketimpangan antar siswa. Hal tersebut tentu berpengaruh terhadap motivasi belajar para siswa karena merasa bosan dan jenuh mendapatkan pembelajaran yang tidak menyenangkan. Terutama bagi orang yang belum terbiasa memanfaatkan teknologi, adanya pemberlakuan sekolah jarak jauh ini cukup membawa masalah (Tirtoni, 2021). Terutama bagi siswa yang masih menduduki bangku sekolah dasar, karena siswa tersebut masih membutuhkan banyak bimbingan dari guru atau orang tuanya. Melihat hal ini, peneliti mencoba mencari informasi dengan melakukan wawancara kepada salah satu murid SD Kayuringin Jaya yang menduduki kelas 5.

Perubahan kegiatan pembelajaran menuntut tenaga pendidik untuk berfikir kreatif bagaimana caranya dapat menyampaikan ilmu kepada para anak didiknya. Salah satunya dapat menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan. Ketika menerapkan metode ini siswa akan memiliki pengalaman tersendiri dalam menerima ilmu yang disampaikan. Oleh karena itu, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena mereka merasa ilmu yang disampaikan tidak menggunakan cara yang biasa dilakukan. Akhir-akhir ini muncul sebuah permainan berbentuk balok yang bernama Uno Stacko. Tidak hanya anak-anak saja, remaja bahkan orang dewasa pun senang memainkan permainan tersebut. Permainan Uno Stacko sering dijumpai di café-café yang menyediakan berbagai macam mainan untuk dimainkan oleh

konsumen yang datang bersama teman-temannya. Uno Stacko tidak hanya sebuah permainan biasa namun ada beberapa manfaat yang didapatkan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif dan mengasah kemampuan.

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk menimbulkan suatu perubahan tingkah laku ataupun pengetahuan yang merupakan suatu hasil dari pengalaman di diri tiap individu yang melakukannya. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mendapatkan perubahan dari suatu perilaku antara diri sendiri dengan lingkungannya secara keseluruhan saat berinteraksi dengan lingkungan (Agustina & Hamdu, 2021) (Puspitasari, 2016). Dengan belajar manusia dapat mengasah kemampuan dirinya baik dari *hard skill* dan *soft skill* karena setiap manusia memiliki keahlian dan keunikan masing-masing untuk bisa menjadi sumber daya manusia yang mumpuni. Kebanyakan manusia menilai seberapa pintar dari nilai yang dihasilkan selama menempuh pendidikan di sekolah karena belum tereduksi akan pentingnya proses daripada hasil. Hal tersebut ditunjukkan bahwa kebanyakan siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang bagus tetapi ketika melakukan pembelajaran sehari-hari kurang menerima ilmu yang disampaikan. Oleh karena itu, perlu adanya usaha-usaha pembelajaran inovatif sehingga siswa tertarik dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan yaitu pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*). *Game Based Learning* adalah sebuah sistem pembelajaran yang diterapkan dimana pengguna (dosen) dapat menggunakan sebuah permainan untuk menarik minat kognitif dan motivasi belajar Vusić, Bernik, & Geček (winata & setiawan, 2020). Dengan menerapkan metode pembelajaran dengan permainan siswa akan menerima hasil dari tujuan permainan yang dilakukan, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran akan lebih menyenangkan dan siswa akan memiliki *experience* dari permainan yang dilakukan karena akan terekam dalam ingatan siswa akan permainan dan ilmu yang disampaikan. Pembelajaran metode ini juga dapat mengasah *softskill* dan *hardskill* siswa sehingga siswa dapat belajar dan memahami apa yang kelebihan dan keunikan yang mereka miliki. Dibandingkan dengan pembelajaran formal tatap muka di kelas yang membosankan sehingga metode ini lebih efektif dalam penyampaian ilmu. Menurut De Freitas (winata & setiawan, 2020) mengatakan bahwa ada beberapa manfaat yang didapatkan ketika menerapkan metode ini dalam pembelajaran yaitu dapat memberikan motivasi dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran, sebagai media terapi untuk peserta dengan kesulitan kognitif, meningkatkan kemampuan kognitif, memiliki pengalaman dalam peran tertentu sebelum praktek dalam kehidupan nyata.

Motivasi belajar adalah suatu usaha yang dilakukan agar tergeraknya atau terdorongnya seseorang untuk melakukan sesuatu yang sudah di tujukan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan. Motivasi juga dapat berarti dorongan untuk mengarahkan perilaku seseorang agar memiliki keinginan atau kemauan untuk melakukan suatu aktivitas sebagaimana mestinya (Rasto & Andriani, 2019)(Fadhilaturrehmi et al., 2021). Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai dorongan yang timbul sebagai semangat dan kegairahan dalam belajar (Andriani, 2019). Motivasi belajar berperan penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan rasa senang, ketertarikan dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan lebih mudah untuk menerima ilmu yang disampaikan, mudah diarahkan, mudah menerima tugas yang diberikan dan dengan sendirinya akan mencari informasi lebih banyak terkait ilmu yang disampaikan. Menurut Arikunto dalam (Afifah dan Harini, 2008) motivasi belajar dapat dibedakan menjadi 2 yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang alami berasal dari dalam diri manusia sehingga untuk mendapatkan motivasi intrinsik tidak perlu adanya rangsangan dari luar karena memang sudah bawaan dari masing-masing individu. Contohnya ketika seorang anak yang gemar membaca buku maka tanpa perlu ada rangsangan atau disuruh anak tersebut akan tetap senang membaca. Berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar individu. Motivasi ekstrinsik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti lingkungan. Contohnya ketika seorang anak menyukai pelajaran Matematika karena menyukai cara mengajar dari gurunya sehingga siswa termotivasi untuk belajar Matematika. Penting bagi tenaga pendidik untuk berfikir kreatif dan berinovasi dalam menyampaikan ilmu untuk memotivasi siswa sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan

mudah. Motivasi belajar juga berarti suatu arahan pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang dikehendaki (Emda, 2018)(Kuncoro Adi Saputro1? , Christina Kartika Sari2, 2021).

Selama pembelajaran daring ini siswa menghabiskan waktu belajarnya di rumah, sehingga dirasa hasilnya pun kurang maksimal karena metode pengajarannya yang berbeda dengan metode yang biasanya dilakukan di kelas. Pada sistem pembelajaran dari rumah ini pun tak jarang siswa merasa jenuh atau bosan memperhatikan guru yang menyampaikan materi secara online. (Asbari, Wijayanti, Purwanto, & Pramono, 2020). Pembelajaran secara daring menuai pro dan kontra. Pembelajaran secara daring di era pandemi ini untuk menghentikan rantai penyebaran virus Covid-19 dan orang tua lebih mudah untuk memantau anaknya menjaga diri dan kesehatan di rumah. Akan tetapi, banyak yang mengeluh jika pembelajaran secara daring justru memberikan beban yang berat karena tugas yang diberikan jauh lebih banyak. Tidak ada komunikasi fisik secara langsung dari tenaga pendidik dan siswa sehingga membuat proses pembelajaran kurang sempurna. Pembelajaran melalui aplikasi tatap muka secara online banyak siswa yang kurang memperhatikan dengan materi yang disampaikan karena merasa bosan, jenuh bahkan mengantuk. Oleh karena itu, ketika pembelajaran disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan menanyakan apa saja yang dirasakan selama menjalani kegiatan pembelajaran jarak jauh pada saat ini, dan berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa terjadi penurunan semangat belajar karena yang biasanya dilakukan di sekolah dan berinteraksi secara langsung namun sekarang semuanya dilakukan secara online. Hal ini membuat siswa merasa malas belajar dan tidak heran jika ada siswa yang mengabaikan kelas online terutama siswa yang tidak diperhatikan secara langsung oleh orang tuanya di rumah. Situasi dan kondisi yang ada di rumah setiap siswa juga berbeda-beda, hal ini tentu juga memberikan pengaruh besar terhadap motivasi dan kemampuan belajar siswa. Mungkin ada siswa yang kondisi rumah dan keluarganya memungkinkan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara online, namun ada juga yang tidak. Siswa dengan situasi dan kondisi rumahnya tidak kondusif, mungkin keluarga yang banyak menyebabkan kondisi rumah selalu ramai dapat menyebabkan terganggunya konsentrasi siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Tidak semua orang tua dapat mengawasi secara penuh mengenai perkembangan kegiatan sekolah anaknya, ada beberapa faktor, salah satunya karena tidak semua orang tua memahami bagaimana aktivitas kegiatan belajar anaknya, sehingga orang tua tidak dapat melakukan pengawasan secara penuh terhadap hal tersebut. Biasanya sekolah yang dilakukan secara offline memberikan dampak baik bagi siswanya, karena adanya motivasi untuk belajar bersama di sekolah, siswa dapat bertemu dengan teman-temannya dan melakukan interaksi sosial dengan siswa lainnya, hal ini menjadi salah satu pemicu semangat siswa untuk berangkat sekolah.

Penurunan semangat belajar ini tentunya akan membawa dampak yang negatif kepada siswa, yaitu penurunan nilai hasil belajar para siswa (Fauziyah, Rosnaningsih, & Azhar, 2017). Semangat belajar ini pun dipengaruhi oleh minat. Jika pembelajaran yang diterima oleh siswa tidak sesuai dengan minatnya maka siswa akan cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga seorang guru dapat dengan mudah mengetahui saat siswa sudah tidak minat belajar. Seperti melihat dari segi keantusiasannya, partisipasi, hingga keaktifannya siswa selama proses belajar. Maka dari itu sangat penting bagi guru dan orang tua siswa terutama yang masih menduduki bangku sekolah dasar untuk mengatur strategi agar siswa dapat lebih bersemangat dalam proses belajar selama masa pandemi ini (Febrita & Ulfah, n.d.) (Nahdi & Jatisunda, 2020). Karena peran seorang guru tidak hanya menyampaikan kewajibannya untuk memberikan pembelajaran saja, namun ada tanggung jawab yang besar bagi seorang guru untuk dapat memahami bagaimana karakter secara umum siswa yang diampunya sehingga dapat menerapkan strategi yang tepat mengenai metode pembelajaran yang digunakan, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima secara baik oleh siswa-siswanya. Karena modal utama untuk belajar adalah kemauan mencintai suatu mata pelajaran tersebut, salah satu hal yang mempengaruhi kecintaan tersebut adalah metode dan strategi yang digunakannya. Menurut (Restiaji, Hardian, Hidayah, & Suryaningsih, 2020) menyatakan bahwa Perubahan motivasi belajar meliputi

faktor kesehatan internal, fungsi fisik (terutama sensorik), faktor psikologis rasa ingin tahu, dan memperoleh simpati dari guru dan teman sebaya. Faktor eksternal yang memotivasi belajar adalah faktor nonsosial berupa waktu kelas dan faktor sosial berupa kehadiran guru di dalam kelas. Saran yang dapat dipakai dalam mengembangkan motivasi belajar anak yaitu dengan media *uno stacko for question card*.

Siswa di usia bangku sekolah dasar umumnya masih senang bermain sehingga media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam proses pembelajarannya yaitu pembelajaran yang menggunakan bantuan alat permainan (Rosarian & Dirgantoro, 2020). Alat permainan yang digunakan tentu saja bukan permainan yang hanya memiliki tujuan untuk bersenang-senang, melainkan suatu permainan yang membuat pemainnya harus memaikan pikiran dan logika untuk memenangkan permainan tersebut. Permainan dengan pikiran dan logika ini tentu saja relevan dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Melihat hal ini maka peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan permainan Uno Stacko yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar matematika. Permainan Uno Stacko ini merupakan salah satu permainan yang kemudian dikombinasikan dengan soal matematika, yang menyebabkan para pemainnya akan menggunakan pikiran dan logikanya dalam memainkan permainan tersebut. Alternatif kegiatan ini dapat dilakukan dirumah untuk mengisi masa pandemi bersama keluarga dengan arahan soal – soal dari guru yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari di sekolah.

Menurut (Kumala & Sumarni, 2020) Game edukasi yang menyenangkan bisa dimainkan di rumah dengan bermain sambil belajar. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Serta penelitian yang dilakukan oleh (Irvansyah & Romadona, 2019) menunjukkan pengaruh penggunaan game Uno Stacko terhadap motivasi warga belajar literasi PKBM Pandu Pelajar Mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa game Uno Stacko dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi warga belajar.

Permainan Uno Stacko merupakan suatu permainan menyusun balok bertingkat. Setiap balok dilengkapi dengan angka–angka (Kumala & Sumarni, 2020). Dalam pembelajaran matematika menggunakan Uno Stacko ini maka tiap blok akan dilengkapi dengan soal matematika yang sudah disediakan yang harus dijawab oleh pemain untuk mendapatkan skor. Jika pemain menjawab soal dengan benar maka akan mendapatkan skor (+4) dan jika pemain tidak bisa menjawab atau pun salah menjawab soal yang diberikan maka skor yang didapatkan yaitu (- 2). Aturan dalam permainan Matematika Uno Stacko ini adalah sebagai berikut (Irvandi, 2021):

Dalam permainan ini siswa terdiri dari 2, 3, 4, atau lebih. Selanjutnya siswa yang berhasil menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor sebanyak (+4) dan siswa yang tidak dapat menjawab soal dan salah dalam menjawab soal akan mendapatkan skor sebanyak (- 2). Satu orang akan menjadi wasit untuk memandu dan mengawasi jalannya permainan. Siswa mengambil balok hanya diperbolehkan menggunakan satu tangan dan terdapat beberapa simbol pada balok, yaitu : (1) Simbol dua panah yang berlawanan arah, jika siswa mengambil balok ini maka giliran permainan akan berputar balik, (2) Balok dengan dua kotak di setiap sisi, jika siswa mengambil balok ini maka pemain selanjutnya akan mengambil 2 balok dengan warna yang sama dengan balok bersimbol 2 kotak ini, (3) Balok dengan simbol lingkaran yang dicoret, jika siswa mengambil balok ini maka pemain selanjutnya tidak memiliki kesempatan bermain pada putaran tersebut dan akan langsung dilanjutkan ke pemain setelahnya, (4) Balok dengan warna ungu, jika siswa mengambil balok ini maka pemain bebas menentukan warna balok yang akan diambil oleh pemain selanjutnya (5) Permainan akan berhenti ketika balok yang tersusun terjatuh, (6) Dan pemenang permainan ini dilihat dari total skor yang didapatkan.

Dalam peneliti pembelajaran matematika menggunakan Uno Stacko yang dilengkapi dengan soal matematika yang disediakan di dalam balok dan tidak semua balok ada soal matematika ada juga balok yang kosong jadi siswa harus menjawab pertanyaan yang terdapat di balok dan mendapatkan skor. Jika siswa berhasil menjawab soal dengan benar mendapatkan poin (+3 jika siswa salah dalam menjawab soal mendapatkan poin (-1), jika bangunan roboh siswa mendapatkan poin (-4). Aturan permainan Uno Stacko yaitu :(1) peneliti menyampaikan cara bermain uno stacko dan peraturan dalam bermain, (2) peneliti menyiapkan menara uno, (3) permainan ini terdiri dari 2, 3 siswa atau lebih, (4) siswa pertama mengambil balok yang dihadapannya sesuai

keinginannya dan pengambilan balok hanya memakai 2 jari, (3) selanjutnya jika siswa sudah mengambil balok yang diambil siswa langsung menjawab soal tersebut, (5) jika siswa berhasil menjawab soal dengan benar mendapatkan poin (+3), (3) dan jika siswa salah dalam menjawab soal mendapatkan poin (-1), (6) dan siswa menaruh balok di bagian atas menara sesuai dengan keinginan siswa, (7) jika bangunan roboh siswa mendapatkan poin (-4).

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan cara melakukan uji coba dan memberikan pertanyaan kepada responden yang menjadi objek penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Objek penelitian ini yaitu 20 orang siswa Sekolah Dasar Kayuringin Jaya kelas 5. Tempat pelaksanaan penelitian yaitu di Sekolah Dasar Kayuringin Jaya. Penelitian ini menggunakan dua instrumen penelitian yaitu instrumen responden (X) dan pernyataan motivasi belajar (Y). Alat analisis yang digunakan adalah SPSS dengan menggunakan uji regresi linear dan uji korelasi.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara dengan menanyakan apakah siswa merasa lebih termotivasi belajar ketika proses pembelajaran menggunakan media Uno Stacko. Peneliti juga mengajak orang tua untuk ikut serta dalam rangka memotivasi anak untuk belajar matematika. Penentuan permainan Uno Stacko yaitu dengan memberikan soal sebanyak 10 pertanyaan seputar materi matematika SD kelas 5. Pencatatan skor dilakukan oleh orang tua berdasarkan sejumlah soal yang dapat dijawab oleh siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian ini yaitu berdasarkan total skor yang didapatkan siswa penelitian untuk mengetahui rata-rata skor yang didapatkan. Instrumen tersebut dikumpulkan dan kemudian dianalisis dan diuji untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran matematika menggunakan Uno Stacko ini dapat menjadi upaya pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar di masa pandemi ini.

Menurut Arikunto (Afifah & Hartatik, 2019) menyatakan bahwa adanya pembagian kategori hasil motivasi belajar yang dapat dilihat di Tabel dibawah ini

Tabel 1
Kategori Motivasi Belajar

No	Persentase Hasil Motivasi Belajar	Kategori
1	80% - 100%	Sangat baik
2	66% - 79%	Baik
3	56% - 65%	Cukup
4	40% - 55%	Kurang
5	< 39%	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil skor dari masing-masing siswa dalam menjawab soal yang diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran Uno Stacko:

Tabel 2
Skor Siswa Sebelum Menggunakan Uno Stacko

Responden	Skor Pertanyaan										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	-2	-2	4	4	-2	4	4	4	4	-2	16
2	4	4	4	4	-2	-2	4	4	-2	4	22
3	4	4	4	4	-2	4	4	4	4	4	34
4	-2	-2	4	4	4	4	-2	4	-2	4	16
5	4	-2	4	4	4	-2	4	4	4	4	28
6	-2	4	4	4	4	4	4	4	4	-2	28
7	-2	4	-2	4	4	4	4	4	4	-2	22
8	-2	4	-2	4	4	4	4	4	4	4	28

9	4	4	-2	4	4	4	-2	4	-2	4	22
10	4	4	-2	4	-2	4	4	4	4	4	28
11	4	4	4	-2	4	-2	4	4	4	4	28
12	-2	4	4	4	4	-2	-2	4	4	4	22
13	-2	4	4	4	4	4	4	4	-2	4	28
14	-2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34
15	4	-2	4	4	4	4	4	4	-2	-2	22
16	4	-2	4	4	-2	4	-2	4	4	4	22
17	4	4	4	4	4	4	4	-2	4	4	34
18	4	4	4	-2	4	4	4	4	-2	4	28
19	-2	-2	4	-2	4	4	4	4	4	4	22
20	-2	4	4	4	-2	-2	4	-2	-2	4	10
Rata - Rata Skor											24,7

Berdasarkan data di atas, uji coba dilakukan terhadap 20 siswa pada SD Kayuringin Jaya, dari hasil uji coba di atas dapat diketahui rata-rata skor yang didapatkan dalam pembelajaran matematika sebelum menggunakan Uno Stacko yaitu sebesar 24,7 dari skor total yang berjumlah 40. Dari data diatas maka dapat kita lihat terdapat 10 siswa yang mendapatkan skor diatas nilai rata-rata. Maka dapat dihitung persentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas rata - rata seperti dibawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Banyak siswa yang memiliki nilai di atas rata - rata}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{10}{20} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 50 \%$$

Dari data diatas maka dapat disimpulkan bahwa hanya sebagian siswa saja yang mendapatkan nilai di atas rata-rata dengan persentase sebesar 50% dengan kategori kurang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh menurunnya motivasi belajar siswa selama di rumah karena rasa bosan dan jenuh dengan sistem pembelajaran yang terlalu kaku dan hanya melihat melalui sistem *online*. Metode belajar yang stagnan dan tidak ada perubahan, apalagi dilaksanakan secara daring akan menimbulkan kejenuhan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dan mengajar. Menurunnya motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari hasil di atas bahwa hanya beberapa siswa saja yang mendapatkan nilai di atas rata-rata. Selanjutnya pengumpulan data dengan menghitung jumlah skor yang didapatkan siswa setelah menerapkan sistem pembelajaran matematika dengan bantuan media Uno Stacko.

Tabel 3
Skor Siswa Sesudah Menggunakan Uno Stacko

Responden	Skor Pertanyaan										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	4	4	4	-2	4	4	4	4	-2	28
2	4	4	4	4	4	4	4	4	-2	4	34
3	4	4	4	4	-2	4	4	4	4	4	34
4	4	4	4	4	4	4	-2	4	-2	4	28
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
7	4	4	-2	4	4	4	4	4	4	4	34
8	4	4	-2	4	4	4	4	4	4	4	34
9	4	4	-2	4	4	4	4	4	4	4	34
10	4	4	-2	4	4	4	4	4	4	4	34
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	4	4	4	4	4	4	-2	4	4	4	34
13	-2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34

14	-2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	-2	34
16	4	4	4	4	-2	4	-2	4	4	4	28
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	4	4	4	-2	4	4	4	4	-2	4	28
19	4	-2	4	4	4	4	4	4	4	4	34
20	4	4	4	4	4	4	4	-2	-2	4	28
Rata - Rata Skor											33,7

Berdasarkan hasil uji coba terhadap 20 siswa SD Kayuringin Jaya, dapat diketahui rata – rata skor yang didapatkan yaitu sebesar 33,7 dari skor total yang berjumlah 40. Dari data diatas maka dapat kita lihat terdapat 15 siswa yang mendapatkan skor diatas nilai rata – rata. Maka dapat dihitung persentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas rata - rata seperti dibawah ini:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Banyak siswa yang memiliki nilai di atas rata – rata}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{15}{20} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 75\%$$

Berdasarkan perhitungan persentase diatas maka dapat diketahui bahwa persentase positif sebanyak 75%. Sehingga secara keseluruhan media pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan media Uno Stacko ini termasuk dalam kategori yang baik. Hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini dapat diimplementasikan bahwa media pembelajaran matematika dengan Uno Stacko ini sudah dapat meningkatkan minat dan hasil belajar yang terlihat dari hasil rata-rata skor nilai siswa di kelas mengalami kenaikan dengan jumlah siswa yang memperoleh skor di atas rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran Uno Stacko hanya sebesar 50% lalu setelah menggunakan media pembelajaran Uno Stacko menjadi 75%. Hal ini menunjukkan bahwa peran media pembelajaran sangat berfungsi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa selama masa pandemi ini.

Tabel 4
Motivasi Siswa

Apakah merasa lebih termotivasi menggunakan Stacko	
Ya	Tidak
0	1
1	0
1	0
0	1
1	0
1	0
1	0
1	0
1	0
1	0
1	0
1	0
1	0
1	0
1	0
0	1
1	0

0	1
1	0
0	1

Berdasarkan hasil jawaban dari responden sebanyak 15 orang merasa lebih termotivasi belajar matematika menggunakan media Uno Stacko sedangkan 5 orang tidak merasakan perubahan sebelum ataupun sesudah belajar matematika menggunakan media pembelajaran Uno Stacko. Selanjutnya hasil dari jawaban responden ini akan peneliti olah datanya menggunakan SPSS untuk menghitung hasil uji korelasi dan analisis regresi.

Tabel 5
Output Linear Regression

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.231	.494		-4.516	.000
	Total_Skor	.088	.015	.820	6.076	.000

Dari hasil tabel diatas dapat dilihat bahwa Sig < Alpha, yaitu 0,000 < 0,05. Angka hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa variabel penggunaan media Uno Stacko dalam belajar matematika saat pandemi ini secara simultan berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 6
Uji Koefisiensi Korelasi

Correlations			
		Total_Skor	Uno_Stacko
Total_Skor	Pearson	1	.820**
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	20	20
Uno_Stacko	Pearson	.820**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	20	20

Kemudian pada hasil Uji koefisien korelasi dapat diketahui bahwa nilai total skor pada pearson correlation 1, sehingga berarti bahwa hubungan antara hasil belajar siswa dengan media pembelajaran uno stacko sangatlah kuat. Jadi jika metode belajar matematika di masa pandemi ini menggunakan bantuan media Uno Stacko maka akan meningkatkan motivasi belajar para siswa. Media Uno Stacko mungkin menarik minat belajar para siswa, selain metode pembelajarannya yang santai karena belajar sambil bermain, media ini melatih jiwa kompetitif persaingan siswa untuk bersaing secara sehat untuk dapat memenangkan permainan tersebut.

Tabel 7
Output Model Summary

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.820 ^a	.672	.654		.261

Dari hasil tabel *Output model Summary* ini maka dapat diketahui bahwa nilai R *Square* sebesar 0.820 atau sebesar 82%. Nilai ini berarti pengaruh penggunaan media uno stacko dalam pembelajaran matematika di masa pandemi berpengaruh sebesar 82% terhadap motivasi belajar matematika siswa selama dirumah. Karena nilainya lebih dari 50% maka memiliki arti baik. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kumala

& Sumarni, 2020) Game edukasi yang menyenangkan bisa dimainkan di rumah dengan bermain sambil belajar. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Serta penelitian yang dilakukan oleh (Irvansyah & Romadona, 2019) dan (Rozikin, 2017) menunjukkan pengaruh penggunaan game Uno Stacko terhadap motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa game Uno Stacko dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar.

Dalam penelitian ini hanya terbatas pada 20 siswa yang menjadi sampel penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini perlu dikembangkan lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih banyak sehingga dapat secara akurat dalam pengolahan data yang disajikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh 20 siswa SD Kayuringin Jaya menunjukkan bahwa pembelajaran secara online menimbulkan kejenuhan dan berkurangnya motivasi belajar siswa SD Kayuringin Jaya. Bahwa media Uno Stacko dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa SD Kayuringin Jaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah dan Harini. (2008). No Title. *Analisis Profil Proses Kognitif Pemahaman Konsep Siswa*, 1(1), 15.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Agustina, L., & Hamdu, G. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Andriani, R. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 80–86.
- Asbari, Wijayanti, Purwanto, & Pramono. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2, 1–12.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lentanida*, 178–182.
- Fadhilaturrahmi, Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid - 19. *Jurnal Basicedu*, 5, 1683–1688.
- Fauziyah, Rosnaningsih, & Azhar. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang. *Jurnal JPSD*, 4, 47–53.
- Febrita, & Ulfah. (n.d.). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5, 1.
- Irvandi. (2021). Unstack Culture: Media Pembelajaran bagi Anak Jalanan Berbasis Uno Stacko dalam Melestarikan Kebudayaan di Kota Makassar. *Urnal PENA: Penelitian Dan Penalaran*, 8, 72–82.
- Irvansyah, A., & Romadona, H. (2019). Pengaruh penggunaan permainan terhadap motivasi belajar warga belajar keaksaraan di pkbm pandu pelajar mandiri lapas narkotika. *X(2)*, 17.
- Kumala, & Sumarni. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 2, 14–20.
- Kuncoro Adi Saputro1?, Christina Kartika Sari2, S. W. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. (2020). Analisis Literasi Digital Calon Guru Sd Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116–123. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2133>
- Puspitasari, W. D. (2016). Pengaruh Sarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di

- 334 *Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi – Agni Nur Indriastuti, Zaenal Abidin*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>
- Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.338>
- Rasto, R., & Andriani, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 4, 80–86.
- Restiaji, D., Hardian, M., Hidayah, Y., & Suryaningsih, A. (2020). Identifikasi Motivasi Belajar Anak Dalam Penerapan Media Pembelajaran Uno Stacko for Question Card (Studi Kasus Kelas Vi C Sdn Jagir I/393, Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020). *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2), 254–264. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.756>
- Rosarian, & Dirgantoro. (2020). Upaya Guru dalam Membangun Interaksi Siswa melalui Metode Belajar Sambil Bermain [Teacher's Efforts in Building Student Interaction using a Game Based Learning Method]. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3, 146–163.
- Rozikin, muhammad. (2017). Pengaruh Permainan Uno Stacko terhadap peningkatan kognitif lansia di griya usila santo yosef surabaya. *Вестник Росздравнадзора*, 6, 5–9.
- Tirtoni, F. (2021). Fenomena Adaptif Pola Asuh dan Bimbingan Belajar Orang Tua Siswa Anak Usia Sekolah Dasar pada Saat Pandemi Covid-19. *Creative of Learning Students Elementary Education*, 4, 537.
- Winata & Setiawan. (2020). No Title. *Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika*, 4(1), 12.