

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran UNO Stacko untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Vektor Kelas X di MAN 2 Jombang**” ini ditulis oleh Wheni Putri Handini, NIM. 12204193088, pembimbing Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, UNO *Stacko*, Vektor

Pembelajaran matematika di sekolah seringkali dianggap monoton oleh peserta didik, terutama saat menghadapi materi yang sulit seperti materi vektor. Sebab itulah terkadang peserta didik cenderung merasa bosan saat pembelajaran matematika berlangsung. Agar pembelajaran matematika menjadi tidak membosankan maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan UNO *stacko* pada materi vektor kelas X (2) untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis permainan UNO *stacko* pada materi vektor kelas X (3) untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan UNO *stacko* pada materi vektor kelas X (4) Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan UNO *stacko* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi vektor kelas X di MAN 2 Jombang.

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X-MIPA 2 MAN 2 Jombang. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data meliputi teknik analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini memperoleh beberapa hasil : (1) Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan UNO *stacko* dengan model ADDIE diawali dengan analisis, dilanjutkan dengan membuat desain media pembelajaran UNO *stacko*, setelah itu mengembangkan media pembelajaran dengan uji validitas media dari ahli, lalu mengimplementasikan media pembelajaran di sekolah, dan yang terakhir adalah evaluasi. (2) Kevalidan media pembelajaran dari validasi media dan materi berturut-turut memperoleh presentase 93,75% dan 84,375%, artinya media valid dan layak digunakan. (3) Kepraktisan media pembelajaran dari hasil observasi pendidik dan angket respon pendidik berturut-turut memperoleh presentase sebesar 85,71% dan 85,42%, yang artinya media dinyatakan praktis sesuai dengan kriteria kepraktisan, (4) Keefektifan media pembelajaran dari hasil observasi peserta didik dan angket repon peserta didik berturut-turut memperoleh presentase sebesar 82,14% dan 84%, sedangkan hasil tes pembelajaran memperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 70%, artinya media UNO *stacko* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi vektor kelas X di MAN 2 Jombang.

## ABSTRACT

The thesis with title "**Development of UNO Stacko Game-Based Learning Media to improve student learning outcomes in vector material for the 10<sup>th</sup> grade of MAN 2 Jombang**" was written by Wheni Putri Handini, NIM. 12204193088, advisor Dr. Dewi Asmarani, M.Pd.

**Keywords:** Learning Media, UNO Stacko, Vector

Learning mathematics at school is often considered monotonous by students, especially when facing difficult material such as vector material. Therefore, sometimes students tend to feel bored when learning mathematics takes place. To avoid boredom in mathematics learning, a learning media that can make learning mathematics fun is needed.

This research purposes are (1) to describe the steps for developing UNO stacko game-based learning media for vector material in the tenth grade (2) to describe the validity of UNO stacko game-based learning media in vector material for the 10<sup>th</sup> grade students (3) to describe the practicality of UNO stacko game-based learning media in vector material for the 10<sup>th</sup> grade students (3) to describe the practicality of UNO stacko game-based learning media in vector material for the 10<sup>th</sup> grade students (4) To describe the effectiveness of UNO stacko game-based learning media to improve student learning outcomes in vector material for the 10<sup>th</sup> grade students of MAN 2 Jombang.

The method used in this development research is the ADDIE model. The research subjects were students from X-MIPA 2 of MAN 2 Jombang. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques include the validity, practicality, and effectiveness of the developed learning media.

This study obtained several results: (1) The steps of developing UNO stacko game-based learning media with the ADDIE model begin with analysis, followed by making UNO stacko learning media designs, developing learning media with media validity tests from experts, implementing learning media in schools, and the last is evaluation. 2) The validity of the learning media obtained an average percentage of 93.75% and 84.375% to media and material, which means that the media is valid and suitable for use. (3) The practicality of learning media obtained a percentage of 85,71% and 85.42% from teacher observation and teacher opinion, which means that the media is declared practical in accordance with the practicality criteria, (4) The effectiveness of learning media obtained a percentage of 82,14% and 84% from students observation and students opinion but if media use to improve learning outcomes obtained a percentage of 70%, which means that the media is not effective for improving student learning outcomes on vector material for 10<sup>th</sup> grade students at MAN 2 Jombang.

## الملخص

البحث الجامعي بعنوان "تطوير وسائل التعليم وأونو ستاجكو لترقية نتائج تعلم الطلاب في المواد المتوجهة للفصل العاشر في المدرسة العالمية الحكومية ٢ جومبانغ" كتبها وأيّني بوترى هانديني، رقم القيد ١٩٣٠٨٨، ١٢٢٠٤١٩٣٠٨٨، المشرف د. ديوبي أسماراني الماجستير.

**الكلمات المفتاحية:** وسائل التعليم، أونو ستاجكو، المتوجه

غالباً ما يعتبر تعلم الرياضيات في المدرسة أمراً رتيباً من قبل الطلاب، خاصة عند التعامل مع المواد الصعبة مثل المواد المتوجهة. لهذا السبب يميل الطلاب أحياناً إلى الشعور بالملل عند تعلم الرياضيات. حتى لا يكون تعلم الرياضيات مملاً، فنحن بحاجة إلى وسائل تعليمية يمكنها أن تجعل تعلم الرياضيات ممتعاً.

كان الأهداف من هذا البحث هو (١) وصف خطوات تطوير وسائل التعلم المستندة إلى لعبة أونو ستاجكو في مادة متوجهة للفصل العاشر (٢) وصف صلاحية وسائل التعلم المستندة إلى لعبة أونو ستاجكو في مادة متوجهة من الفصل العاشر (٣) وصف يصف التطبيق العملي لمكبس وسائل التعلم القائم على لعبة أونو ستاجكو في مادة متوجهة للفصل العاشر (٤) فعالية وسائل التعلم القائمة على ألعاب أونو ستاجكو لترقية نتائج تعلم الطلاب في مادة متوجهة لترقية نتائج تعلم الطلاب في المواد المتوجهة للفصل العاشر في المدرسة العالمية الحكومية ٢ جومبانغ.

تستخدم طريقة البحث التنموي نموذج أردي. كان موضوع البحث طلاب للفصل العاشر مينا-٢ في المدرسة العالمية الحكومية ٢ جومبانغ. تقنيات جمع البيانات مع الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات. تشمل تقنيات تحليل البيانات الصلاحية والتطبيق العملي وتقنيات تحليل الفعالية لوسائل التعلم المتقدمة.

حصلت هذا البحث على نتائج: (١) بدأت خطوات تطوير وسائل التعلم المستندة إلى لعبة أونو ستاجكو باستخدام نموذج أردي بالتحليل، متبعاً بتصميم وسائل التعلم أونو ستاجكو، بعد ذلك تطوير وسائل

التعلم عن طريق اختبار صلاحية الوسائل من الخبراء، ثم تنفيذ التعلم الإعلامي في المدارس، وأخرها هو التقييم. (٢) حصلت صلاحية ، مما يعني ٣٧٥٪ و ٩٣,٧٥٪ الوسائل التعليمية على متوسط نسبة أن الوسيلة صالحة وممكنة الاستخدام. (٣) التطبيق العملي لوسائل التعلم ، مما يعني أن الوسيلة موصوفة ٤٢٪ و ٨٥,٧١٪ يحصل على نسبة لتكون عملية وفقاً لمعايير التطبيق العملي، (٤) فاعلية وسائل التعلم من نتائج ملاحظات الطلاب واستبيانات استجابة الطلاب حصلت على نسبة على التوالي ، بينما حصلت نتائج اختبار التعلم فاعلية ٨٤٪ و ١٤٪ وسائل التعلم لترقية نتائج التعلم تحصل على نسبة ٧٠٪ ، مما يعني أن وسائل الإعلام ليست فعالة في ترقية نتائج التعلم بالمشاركة للطلاب على المواد المتوجهة للفصل العاشر في المدرسة العالية الحكومية ٢ جومبانغ.