Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

Penggunaan Media Pembelajaran *Stacko Uno* pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Minat Belajar Siswa

Author:
Putri Intan[1]
Fazli Rachman[2]

Afiliation:
Universitas Negeri Medan[1,2]

Corresponding email
Putriintan6294@gmail.com[1]
Fazli.rachman@unimed.ac.id[2]

Histori Naskah:
Submit: 2025-07-12
Accepted: 2025-08-05
Published: 2025-08-12

This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:
Minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung rendah akibat metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan partisipasi dan ketertarikan siswa terhadap materi. *Stacko Uno* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Stacko Uno* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Nainggolan Tahun Ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *Stacko Uno* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar siswa yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji statistik nonparametrik Mann-Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar < 0,001. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (α = 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Stacko Uno* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai determinasi menunjukkan bahwa sebesar 74,8% variasi minat belajar dipengaruhi oleh penggunaan media *Stacko Uno*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Stacko Uno* efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Konvensional; Media Pembelajaran; Minat Belajar; Pendidikan Pancasila; *Stacko Uno.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk menjadikan individu sebagai pribadi yang berkembang, mengubah mereka dari yang tidak tahu menjadi yang berpengetahuan, dari yang belum mampu menjadi yang terampil, hingga akhirnya memiliki cara berpikir yang lebih dewasa dalam menghadapi masa depan mereka. Untuk menjamin kualitas pendidikan, peran pengajar sangat krusial. Guru yang memiliki kualifikasi, keahlian, dan komitmen tinggi terhadap profesinya menjadi faktor kunci dalam mencapai keberhasilan lembaga pendidikan (Sihite dkk., 2024, hal. 118). Pelajaran Pendidikan Pancasila

memiliki peranan yang signifikan dalam membentuk karakter siswa sebagai landasan moral dan etika untuk menghadapi tantangan serta perubahan dalam masyarakat (Putri., dkk., 2023). Pendidikan ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman berbangsa dan bernegara, serta menghasilkan generasi yang cerdas secara intelektual dan berakhlak baik. Namun, dalam pelaksanaannya, masih ada berbagai tantangan, terutama dalam minat belajar siswa. Salah satu masalah utama adalah metode pembelajaran yang seringkali monoton, seperti ceramah, meringkas materi, tanya jawab, dan pemberian tugas.

Observasi awal di kelas VIII SMPN 1 Nainggolan menunjukkan bahwa metode pembelajaran Pendidikan Pancasila masih bersifat konvensional, seperti ceramah, meringkas materi, tanya jawab, dan pemberian tugas. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif mengakibatkan rendahnya semangat dan partisipasi siswa. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi dalam diskusi kelas, sedikitnya pertanyaan yang diajukan siswa, serta anggapan siswa yang menganggap mata pelajaran ini membosankan. Seorang Guru profesional dapat diidentifikasi melalui kompetensi dan kemampuannya dalam memanfaatkan serta mengintegrasikan teknologi atau media pembelajaran baru ke dalam proses belajar untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa. Sebagai alternatif, media pembelajaran *Stacko Uno* hadir sebagai inovasi yang menggabungkan elemen permainan dengan materi edukatif. Media ini dirancang untuk meningkatkan interaksi siswa dalam suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif dan kepercayaan diri siswa (Sansastra & Ratnawati, 2023, hal. 279).

Studi Literatur

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan Guru untuk memperjelas materi pelajaran dan menjembatani konsep yang abstrak menjadi konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Kabatiah dkk., 2022, hal. 2). Media juga memperkuat efektivitas komunikasi antara Guru dan siswa serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Faradila dkk., 2023, hal. 471). Dalam perannya, Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dan motivator, sehingga pemilihan media yang tepat sangat penting dalam proses belajar.

Salah satu media efektif yang dapat digunakan adalah media permainan edukatif, seperti *Stacko Uno*. Media ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (Sudirman dkk., 2024:159). Permainan edukatif juga mampu mendorong rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi belajar, serta mengurangi kejenuhan dalam proses belajar yang monoton (Najuah dkk., 2022:26). Hal ini sangat penting terutama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang menekankan pada penanaman nilai dan karakter.

Media *Stacko Uno* dikategorikan sebagai media visual, karena menggunakan balok dengan tulisan soal yang dapat diamati langsung oleh siswa (Suriaman dkk., 2024, hal. 1775). Media ini membantu siswa memahami konsep moral dan kebangsaan secara interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan pendekatan permainan, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami proses belajar aktif, yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan (Nurgiansah, 2022, hal. 1530).

Media *Stacko Uno*

Stacko Uno merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menggabungkan dua konsep, yaitu Jenga dan Uno. Permainan edukatif seperti *Stacko Uno* dapat meningkatkan semangat belajar siswa melalui tantangan, interaksi, dan kesenangan. Permainan ini dikembangkan oleh Guru kreatif sebagai strategi pembelajaran aktif yang menggabungkan penyampaian materi dengan aktivitas menyenangkan. Setiap

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

balok *Stacko Uno* berisi soal pelajaran yang harus dijawab oleh siswa saat memainkan permainan, sehingga siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar secara aktif dan kolaboratif (Sansastra & Ratnawati, 2023). Filosofinya mengacu pada pembelajaran aktif, yang mengajak siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama.



Gambar 1.2 Media *Stacko Uno*

Secara rancangan, *Stacko Uno* selaras dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial (Nurhayani & Salistina, 2022). Dalam praktiknya, siswa dibagi dalam kelompok, menyusun balok, menjawab soal di tiap balok, berdiskusi, mencatat, dan mempresentasikan jawaban. Langkah-langkah ini mendorong keterlibatan langsung, kolaborasi, dan sikap aktif seperti tanggung jawab dan kejujuran. *Stacko Uno* juga memungkinkan pembentukan karakter komunikatif siswa seperti kerja sama dan menghargai sesama. Dengan pendekatan ini, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan yang biasa muncul dalam metode konvensional.

Stacko Uno menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis kelompok. Meskipun metode konvensional mudah diterapkan dan murah, namun *Stacko Uno* memiliki keunggulan seperti meningkatkan minat, motivasi, dan daya ingat siswa terhadap materi karena aktivitas belajar disampaikan melalui permainan (Syifa & Parastuti, 2020). Adapun kelemahannya, *Stacko Uno* memerlukan waktu untuk persiapan, kurang cocok untuk materi kompleks, serta bisa mengganggu pembelajaran jika jumlah alat tidak memadai. Meski demikian, potensi *Stacko Uno* sebagai media yang menyenangkan, kolaboratif, dan mendorong partisipasi aktif menjadikannya pilihan tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam pendidikan karakter seperti Pendidikan Pancasila.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka berperan penting dalam membentuk karakter siswa yang sesuai dengan nilai-nilai dasar bangsa. Kurikulum Merdeka dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif, serta menekankan pengembangan karakter berdasarkan nilai Pancasila (Wijayanti dkk., 2023). Pendidikan Pancasila bertujuan mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar siswa untuk kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Rachman dkk., 2021:2974).

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

Dalam pelaksanaannya, pendidikan ini diharapkan mampu membentuk warga negara global yang cerdas dan peduli serta mampu menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan dan moral dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pendekatan konvensional masih mendominasi, di mana siswa hanya menjadi pendengar pasif (Roza, 2024). Oleh karena itu, Guru dituntut memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu solusi adalah dengan penggunaan media inovatif seperti *Stacko Uno*, yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan menjadikan Pendidikan Pancasila tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dipraktikkan dalam sikap dan tindakan nyata.

Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk terlibat aktif dalam proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Menurut Slameto (2010:57, 180), minat adalah ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas tanpa paksaan, dan hal ini sangat memengaruhi hasil belajar. Siswa lebih mudah memahami materi jika sesuai dengan minatnya. Akrim (2021:18–19) menambahkan bahwa minat belajar mencakup kemampuan menerima, mengolah, dan menyimpan informasi. Belajar sendiri adalah proses interaksi antara individu dan lingkungannya (Yunita dkk., 2022), dan pembelajaran yang efektif membutuhkan partisipasi aktif siswa dalam memahami dan mengembangkan materi. Dalam konteks teori konstruktivisme, seperti dijelaskan oleh Nurhayani dan Salistina (2022), siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, baik secara individu (Piaget) maupun sosial (Vygotsky), yang sangat relevan dengan penggunaan media seperti *Stacko Uno*.

Beberapa faktor memengaruhi minat belajar siswa, di antaranya adalah faktor internal seperti kondisi fisik dan psikologis, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan metode pembelajaran (Ariani dkk., 2022). Ariani juga menyebut lima indikator utama minat belajar: aktif dalam belajar, konsisten, giat menyelesaikan tugas, memiliki rencana, dan disiplin. Selain itu, Akrim (2022:20) merujuk pada Slameto yang menjelaskan bahwa ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan turut memengaruhi minat siswa dalam belajar. Guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi peningkatan minat ini, khususnya dengan menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian ini menghadirkan novelty dalam bentuk penerapan media *Stacko Uno* secara khusus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang masih jarang diteliti, dengan fokus pada peningkatan minat belajar siswa berdasarkan lima indikator spesifik minat belajar menurut Ariani dkk (2022) aktif, konsisten, giat, memiliki rencana, dan disiplin. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengembangan kemampuan kognitif seperti berpikir kritis (Amanda dkk., 2024), pemecahan masalah (Amelia dkk., 2023), atau pengembangan karakter komunikasi (Fithriyah dkk., 2023), serta penerapan pada mata pelajaran eksak atau keagamaan seperti Biologi, Fisika, dan PAI. Belum ada penelitian yang secara eksplisit mengkaji pengaruh *Stacko Uno* terhadap indikator minat belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menyenangkan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa fokus pada indikator minat belajar secara terukur dan deskriptif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan pendekatan kuantitatif komparatif yang menunjukkan secara statistik antara media *Stacko Uno* dan metode konvensional dalam membentuk minat belajar siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif, dengan metode *Quasi Eksperimen*. Dalam bukunya, Sugiyono (2013:77) mengatakan metode penelitian eksperimen ini merupakan metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian eskperimen ini dipilih karena untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

Stacko Uno terhadap minat belajar siswa. Desain ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan penggunaan media pembelajaran *Stacko Uno* dan pada kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Penelitian ini di lakukan di SMPN 1 Nainggolan, Sibonor Ompu Ratus, Kecamatan Samosir, Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Nainggolan kelas VIII, yang di mana jumlah keseluruhan dari kelas VIII sebanyak 191 orang. Sampel dalam penelitian adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Nainggolan sebanyak dua kelas. Teknik pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling* atau disebut dengan sampel bertujuan. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak acak, di mana para peneliti memastikan pemilihan contoh melalui cara menetapkan identitas khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan penelitian (Sugiyono, 2013, hal. 85). Kelas yang memiliki kriteria yang sama terdapat pada kelas VIII-2 dan kelas VIII-3, yang di mana memiliki jumlah siswa yang sama yaitu berjumlah 32 orang. Selain itu juga, memiliki rata-rata nilai yang sama, yang di mana rata-rata nilai kelas VIII-2 dan kelas VIII-3 ini adalah 87. Setelah dua kelas ditentukan, tetapkan satu kelas untuk menjadi kelompok eksperimen dan satu kelas untuk menjadi kelompok kontrol. Jadi, kelompok eksperimen di kelas VIII-2 dan kelas kontrol di kelas VIII-3. Adapun Teknik pengumpulan data ini dengan cara observasi awal, studi dokumen dan penyebaran angket (*Pretest* dan *Posttest*). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, penulis akan mengumpulkan berbagai data numerik yang ada, lalu mengolah informasi tersebut, setelah itu dilakukan analisis data setelah semua data tersedia. Setelah data berhasil dikumpulkan dari lapangan, langkah selanjutnya adalah memproses dan menganalisisnya dengan bantuan rumus statistik.

1. Uji Coba Instrumen

a. Validitas, Menurut Sugiyono (2013:121) validitas adalah ukuran yang menggambarkan keabsahan atau kebenaran sebuah instrumen, yang di mana sebelum instrumen itu digunakan untuk pengumpulan data.

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} (1)$$

(Sumber: Sugiyono, 2007)

Keterangan :

Rxy = Koefisien Korelasi

X = Skor Item

Y = Jumlah Skor Item

N = Banyaknya Peserta

Kriteria: Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item dianggap valid

b. Reliabilitas, Reliabilitas merupakan kemampuan instrumen pengukuran untuk menghasilkan hasil yang konsisten ketika digunakan pada waktu yang berbeda. Dalam bukunya Sugiyono (2007:365) pengujian reliabilitas dengan menggunakan Koefisien Alpha Cronbach, Alpha Cronbach mengukur sejauh mana semua item dalam instrumen (misalnya, pertanyaan tentang pengalaman atau hasil permainan *Stacko Uno*) memberikan hasil yang konsisten. Rumus Alpha Cronbach:

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}\right) (2)$$

(Sumber: Sugiyono, 2007)

Keterangan :

r_{11} = Koefisien realibitas instrumen yang dicari

k = Jumlah butir soal

σ_i^2 = Varians masing-masing butir soal

σ_t^2 = Varians total

Kriteria: Jika $r_{11} \geq 0{,}70$, maka instrumen reliabel

2. Uji Prasyarat Analaisis

a. Uji Normalitas, Menurut Widodo, dkk (2023:109) uji normalitas adalah salah satu jenis pengujian dalam asumsi klasik yang bertujuan untuk mengetahui pola penyebaran data dalam suatu kelompok atau populasi. Metode yang digunakan untuk menguji kenormalan data ini adalah Shapiro Wilk. Dalam bukunya, Setyawan (2021:12) mengatakan bahwa apabila jumlah sampel > 50, maka menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov, dan apabila jumlah sampel ≤ 50, maka menggunakan Shapiro-Wilk. Karena data sampel dalam penelitian ini berjumlah kecil yang di mana sesuai dengan uji sahpiro wilk yang memiliki kemampuan yang cocok untuk sampel kecil, dengan rumus sebagai berikut:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^{n} a_i x_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^{n}(xi - \bar{x})^2} (3)$$

(Sumber: Sugiyono, 2007)

Keterangan:

W = Statistik uji Shapiro-Wilk

$x_{(i)}$ = Data yang diurutkan

a_i = Koefisien berdasarkan distribusi normal

$\bar{x}$ = Rata-Rata Data

Kriteria:

Jika nilai Sig. < 0,05 maka berdistribusi tidak normal

Jika nilai Sig. > 0,05 maka data berdistibusi normal

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis disesuaikan dengan hasil uji normalitas:

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

1. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka digunakan uji t (*Independent Sample t-test*). Rumus uji-t (*independent sample t-test*):

$$t = \frac{\bar{X}1 - \bar{X}2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} (4)$$

(Sumber: Sugiyono, 2007)

Keterangan:

t = Statistik Uji t

$\bar{X}1, \bar{X}2$ = Rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol

S_1^2, S_2^2 = Varians masing-masing kelompok

n_1, n_2 = Jumlah sampel dalam masing-masing kelompok

Kriteria: Jika p-value <0,05, terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

2. Namun, seperti yang dikatakan Sugiyono (2007:79) dalam bukunya yang berjudul "statistika untuk penelitian" yaitu jika data tidak berdistribusi normal, maka statistik parametrik tidak dapat digunakan, maka dari itu digunakan uji statistik nonparametrik. Uji Mann Whitney termasuk ke dalam statistik nonparametrik, yang di mana Sugiyono, (2007:153) juga mengatakan bila asumsi uji t-test tidak dipenuhi (misalnya data harus normal) maka test uji mann whitney ini dapat digunakan sebagai alternatif pengganti uji t-test. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS dan hasilnya ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (Asymp. Sig 2-tailed):

$$U = n1.n2 + \frac{n1(n1+n1)}{2} - R1 (5)$$

(Sumber: Sugiyono, 2007)

Keterangan:

n1 = jumlah subjek dalam kelompok 1

n2 = jumlah subjek dalam kelompok 2

R1 = jumlah peringkat (ranking) dari kelompok 1

R2 = jumlah peringkat dari kelompok 2

U = nilai statistik Mann-Whitney

Kriteria:

1. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok.
2. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok

4. Uji Determinasi

Edu Cendikia
Jurnal Ilmiah Kependidikan
E-ISSN: 2798-365X
Information Technology and Science
Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

Menurut Sugiyono 2007, Uji determinasi adalah pengujian dalam statistik yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah media pembelajaran *Stacko Uno*, sedangkan variabel dependennya adalah minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan Tahun Ajaran 2024/2025. Oleh karena itu, nilai koefisien determinasi yang diperoleh menunjukkan sejauh mana pengaruh media pembelajaran *Stacko Uno* dalam menjelaskan perubahan atau peningkatan minat belajar siswa. Hasilnya disebut sebagai koefisien determinasi (R^2) atau R Square.

$$R^2 = \frac{SS_{reg}}{SS_{tot}} (6)$$

(Sumber: Sugiyono, 2007)

Di mana:

R^2 = koefisien determinasi

rxy = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

Nilai R^2 berkisar antara 0 hingga 1 (atau 0% sampai 100%)

Makna Nilai R^2:

R^2 = 0,25 → artinya 25% perubahan Y dipengaruhi oleh X

R^2 = 0,60 → artinya 60% variasi Y dijelaskan oleh X

Sisanya (1 - R^2 atau 40%) dijelaskan oleh faktor lain di luar penelitian

5. Software yang digunakan

Pengolahan data dilakukan menggunakan *IBM SPSS 27* untuk uji hipotesis, validitas, realibitas, dan uji homogenitas, serta *Microsoft Excel*.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Stacko Uno* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan. Penelitian dilakukan terhadap dua kelompok: kelas eksperimen yang menggunakan media *Stacko Uno* dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan teknik Korelasi *Pearson Product Moment*. Dengan ketentuan α = 0,05 jika r-hitung > r-tabel, maka instrumen dinyatakan valid atau dapat diterima kriterianya dan dapat mengukur sesuatu.

Dalam pengujian ini dilakukan dengan menggunakan data dari 32 responden diluar sampel asli, jika diketahui N = 32 dan α = 0,05 maka r-tabel = 0,349 (Sugiyono, 2007, hal.373). Sebelum dilakukan analisis, instrumen angket minat belajar diuji validitas dan reliabilitasnya. Penelitian ini melakukan uji validitas kepada 32 Siswa sebagai responden diluar sampel utama. Maka berdasarkan aplikasi *IBM SPSS 27* dan *Excel* telah ditetapkan maka item dinyatakan valid apabila r-hitung > r-tabel. Dengan demikian jumlah item valid adalah 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 29, 30 dengan total 27 item valid. Kriteria pengambilan keputusan pada uji reliabilitas jika nilai Cronbach's Alpha mempunyai nilai > 0,70 maka item soal pada angket *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan dapat

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

diandalkan (*reliable*), namun jika nilai Cronbach Alpha < 0,70 maka item soal pada angket tidak dapat diandalkan (tidak *reliable*). Dengan demikian data angket yang peneliti gunakan memiliki nilai data yang konsisten atau dapat digunakan secara berulang. Berikut merupakan hasil uji reliabilitas menggunakan *IBM SPSS 27*.

Tabel 1. 1 Hasil Relibilitas Angket *Pretest* dan *Posttest*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	**N of Items**
0,898	30

(Sumber: Hasil Penelitian 2025 menggunakan *IBM SPSS 27*)

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan menggunakan *IBM SPSS 27*, maka instrumen minat belajar siswa dengan item berjumlah 30 sudah dinyatakan *reliable* karena 0,898 > 0,70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya instrumen penelitian minat belajar siswa tersebut konsisten dan akurat. Selanjutnya uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji ini penting dilakukan sebelum memilih jenis analisis statistik, karena banyak uji parametrik seperti uji t memerlukan asumsi bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal, maka perlu dipertimbangkan penggunaan uji nonparametrik seperti uji Mann-Whitney.

Tabel 1. 2 Hasil Uji Normalitas dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Normality				
Kelas		**Shapiro-Wilk**		
		Statistic	df	Sig.
Pretest	Kontrol	0,925	32	0,028
	Eksperimen	0,943	32	0,093
Posttest	Kontrol	0,935	32	0,053
	Eksperimen	0,967	32	0,410

(Sumber: Hasil Penelitian 2025 menggunakan *IBM SPSS 27*)

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk pada masing-masing kelompok data, diketahui bahwa sebagian besar data memiliki distribusi normal, kecuali pada satu kelompok. Kelompok *Pretest* (Eksperimen) memiliki nilai signifikansi sebesar 0,093, dan *Posttest* (Eksperimen) sebesar 0,410. Keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok ini berdistribusi normal. Hal serupa juga terjadi pada *Posttest* (Kontrol) dengan nilai signifikansi 0,053 yang masih berada di atas batas 0,05, sehingga dikatakan normal. Namun, berbeda halnya dengan *Pretest* (Kontrol) yang memiliki nilai signifikansi sebesar 0,028, karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Namun, karena salah satu kelompok data (*pretest* kontrol) tidak berdistribusi normal, maka secara statistik asumsi normalitas tidak terpenuhi secara keseluruhan. Jika ada satu saja kelompok data yang tidak normal, maka pengujian selanjutnya tidak dapat menggunakan uji parametrik seperti uji-t, karena uji tersebut mengasumsikan semua data berdistribusi normal.

Oleh karena itu, pengujian hipotesis untuk membandingkan dua kelompok (kontrol dan eksperimen) dalam penelitian ini lebih tepat menggunakan uji non-parametrik, yaitu Mann-Whitney U Test. Dalam konteks penelitian ini, Mann-Whitney U digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

dalam minat belajar antara siswa di kelas eksperimen yang menggunakan media *Stacko Uno* dan siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Dalam konteks penelitian pendidikan, uji ini sering digunakan untuk membandingkan hasil belajar, minat belajar, atau variabel lainnya antara dua kelompok, seperti kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 1. 3 Hasil Ranks Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Ranks				
Kelas		**N**	***Mean Rank***	***Sum of Ranks***
Minat Belajar	Kelas Eksperimen (*Stacko Uno*)	32	40,92	1309,50
	Kelas Kontrol (Konvensional)	32	24,08	770,50
	Total	64		

(Sumber: Hasil Penelitian 2025 menggunakan *IBM SPSS 27*)

Tabel 1. 4 Hasil Uji Mann-Whitney U Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test Statistics[a]	
	Minat Belajar
Mann-Whitney U	242,500
Wilcoxon W	770,500
Z	-3,625
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

(Sumber: Hasil Penelitian 2025 menggunakan *IBM SPSS 27*)

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Mann-Whitney U, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar < 0,001. Nilai ini lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Stacko Uno* dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data juga menunjukkan bahwa rata-rata peringkat (*mean rank*) pada kelas eksperimen adalah 40,92, sedangkan pada kelas kontrol hanya 24,08. Hal ini menunjukkan bahwa skor minat belajar siswa pada kelas eksperimen secara umum lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Stacko Uno* secara signifikan memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Maka dari itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti bahwa penggunaan media *Stacko Uno* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Uji determinasi ini hanya sebagai pelengkap untuk mengetahui seberapa besar kontribusi media *Stacko Uno* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Meskipun metode utama analisis yang digunakan adalah Mann-Whitney karena data tidak normal, uji determinasi di sini digunakan secara deskriptif untuk memperkuat kesimpulan, bukan sebagai dasar utama pengambilan keputusan. Dalam konteks penelitian ini, uji determinasi bertujuan

Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan
Volume: 5 | Nomor 02 | Agustus 2025 |
DOI: 10.47709/educendikia.v5i02.6474

untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Stacko Uno* terhadap minat belajar siswa. Nilai determinasi diperoleh dari nilai R Square (koefisien determinasi).

Tabel 1. 5 Hasil Uji Determinasi Angket *Pretest* dan Postest Eksperimen

MODEL SUMMARY				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,865[a]	0,748	0,732	1,385

(Sumber: Hasil Penelitian 2025 menggunakan *IBM SPSS 27*)

Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Model Summary*, diperoleh nilai R Square sebesar 0,748. Artinya, sebesar 74,8% variasi yang terjadi pada minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran *Stacko Uno*, sedangkan sisanya sebesar 25,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Stacko Uno* memiliki pengaruh yang signifikan dan kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Stacko Uno* berdampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu menarik perhatian siswa, mendorong keaktifan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Temuan ini sejalan dengan teori minat belajar menurut Slameto (2010:98) yang menyatakan bahwa minat dapat ditumbuhkan melalui media pembelajaran yang menarik. *Stacko Uno*, dalam hal ini, tidak hanya menjadi alat bantu visual tetapi juga mampu membangun keterlibatan emosional dan kognitif siswa. Lebih jauh, *Stacko Uno* mendukung teori pembelajaran konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pembelajaran bermakna melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, serta keterlibatan aktif siswa. Dalam praktiknya, *Stacko Uno* memungkinkan siswa mengeksplorasi konsep secara mandiri dan kolaboratif, memperkuat pemahaman melalui aktivitas bermain yang edukatif.



Gambar 1. 2 Pembelajaran menggunakan Media *Stacko Uno*

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Sudirman dkk. (2024) pun menguatkan bahwa proses belajar akan optimal ketika siswa diberikan ruang untuk mengembangkan kompetensinya melalui aktivitas yang

menarik. *Stacko Uno* menjadi media yang memenuhi prinsip tersebut, karena mendorong kerja kelompok, tanggung jawab, dan kreativitas dalam menjawab soal selama permainan.

Selanjutnya, nilai R Square sebesar 74,8% dari uji determinasi menunjukkan kontribusi besar *Stacko Uno* terhadap peningkatan minat belajar siswa. Ini berarti media ini bukan hanya variabel tambahan, tetapi berperan utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik. Faktor lain seperti motivasi, lingkungan, gaya mengajar, dan dukungan keluarga juga berkontribusi, namun porsinya lebih kecil dalam konteks penelitian ini.

Penemuan ini juga didukung oleh teori dari Najuah dkk. (2022:26), yang menyatakan bahwa media permainan edukatif mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertarik, proses belajar berlangsung lebih optimal dan bermakna. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa, *Stacko Uno* menjadi media yang relevan dan strategis. Selain mendorong keterlibatan aktif, media ini juga mengembangkan karakter siswa menjadi lebih kritis, kolaboratif, dan kreatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Stacko Uno* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMP Negeri 1 Nainggolan. Hasil uji Mann-Whitney U menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, dengan siswa yang menggunakan *Stacko Uno* menunjukkan minat belajar lebih tinggi. Indikator "aktif dalam belajar" mendominasi pada kategori tinggi, sedangkan indikator lainnya berada pada kategori sedang. Selain itu, 74,8% variasi minat belajar siswa dijelaskan oleh penggunaan media ini, menunjukkan kontribusi yang kuat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Hasil penelitian ini memperkaya ilmu pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. *Stacko Uno* terbukti efektif sebagai media yang mendukung pendekatan konstruktivisme, serta dapat dijadikan referensi dalam merancang strategi pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan aspek afektif siswa, terutama minat belajar. Temuan ini juga menjadi dasar pengembangan media edukatif sejenis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Oleh karena itu, media *Stacko Uno* dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat afektif seperti Pendidikan Pancasila.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, khususnya kepada dosen pembimbing Bapak Fazli Rachman, S.Pd., M.Pd. atas bimbingan dan arahannya selama proses penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru, dan siswa kelas VIII SMPN 1 Nainggolan yang telah memberikan dukungan serta partisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Penghargaan yang tinggi juga diberikan kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik

Referensi

Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group

Amanda, A. S., Anggriana, T. M., & Suharni. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis melalui Bimbingan Kelompok Menggunakan Media Uno Stacko pada Siswa Tahun Ajaran 2023 / 2024. *Senassdra: Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora*, *3*(2), 87–93.

Amelia, Rafianti, I., & Pujiastuti, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smartphone. *Jurnal Sosial Dan Sains*, *3*(3), 326 – 337. https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v3i3.716

Ariani, N. Dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung

dengan SPSS. Surakarta: CV. Tahta Media Group

Faradila, C., Lubis, M. D. A.-K., Depari, S. P., & Jamaludin, J. (2023). Eksplorasi Media Pembelajaran Ppkn Melalui Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Smp. *Kompetensi*, *16*(2), 465–476. https://doi.org/10.36277/kompetensi.v16i2.201

Fithriyah, D., Yulia, N., Suttrisno, Amreta, & Utami, S. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Komunikatif Melalui Permainan Uno Stacko. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *10*(2), 421–428. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1293

Kabatiah, M., Siagian, L., Wahyudi, A., Batubara, A., & Rachman, F. (2022). Pendampingan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pengelolaan Kelas Dalam Jaringan. *Mitra Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 1–5. https://doi.org/10.57251/mabdimas.v2i1.395

Najuah, dkk. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis

Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 1529–1534. https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf

Nurhayani dan Salistina. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: CV Gerbang Media Aksara

Putri, M. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, *7*(2), 1983–1988.

Rachman, F., Nurgiansyah, T. H., & Kabatiah, M. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2970–2984. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1052

Roza, S. (2024). Pentingnya Penggunaan Media Terhadap Pembelajaran PendidikanPancasila Di Sekolah Dasar SDN 023 Rokan IV Koto. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, *1*(2), 62–67.

Sansastra, P., Ratnawati, V., & Khususiyah. (2023). Media Permainan Uno Stacko Sebagai Sarana Melatih Kepercayaan Diri Siswa. *Senja KKN 3*, 278–285.

Setyawan, D., A. (2021). *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data*

Sihite, D. V., Tarigan, E., Panjaitan, P. A., & Yunita, S. (2024). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Organisasi Profesi dalam Mewujudkan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, *4*(3), 116–123.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudirman, dkk. (2019). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple Intelligence"*. Purwokerto: PT. Pena Persada Keerta Utama

Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta

Suriaman., Nurgiansah, T. H., Hariyadi, S., Rachman, F., & Hendri. (2024). Media Pembelajaran dengan Pandang: Efektivitas Media Pembelajaran VAK (Visual Auditory Kinestethic) pada Mata Pelajaran PPKn. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *3*(2), 1773–1779.

Syifa, D. A., & Parastuti. (2020). Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar. *Journal of Japanese Language Education*, *4*(1), 2–12.

Widodo, dkk. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: CV. Science Techno Direct

Wijayanti, D., & Muthali'in, A. (2023). Penguatan Dimensi Berkebinekaan Global Profil Pelajar Pancasila melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, *18*(1), 172–184. https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12518