

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Uno Stacko* Terhadap Pencapaian *Student Well-Being* Pada Pembelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 5 Sidoarjo

Sayyidah Navis Sairah ¹⁾, Kusnul Khotimah ²⁾, Ali Imron ³⁾, Dian Ayu
Larasati ⁴⁾

1) 2) 3) 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya,
Indonesia

Abstrak

Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu untuk diperhatikan pendidik agar dapat menciptakan *student well-being* dalam proses pembelajaran. Hal ini karena *well-being* merupakan suatu persoalan penting terkait dengan kondisi psikologis peserta didik. Peserta didik dengan *well-being* baik akan membawa pengaruh positif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis terkait penggunaan media pembelajaran "*Uno Stacko*" terhadap pencapaian *student well-being* pada pembelajaran IPS kelas IX. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian kuasi eksperimen. Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data ialah kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil analisis menunjukkan bahwa data yang terkumpul berdistribusi normal dan homogen. Hasil Uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan perolehan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, interpretasi dari hasil tersebut yakni terdapat perbedaan yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran "*Uno Stacko*" terhadap pencapaian *student well-being* pada pembelajaran IPS kelas IX. Selain itu, pada penelitian ini juga dilakukan uji N-Gain Score yang diperoleh nilai mean sebesar 83,8 pada kelas eksperimen, dan nilai mean sebesar 34,3 pada kelas kontrol. Berdasarkan acuan tabel kriteria efektivitas N-Gain, media pembelajaran *Uno Stacko* "efektif" untuk digunakan dalam pencapaian *student well-being*. Temuan ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan media inovatif dan interaktif seperti "*Uno Stacko*" dapat berfungsi sebagai strategi pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Sidoarjo

Kata Kunci: *Uno Stacko*, *Student Well-Being*, Pembelajaran IPS

Abstract

Learning media as a means of conveying information in learning needs to be considered by educators in order to create student well-being in the learning process. This is because student well-being is an important issue related to the psychological condition of students. Students with good well-being are more likely to demonstrate positive attitudes and better academic performance in the learning process. This study aims to analyze the use of "Uno Stacko" learning media on the achievement of student well-being in social studies learning for grade IX. This study is a quantitative study with a quasi-experimental research method. The research instrument for collecting data is a questionnaire that has been tested for validity and reliability. The results of the analysis showed that the data collected were normally distributed and homogeneous. The results of the Independent Sample T-Test showed the acquisition of an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, the interpretation of these results is that there is a significant difference in the use of "Uno Stacko" learning media on the achievement of student well-being in social studies learning for grade IX. Additionally, this study also conducted an N-Gain Score test which obtained a mean value of 83.8 in the experimental class, and a mean value of 34.3 in the control class. Based on the reference table of N-Gain effectiveness criteria, Uno Stacko learning media is "effective" in improving student well-being. These findings suggest that integrating innovative and interactive media such as "Uno Stacko" can serve as an effective pedagogical strategy to enhance the psychological well-being of students, particularly in social studies learning contexts at SMP Negeri 5 Sidoarjo.

Keywords: *Uno Stacko*, *Student Well-Being*, Social Studies

How to Cite: Sairah, S.N. Khotimah, Kusnul. Imron, Ali. Larasari, D.A (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Uno Stacko* Terhadap Pencapaian *Student Well-Being* Pada Pembelajaran IPS Kelas IX di SMP Negeri 5 Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 5 (02): 302 - 315

PENDAHULUAN

Pada zaman kontemporer, pendidikan menunjukkan esensialitas yang mendasar dan fundamental dalam kemajuan suatu negara. Pendidikan, sebagai salah satu dimensi keberadaan manusia yang krusial, sebab pendidikan dapat menentukan pandangan dunia terhadap suatu bangsa yang dilihat dari kualitas pendidikannya (Palupi, 2020). Pendidikan yang bermutu merupakan krusial dalam membentuk individu yang berkualitas dan mampu merespons dengan tangkas terhadap kompleksitas tantangan yang dihadapi dalam upaya memperkuat fondasi kemartabatan bangsa dan negara. Melalui pendidikan yang berkualitas tersebut, individu dapat lebih mengembangkan potensi mereka secara maksimal, memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, serta mengadopsi nilai-nilai yang positif untuk memajukan masyarakat dan negara secara keseluruhan, sehingga pendidikan dapat benar-benar menjadi tempat berpacu untuk memperbaiki nasib dan peradaban umat manusia.

Memasuki abad 21 yang memiliki gelombang besar dalam perkembangan ilmu pengetahuan, pendidikan hadir sebagai media dalam mengembangkan potensi untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas dan menjunjung tinggi martabat di mata dunia (Shoimin, 2014). Dalam mendukung terwujudnya keberhasilan tersebut, perlu adanya beberapa hal yang diperhatikan pendidikan, salah satunya yakni dalam proses pelaksanaan pendidikan. Sesuai dengan ketentuan yang dicantumkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 mengenai Standar Proses dalam pelaksanaan pembelajaran, pentingnya menjalankan proses pembelajaran yang inspiratif, interaktif, mengasyikkan, menantang, dan merangsang partisipasi aktif peserta didik, sambil memberi kesempatan agar dapat meningkatkan kreativitas dan mandiri, sesuai dengan minat, kemampuan, serta psikologi dari masing-masing kondisi peserta didik.

Berdasarkan pernyataan diatas, proses pelaksanaan pembelajaran yang baik menjadi suatu hal yang perlu untuk diperhatikan sebagaimana mewujudkan pembelajaran yang signifikan secara mendalam bagi peserta didik. Dari hal itu, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses di mana guru menyampaikan doktrin atau informasi kepada peserta didik (Ariski, 2018). Pembelajaran yang menarik menjadi pertimbangan dalam keberhasilan dalam mewujudkan pembelajaran bermakna bagi peserta didik tersebut. Tentu saja hal ini memerlukan dukungan dari peran guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sebab seorang guru merupakan pion utama dalam membentuk manusia yang berkualitas (Aziz, 2023).

Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran yang menarik, hingga saat ini pelaksanaan pembelajaran IPS seringkali masih diajarkan secara teoritis melalui metode membosankan seperti ceramah dan menghafal, peserta didik masih sering melihatnya sebagai subjek yang kurang menarik (Setiawan & Mulyati, 2020). Kaulan dalam (Luluanna et al., 2021) mengatakan jika dalam proses pembelajaran IPS masih sering ditemui guru mengajar dengan metode ceramah dengan tidak melibatkan peserta didik untuk aktif. Pembelajaran dilakukan tanpa pernah memahami kondisi peserta didik dalam proses belajar. Pembelajaran IPS jika demikian justru mempersulit peserta didik untuk menemukan potensi belajar mereka, karena tidak ada kebebasan dalam belajar dan pembelajaran hanya bersifat satu arah saja (Novita Jumiarti, 2023).

Sejalan dengan penjelasan mengenai pembelajaran IPS yang masih diimplementasikan secara teoritis, pada realitanya hal tersebut juga masih terjadi di SMP Negeri 5 Sidoarjo. Peneliti selama masa pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) melihat pembelajaran IPS kelas IX di sekolah tersebut masih cenderung diimplementasikan secara teoritis, kurang melibatkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran, dan sering hanya diberikan tugas-tugas yang membebani mereka. Keadaan

yang demikian membuat motivasi belajar mereka rendah dan seringkali mengeluh karena merasa bosan dan tidak semangat dalam belajar IPS, sehingga peserta didik menganggap pembelajaran IPS tidak menyenangkan untuk dipelajari.

Rendahnya motivasi belajar tersebut juga tercermin melalui hasil evaluasi penilaian formatif peserta didik di kelas IX pada mata pelajaran IPS selama semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada tema 01 mengenai manusia dan perubahan dengan hasil bahwa 60% peserta didik belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di mana sudah ditetapkan yaitu 80. Nilai ini mengindikasikan bahwa sejumlah besar peserta didik menghadapi kesulitan untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan selama proses pembelajaran di mana metode yang digunakan, yaitu metode ceramah dan diskusi. Metode tersebut tampak kurang cukup efektif dalam hal memotivasi peserta didik dapat berpartisipasi aktif di kelas. Dapat dilihat dari rendahnya keterlibatan peserta didik Ketika berdiskusi kelompok dan minimnya kemampuan mereka untuk mengaplikasikan konsep perubahan sosial dalam konteks kehidupan nyata. Data nilai formatif yang rendah ini menjadi indikasi bahwa metode pembelajaran yang diterapkan saat ini belum optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran yang menyenangkan tentu menjadi sesuatu yang perlu untuk dilakukan untuk dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di mana peserta didik akan merasakan lebih termotivasi, terlibat, dan senang dengan proses pembelajaran mereka. Motivasi dan prestasi belajar dapat muncul karena adanya tindakan individu atau kolaboratif yang melibatkan emosi masing-masing (Suprijono et al., 2023). Ketika peserta didik memiliki emosi positif dengan perasaan aman, nyaman, dan dihargai di kelas, mereka cenderung lebih terbuka untuk belajar, mengambil risiko dalam mengeksplorasi ide-ide baru, dan mengembangkan potensi mereka secara penuh. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga dapat meningkatkan koneksi antara guru sebagai pengajar dan peserta didik, dan juga sesama peserta didik yang dapat berkontribusi pada iklim kelas yang positif sehingga *student well-being* (kesejahteraan peserta didik) dapat dirasakan oleh mereka.

Memperhatikan pelaksanaan proses pembelajaran peserta didik sama halnya dengan memperhatikan kesejahteraan mereka dalam lingkungan pembelajaran di sekolah (Aulia, 2019). Istilah kesejahteraan peserta didik (*student well-being*) beberapa tahun belakangan ini menjadi populer didalam ranah pendidikan karena menyangkut kebahagiaan peserta didik di lingkungan sekolah, terutama pada masa remaja di mana suatu periode perubahan menuju usia dewasa dengan tuntutan tugas sekolah dan tanggung jawab yang lainnya yang dihadapi oleh mereka (Wati & Leonardi, 2016). *The Australian Council for Education of Research* mengatakan jika istilah *student well-being* juga dapat dimaknai sebagai derajat keefektifan fungsi peserta didik di sekolah (Fraillon, 2004) atau keadaan dimana mereka memiliki perasaan bahagia saat pembelajaran di sekolah (De Fraine et al., 2005).

Pelaksanaan pendidikan dengan mengedepankan *well-being* peserta didik sangat penting untuk diimplementasikan, karena belajar di sekolah lebih dari sekadar melibatkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran, melainkan juga menyadari kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Peserta didik yang dengan derajat *well-being* yang tinggi, cenderung merasa bahagia, puas, dan seimbang dalam kehidupannya. Selain itu, mereka memiliki kemampuan yang lebih baik untuk menangani tantangan akademik dan sosial, serta lebih mampu untuk berinteraksi dengan orang lain secara positif (Cahyono et al., 2021). Studi yang dilakukan oleh Khatimah (2015), disampaikan jika kesejahteraan peserta didik memiliki dampak yang positif terhadap diri peserta didik karena mendorong terciptanya perasaan kenyamanan dan kebahagiaan selama proses pembelajaran. Peserta didik yang memperoleh kesehatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan saat mengikuti pembelajaran cenderung mampu mencapai potensi belajarnya secara optimal dan memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap lingkungan sekolah dan masyarakat pada umumnya.

Student well-being menyangkut kebahagiaan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran seringkali terlewatkan oleh para pendidik. Ini sejalan dalam penelitian (Suhendra et al., 2023) yang

mengungkapkan jika keterlaksanaan pencapaian *well-being* peserta didik masih kurang dirasakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Perhatian pendidik seringkali hanya terfokus pada prestasi akademik mereka sehingga *well-being* peserta didik ditempatkan pada perhatian sekunder. Padahal *well-being* ialah salah satu elemen penting dalam pendidikan yang berkelanjutan dan efektif, sebab tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga mencakup aspek sosial, psikologis dan emosional peserta didik.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu dilakukan penelitian yang berfokus pada pendekatan pembelajaran yang dapat menarik dan berfokus pada peserta didik dapat diterapkan agar mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Pelaksanaan pembelajaran yang menarik dapat dilakukan melalui pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang interaktif mampu menjadi solusi inovatif didalam proses pembelajaran, ini perlu didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran agar dapat menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan individu dari peserta didik (Hasan et al., 2021). Salah satu opsi media pembelajaran yang sesuai dalam konteks tersebut adalah penggunaan *Uno Stacko* sebagai alat pembelajaran. Melalui penerapan media pembelajaran ini, peserta didik dapat mengalami transformasi perspektif terhadap pembelajaran IPS yang sering dianggap monoton menjadi suatu pengalaman yang mengasyikkan. *Uno Stacko* sebenarnya merupakan sejenis permainan yang dipakai untuk mengurangi rasa jenuh, *Uno Stacko* adalah permainan yang awalnya diciptakan sebagai varian dari permainan kartu *Uno*, yakni permainan yang dimainkan dengan Menyusun balok-balok kayu agar menjadi sebuah menara (Timur Saputri et al., 2021).

Media pembelajaran *Uno Stacko* ini akan diimplementasikan dalam pembelajaran IPS untuk kelas IX, dengan materi “Perubahan Sosial”. Penggunaan media ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran IPS menyangkut pencapaian *student well-being*, di mana sebuah aspek penting dalam dunia pendidikan yang masih jarang mendapatkan perhatian khusus dalam proses pembelajaran. Di era pembelajaran modern, *well-being* peserta didik tidak hanya diukur dari prestasi akademik, tetapi juga dari bagaimana mereka merasa bahagia, termotivasi, dan mampu mengatasi tantangan selama belajar (Suriyani & Nurmayasari, 2022). Penelitian ini mencoba mengintegrasikan media pembelajaran inovatif seperti *Uno Stacko* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan interaktif. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi pelajaran, tetapi juga mengalami peningkatan dalam aspek sosial-emosional mereka.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik. Apabila pendekatan seperti ini diterapkan secara luas, maka pendidikan tidak hanya fokus pada hasil akhir akademik, tetapi juga pada perkembangan karakter dan kesejahteraan mental peserta didik. Proses belajar akan lebih bermakna dan berdampak jangka panjang bagi peserta didik. Selain itu, inovasi dalam media pembelajaran seperti ini sangat dibutuhkan agar peserta didik lebih terlibat secara aktif dan tidak sekadar menjadi penerima informasi pasif. Berdasarkan kerangka ini, peneliti bermaksud untuk menginvestigasi “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Uno Stacko* Terhadap Pencapaian *Student Well-Being* Pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 5 Sidoarjo”. Dari studi diatas diharapkan penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* mampu menciptakan pembelajaran IPS yang membahagiakan untuk peserta didik sehingga *student well-being* tercapai dengan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, khususnya *quasi experiment*. Desain penelitian yang dipakai adalah *non-equivalent control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peneliti

memberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran dengan media pembelajaran *Uno Stacko* kepada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol menerima perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan diberikan, peneliti mengumpulkan data dengan memberikan angket kepada kedua kelompok kelas untuk mengukur pencapaian *well-being* peserta didik. Desain dapat digambarkan pada tabel sebagai berikut:

Non-equivalent Control Group Design

Tabel 1. *Non-equivalent Control Group Design*

Kelompok	Angket	<i>Treatment</i>	Angket
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Sumber: (Sugiono, 2016)

Keterangan:

O₁ : Angket *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko*

- : Pembelajaran konvensional (*direct teaching*)

O₂ : Angket *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi *treatment*

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Sidoarjo. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni kelas 66 peserta didik kelas IX. Teknik pengambilan sampel berdasarkan teknik Probability Sampling. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket pencapaian *student well-being* yang diujikan sebelum dan sesudah pelaksanaan perlakuan. Angket *pre-test* digunakan untuk mengetahui *well-being* peserta didik awal sebelum adanya perlakuan, dan angket *post-test* digunakan untuk mengetahui hasil pencapaian *well-being* peserta didik setelah dilakukan perlakuan. Pada angket penelitian ini terdapat alternatif jawaban berupa sangat setuju; setuju; cukup setuju; kurang setuju; dan tidak setuju. Perolehan hasil data diolah melalui uji yang dilakukan yakni uji validitas dengan Uji *Product Moment* dan uji reliabilitas dengan *Alpha Cronbach's*. Kemudian untuk teknik analisis data melalui pengolahan statistik yakni uji prasyarat seperti uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov*, uji homogenitas dengan *Levene*, uji hipotesis dilakukan dengan uji *Independent Sample T-Test*, serta Uji *N-Gain Score*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *pre-test* menjadi awal dari penelitian ini. *Pre-test* dilaksanakan sebelum peserta didik menerima perlakuan yang akan diberikan. Adapun pernyataan angket yang digunakan yakni 24 butir pernyataan yang telah tersortir dari hasil uji validitas terhadap instrumen penelitian yang diimplementasikan. Hasil *pre-test* dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Perolehan Nilai *Pre-Test*

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata Nilai
Eksperimen	78	37	64,54
Kontrol	77	42	63,78

Berdasarkan data pada tabel, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen hanya lebih tinggi 0,76 dari nilai rata-rata kelas kontrol. Nilai tertinggi kelas eksperimen adalah 78, nilai terendah sebesar 37, dan nilai rata-rata adalah 64,54. Sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol adalah 77, nilai terendah sebesar 42, dan nilai rata-rata adalah 63,78. Perbedaan nilai rata-rata antara kedua kelas tidak terlalu signifikan selama tahap *pre-test*.

Hasil *pre-test* yang tidak terlalu berbeda ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut seperti kurikulum pembelajaran yang sama, materi yang serupa, serta latar belakang peserta didik yang relatif setara dalam aspek akademik, karena peserta didik berasal dari sekolah dan lingkungan yang sama, sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar yang sama sebelum penelitian dimulai. Selain faktor lingkungan belajar yang serupa, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebelum penelitian juga dapat menjadi penyebab utama mengapa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, adanya perbedaan rata-rata nilai *pre-test* yang tidak signifikan dapat dijelaskan oleh kondisi awal peserta didik yang relatif serupa dalam hal pengalaman belajar dan metode pengajaran sebelumnya. Hal ini memastikan bahwa penelitian dapat berjalan secara objektif, karena peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen nantinya dapat lebih valid diatribusikan pada perlakuan yang diberikan, bukan karena perbedaan kondisi awal peserta didik.

Tabel 3. Hasil *Student Well-Being* Sebelum Perlakuan

No.	Kategori <i>Student Well-Being</i>	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1.	0% - 20% (Sangat Rendah)	0	0
2.	21% - 40% (Rendah)	3	2
3.	41% - 60% (Sedang)	24	23
4.	61% - 80% (Tinggi)	6	8
5.	81% - 100% (Sangat Tinggi)	0	0

Perolehan tingkat *well-being* sebelum perlakuan dapat dilihat pada tabel diatas yang menunjukkan peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Jumlah peserta didik yang memiliki kesejahteraan sangat tinggi pada kelas eksperimen maupun kontrol diperoleh sebanyak 0 anak, pada kategori tinggi berjumlah 14 peserta didik yakni 6 anak pada kelas eksperimen dan 8 anak pada kelas kontrol, pada kategori sedang sebanyak 24 anak di kelas eksperimen dan 23 anak di kelas kontrol, sedangkan pada kategori rendah terdapat 3 anak kelas eksperimen dan 2 anak kelas kontrol, dan tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori *well-being* sangat rendah. Data ini menjadi gambaran awal terkait pengolahan angket *pre-test* yang digunakan untuk kedua kelas sebelum adanya perlakuan.

Setelah adanya perlakuan, pelaksanaan *post-test* dilaksanakan dengan 24 butir pernyataan yang telah tersortir dari hasil uji validitas terhadap instrumen penelitian yang digunakan. Tabel berikut menunjukkan hasil *post-test*:

Tabel 4. Perolehan Nilai *Post-Test*

Kelas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata Nilai
Eksperimen	117	66	88,87
Kontrol	91	62	77,33

Berdasarkan data pada tabel, hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan hasil *pre-test* sebelumnya. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan atau intervensi yang diberikan di kelas eksperimen berpengaruh positif dalam meningkatkan *well-being* peserta didik. Kenaikan nilai rata-rata yang signifikan menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa. Adanya perbedaan hasil nilai dalam *post-test* ini dapat dijelaskan melalui efektivitas media pembelajaran yang digunakan. *Uno Stacko* sebagai media pembelajaran berkemungkinan dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, memotivasi mereka untuk lebih aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Hal ini berkontribusi terhadap peningkatan *student well-being* yang tercermin dalam kenaikan nilai *post-test* pada kelas eksperimen. Sebaliknya, kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa hanya mengalami peningkatan nilai yang lebih kecil karena metode pembelajaran yang digunakan tetap konvensional.

Selain itu, perbedaan ini juga dapat dikaitkan dengan tingkat partisipasi dan interaksi yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Metode pembelajaran berbasis permainan seperti penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* cenderung meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antarpeserta didik, yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep dan kesejahteraan psikologis mereka. Sementara itu, kelas kontrol yang tidak mendapatkan metode inovatif mungkin memiliki pengalaman belajar yang kurang menarik, sehingga peningkatan nilai mereka tidak sebaik kelas eksperimen.

Tabel 5. Hasil *Student Well-Being* Setelah Perlakuan

No.	Kategori <i>Student Well-Being</i>	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
1.	0% - 20% (Sangat Rendah)	0	0
2.	21% - 40% (Rendah)	0	0
3.	41% - 60% (Sedang)	0	10
4.	61% - 80% (Tinggi)	25	23
5.	81% - 100% (Sangat Tinggi)	8	0

Berdasarkan perolehan angket *post-test* hasil *well-being* setelah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah peserta didik yang memiliki kesejahteraan sangat tinggi didapatkan pada kelas eksperimen sebanyak 8 anak. Pada kategori tinggi berjumlah 48 peserta didik yakni 25 anak pada kelas eksperimen dan 23 anak pada kelas kontrol, kemudian pada kategori sedang sebanyak 10 anak yang hanya berada di kelas kontrol, dan tidak ada peserta didik yang masuk dalam kategori *well-being* rendah dan sangat rendah setelah adanya perlakuan. Apabila hasil *post-test* ini dibandingkan dengan hasil *pre-test*, maka dapat disimpulkan perolehan setelah perlakuan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai *student well-being* yang lebih banyak setelah dilakukan *treatment* pada peserta didik kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Setelah melakukan uji validitas angket dan dilakukan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut, maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk menunjukkan data berdistribusi normal dan memiliki varian seragam, sehingga uji statistik yang dapat dilakukan selanjutnya ialah uji statistik parametrik. Adapun uji statistik parametrik dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-Test* sebagaimana untuk mengetahui akan terdapat perbedaan atau tidaknya pada penggunaan media pembelajaran "*Uno Stacko*" terhadap *Student Well-Being* pada peserta didik kelas IX.

Table 6. Hasil Uji Independent Sample T-Test

Data	Nilai t-hitung	df	Nilai Signifikansi
<i>Post-test Student Well-Being</i> kelompok eksperimen dan kontrol	9,438	64	0,000

Hasil *t-test for Equality of Means* menunjukkan nilai t sebesar 9.438 dengan derajat kebebasan (df) 64 pada asumsi varians yang sama. Nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000, yang berarti lebih kecil dari 0.05. Ini menunjukkan bahwa kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang signifikan. Nilai ini mengindikasikan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata *well-being* yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditinjau dari pencapaian *student well-being*. Nilai signifikan $0.000 < 0,05$ tersebut dapat diartikan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang mana menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain, perlakuan yang diterapkan berhasil mempengaruhi hasil yang diukur. Hasil ini menunjukkan efektivitas dari perlakuan yang telah dilakukan.

Tahapan selanjutnya ialah dilakukan perhitungan melalui uji *N-Gain Score*. Tujuan dari dilakukan perhitungan ini ialah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran “*Uno Stacko*” ini efektif dalam memperoleh pencapaian *student well-being* peserta didik. Adapun hasil perolehan perhitungan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

Kelompok	N	Mean	Kategori
Eksperimen	30	83,7863	Efektif
Kontrol	30	34,3063	Tidak Efektif

Berdasarkan hasil uji N-Gain Score pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, rata-rata nilai N-Gain Score adalah 83,7863. Nilai ini menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen. Untuk kelas kontrol, rata-rata nilai *N-Gain Score* lebih rendah, yaitu 34,3083 dengan standard error 3,59793. Secara keseluruhan, hasil uji *N-Gain Score* menunjukkan efektivitas media pembelajaran *Uno Stacko* dalam pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen. Mengacu pada tabel tafsiran kriteria efektivitas *N-Gain*, perolehan nilai mean pada kelas eksperimen dengan nilai sebesar 83,7863 berada pada kategori “efektif”. Pada kelas kontrol perolehan nilai mean sebesar 34,3083 berada pada kategori “tidak efektif”. Rata-rata skor yang jauh lebih tinggi, distribusi nilai yang lebih runcing, serta rentang yang lebih lebar menunjukkan peningkatan signifikan pada peserta didik kelas eksperimen. Dibandingkan dengan kelas kontrol, perbedaan ini mencerminkan bahwa metode konvensional memiliki keterbatasan dalam mendorong peningkatan *well-being* peserta didik. Hasil penelitian ini memperkuat temuan dari penelitian serupa yang menunjukkan keunggulan pembelajaran dengan media pembelajaran yang inovatif.

Penerimaan hipotesis tersebut dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme Vygotsky terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diposisikan seperti *scaffolding*, yakni menjembatani kemampuan aktual dan potensial peserta didik. *Scaffolding* yang dikembangkan oleh Vygotsky menekankan pada *Zona Proximal Development (ZPD)*. Keadaan tersebut mengindikasikan adanya disparitas antara kompetensi yang telah diperoleh secara otonom oleh peserta didik dengan aspek yang masih memerlukan asistensi. Dengan adanya *scaffolding*, guru dapat memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga terpenuhinya kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dan mencapai kemampuan potensial yang lebih tinggi (Ardania et al., 2024).

Posisi media pembelajaran yang dapat diartikan sebagai alat yang dipakai dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai *scaffolding* tidak hanya membantu dalam efektivitas pembelajaran, tetapi dapat membantu dalam mencapai *well-being* peserta didik yang lebih baik. Media pembelajaran sebagai *scaffolding* sangat dibutuhkan agar peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih optimal (Etnawati, 2022). Konstruktivisme menurut Vygotsky memandang bahwa pengetahuan peserta didik dikonstruksi secara kolaboratif yang disesuaikan oleh setiap individu masing-masing. Proses penyesuaian itu setara dengan pengkonstruksian pengetahuan secara intra individual yakni melalui proses regulasi diri internal (Aulia, 2019).

Berkaitan dengan hal tersebut, *student well-being* sebagaimana berfokus pada kondisi emosional positif peserta didik dalam pembelajaran dapat terbentuk dari adanya perlakuan melalui *scaffolding* yang dalam hal ini melalui penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko*. Pada penelitian yang dilakukan melalui uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan adanya peningkatan dari *post-test* rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki rata-rata *post-test* hasil *student well-being* setelah dilakukan perlakuan sebesar 94,00, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata *post-test* hasil *student well-being* sebesar 77,00. Peningkatan ini terjadi karena adanya perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* yang berfokus pada pendekatan *scaffolding*. Penelitian ini sesuai dengan teori temuan oleh Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan dukungan dalam pembelajaran. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik lebih aktif, termotivasi, dan memiliki kondisi emosional yang positif.

Tabel 8. Hasil Peningkatan *Student Well-Being* Berdasarkan *N-Gain Score*

Kategori N-Gain	Jumlah Peserta Didik (Kelas Eksperimen)	Jumlah Peserta Didik (Kelas Kontrol)
$g \geq 0,7$ (Tinggi)	25	1
$0,3 \leq g < 0,7$ (Sedang)	7	18
$g < 0,3$ (Rendah)	1	14

Pada tabel diatas menunjukkan hasil peningkatan *student well-being* setelah perlakuan diberikan melalui media pembelajaran *Uno Stacko*. Peningkatan ini diukur menggunakan *N-Gain Score* yang kemudian dikategorikan menjadi tinggi ($\geq 0,7$), sedang ($0,3-0,7$), dan rendah ($< 0,3$). Di kelas eksperimen, sebanyak 25 peserta didik termasuk dalam kategori peningkatan tinggi, yang berarti mengalami perubahan signifikan setelah pembelajaran. Hasil ini menunjukkan keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis peserta didik secara optimal. Pencapaian tinggi dalam *N-Gain Score* pada mayoritas peserta didik kelas eksperimen menandakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif secara menyeluruh. Interaksi sosial yang terbangun dalam permainan *Uno Stacko* dapat memperkuat dimensi-dimensi

student well-being seperti kepuasan dan ketahanan diri. Hal ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran yang menyenangkan meningkatkan keterlibatan emosional peserta didik. Semakin tinggi keterlibatan ini, maka semakin besar pula pengaruh terhadap aspek psikologis mereka.

Apabila dibandingkan secara keseluruhan, kelas eksperimen menunjukkan distribusi yang lebih baik dan merata ke arah peningkatan yang tinggi. Sementara itu, kelas kontrol justru menunjukkan kecenderungan stagnan bahkan menurun. Perbedaan mencolok antara dua kelompok ini menginterpretasikan hasil bahwa media pembelajaran *Uno Stacko* efektif dalam meningkatkan aspek *student well-being*. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya pembelajaran yang melibatkan aspek afektif peserta didik.

Kelas eksperimen yang menunjukkan hasil lebih tinggi dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pembelajaran yang berfokus pada *scaffolding* membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui bantuan bertahap dari guru dan media pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian (Faot et al., 2023), yang menemukan bahwa media pembelajaran inovatif meningkatkan keterlibatan peserta didik dan *student well-being*. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memiliki peningkatan yang lebih rendah. Perbedaan ini menunjukkan pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran.

Kondisi *student well-being* yang baik juga tercermin dari aspek *positivity*. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan lebih banyak perasaan positif selama proses pembelajaran. Temuan ini didukung oleh penelitian (Sharma, 2016) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang mendukung akan meningkatkan kesejahteraan emosional peserta didik. Pembelajaran yang interaktif juga memperkuat hubungan antara peserta didik dan guru, yang menjadi faktor penting dalam meningkatkan *well-being*. Peningkatan *positivity* ini penting karena emosi positif berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan di sekolah. Peningkatan *positivity* menandakan intervensi berdampak kuat dalam membentuk sikap positif peserta didik. Intervensi yang bersifat reflektif dan berbasis pengalaman positif membantu peserta didik untuk fokus pada aspek menyenangkan dalam kehidupan sekolah mereka. Temuan ini menunjukkan bahwa *positivity* bukanlah sesuatu yang bersifat bawaan, tetapi dapat dikembangkan melalui strategi yang tepat.

Dari segi keterlibatan peserta didik, metode inovatif seperti penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Interaksi peserta didik yang aktif dan dukungan guru melalui *scaffolding* membuat mereka lebih percaya diri. Kelas eksperimen mencerminkan motivasi dan kepercayaan diri yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menjadi alasan mengapa *well-being* pada kelas eksperimen lebih tinggi. Perbedaan signifikan antara kedua kelas mengindikasikan efektivitas pendekatan yang digunakan. Penelitian ini relevan dengan studi oleh (Fadillah & Harmanto, 2022) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan meningkatkan *student well-being*. Media pembelajaran seperti *Uno Stacko* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik lebih bersemangat dan antusias. Sementara itu, metode konvensional di kelas kontrol kurang mampu menciptakan pengalaman belajar serupa. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran harus terus dikembangkan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan interaktif ini meningkatkan *resilience* atau ketahanan peserta didik dalam menghadapi tantangan belajar. Pada aspek *resilience*, peserta didik yang mengalami intervensi tampak lebih siap menghadapi tantangan akademik dan sosial. Intervensi yang dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran *Uno Stacko* mencakup kolaborasi, penguatan materi serta refleksi materi tampaknya berhasil memperkuat *resilience* peserta

didik terhadap tekanan akademik. Peserta didik di kelas eksperimen juga menunjukkan sikap lebih yakin dan percaya diri selama pembelajaran. Adanya dukungan melalui *scaffolding*, peserta didik dapat menyelesaikan tugas-tugas lebih efektif. Hal ini terlihat bahwa kemampuan peserta didik untuk bertahan di tengah tekanan akademik bukan hanya bisa dibentuk, tetapi juga dapat diukur secara objektif. Dengan kata lain, intervensi mampu menumbuhkan sikap tangguh dalam diri peserta didik, yang sangat penting untuk menjaga motivasi belajar jangka panjang.

Pada aspek *self-optimization*, peserta didik akan melihat tugas yang sulit sebagai suatu hal yang dapat membantu mereka untuk memahami pelajaran. Peserta didik menunjukkan kemampuan untuk melihat tugas atau tantangan sebagai peluang untuk belajar dan berkembang. Penelitian ini mendukung bahwa peserta didik dengan kemampuan *self-optimization* cenderung memiliki motivasi lebih tinggi dan strategi belajar yang lebih efektif. Hal ini menandakan bahwa intervensi berhasil meningkatkan kesadaran diri peserta didik terhadap proses belajar mereka. Adanya hasil ini mendukung konsep bahwa *self-optimization* dapat dikembangkan melalui intervensi yang melibatkan refleksi tujuan dan strategi pencapaian. Peserta didik dalam penelitian ini mampu memaksimalkan potensi mereka dengan memanfaatkan tugas-tugas sebagai sarana belajar. Mereka tidak lagi memandang kesulitan sebagai hambatan, melainkan sebagai kesempatan untuk meningkatkan pemahaman. Demikian dalam aspek *self-optimization* ini membantu peserta didik mencapai potensi belajar yang optimal.

Aspek yang terakhir ialah *satisfaction*, atau kepuasan peserta didik terhadap pengalaman belajar mereka. Pada aspek ini menunjukkan bahwa intervensi membantu peserta didik melihat sekolah bukan hanya sebagai tempat belajar, tetapi juga sebagai tempat berkembang dan berinteraksi secara positif. Meningkatnya rasa puas terhadap pengalaman belajar, peserta didik cenderung lebih terlibat, lebih termotivasi, dan memiliki pandangan yang lebih positif terhadap pembelajaran IPS yang dilakukan. Hasil *student well-being* pada kelas eksperimen lebih tinggi karena peserta didik merasa puas karena dihargai dan didukung selama proses belajar. Umpan balik positif dari guru mempengaruhi perasaan nyaman peserta didik dalam belajar. Kelas eksperimen mendapat dukungan lebih intensif melalui pendekatan *scaffolding*. Hal ini membuat peserta didik lebih fokus dan memiliki motivasi untuk meningkatkan belajar mereka. Kelas kontrol, sebaliknya, menunjukkan kondisi emosional yang cenderung stagnan.

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami peran media pembelajaran terhadap pencapaian *student well-being*. Pembelajaran yang mendukung aspek kognitif dan emosional peserta didik akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Emosi positif berperan dalam meningkatkan kreativitas dan pemahaman peserta didik. Hasil *well-being* yang meningkat di kelas eksperimen mencerminkan adanya keseimbangan antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, metode pembelajaran inovatif seperti penggunaan media *Uno Stacko* efektif dalam meningkatkan *student well-being*. Perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan pentingnya pendekatan yang berfokus pada dukungan bertahap dan interaktif. Hasil ini konsisten dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya suasana belajar yang positif dan mendukung. Oleh karena itu, penerapan metode inovatif perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Hasil dari penelitian ini juga memperkuat temuan dari berbagai studi terdahulu yang menekankan pentingnya empat aspek *well-being* dalam pembelajaran. Studi oleh Noble dalam (Pant & Rastogi,

2024) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memperhatikan *positivity*, *resilience*, *self-optimization*, dan *satisfaction* berkontribusi signifikan terhadap perkembangan akademik dan emosional peserta. Dalam konteks ini, peserta didik mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar melalui metode yang mendukung *well-being*. Adanya implementasi yang baik, aspek-aspek ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penguatan keempat aspek ini penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan holistik.

Peserta didik dengan *student wellbeing* kategori tinggi memiliki aspek *positivity* yang berarti menunjukkan adanya perasaan positif saat pembelajaran IPS. Perasaan positif yang dirasakan berkaitan dengan hubungan yang dibangun dengan teman sebaya dan guru. Pada aspek *resilience*, peserta didik selalu yakin dengan dirinya ketika dihadapkan dengan masalah yang sewaktu-waktu dapat terjadi pada saat pembelajaran IPS, mereka mampu untuk tetap tenang dan berpikir positif. Pada aspek *self-optimization*, peserta didik akan melihat tugas yang sulit sebagai suatu hal yang dapat membantu mereka untuk memahami pelajaran. Pada aspek *satisfaction*, peserta didik merasa bahwa kebutuhan belajarnya terpenuhi, berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, dan akibatnya merasakan keadaan psikologis yang menyenangkan.

Secara keseluruhan, data yang dikumpulkan dan diolah menunjukkan bahwa keempat aspek *student well-being* meningkat secara signifikan setelah peserta didik mengalami intervensi terutama pada kelas eksperimen yang menerima perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Uno Stacko*. Data kuantitatif dari *Independent Sample T-Test* dan *N-Gain Score* mendukung dampak positif dari adanya intervensi tersebut. Intervensi yang diberikan tidak hanya berdampak pada pengetahuan atau perilaku belajar, tetapi juga menyentuh aspek emosional, motivasional, dan sosial peserta didik. Keberhasilan dalam meningkatkan *positivity*, *resilience*, *self-optimization*, dan *satisfaction* menunjukkan bahwa pendekatan intervensi berbasis psikologi positif dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pendidikan. Demikian, pengembangan *student well-being* seharusnya menjadi bagian integral dari praktik pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis angket yang dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai Asymp yang tinggi Sig. (2-tailed) 0,000, artinya lebih kecil dari $\alpha < 0,05$. Hasilnya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan pencapaian *well-being* peserta didik antara kelas eksperimen yang merupakan kelas dengan penerapan media pembelajaran dan kelas kontrol yang merupakan kelas yang tidak ada penerapan media pembelajaran pada pembelajaran IPS kelas IX. Penelitian ini diperkuat juga dengan hasil uji N-Gain Score. Pada hasil uji N-Gain, kelas eksperimen menerima nilai rata-rata 83,8, yang menempatkannya dalam kategori "efektif". Di sisi lain, kelas kontrol menerima nilai rata-rata 34,3, yang menempatkannya dalam kategori "tidak efektif", sehingga hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Uno Stacko* yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IX di SMP Negeri 5 Sidoarjo dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan pencapaian *well-being* peserta didik khususnya pada aspek *positivity*, *resilience*, *self-optimization*, dan *satisfaction*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardania, N., Mafaza, F. M., Jannah, I. N., Putri, A. E., & Arochman, T. (2024). *Analisis Pengaruh Implementasi Teori Vygotsky*. 08(01), 77–85.
- Ariski, D. (2018). Pengembangan Permainan Uno Stacko Geography (Usg) Sebagai Media Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas Xi Ips Sma Negeri 16 Surabaya. *Swara Bhumi*, 5(8), 2.
- Aulia, F. (2019). *Improving Student Well-being in School*. 172–179.
- Aziz, S. A. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Literasi untuk Student Well-Being pada Siswa Kelas XII MIA.1 MAN Bantaeng Sulsel*. 2(1), 570–593.
- Cahyono, M. Y. M., Chrisantiana, T. G., & Theresia, E. (2021). Peran Student Well-Being dan School Climate terhadap Prestasi Akademik pada Siswa SMP Yayasan “X” Bandung. *Humanitas (Jurnal Psikologi)*, 5(1), 1–16.
- De Fraine, B., Van Landeghem, G., Van Damme, J., & Onghena, P. (2005). An analysis of wellBeing in secondary school with multilevel growth curve models and multilevel multivariate models.
- Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 130–138.
- Fadillah, A. P. N., & Harmanto, H. (2022). Upaya Guru PPKn dalam Menciptakan Student wellbeing di SMA Negeri 1 Krian. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 3859–3878.
- Faot, S. Y., Agama, I., & Kupang, K. N. (2023). Penggunaan Media Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Journal of Theology and Christian Education P*, 3(2), 92–100.
- Fraillon, J. (2004). Measuring Student Well-Being in the Context of Australian Schooling: Discussion Paper. *The Australian Council for Educational Research*, December, 1–54.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Luluanna, D., Noviana, E., & Antosa, Z. (2021). The Development of Uno Stacko Baca Learning Media for Social Studies in The Fourth Grade of Elementary School. *Jurnal FKIP Univesitas Riau*, 8, 1–11.
- Novita Jumiarti, D. (2023). Peningkatan Keterampilan Abad XXI pada Mata Pelajaran IPS melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Journal of Education Action Research*, 7(2), 160–168. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i2.55428>
- Palupi, R. (2020). Pengaruh School Well-Being Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, 4(1), 99–111.
- Pant, D., & Rastogi, A. (2024). Development of wellbeing among school learners through positive pedagogy. *International Journal of Wellbeing*, 14(2), 1–27.

- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Implementasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121.
- Sharma, K. (2016). Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and well-being by Martin E.P. Seligman - A Book Review. *NHRD Network Journal*, 9(4), 106–109.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue April).
- Suhendra, S., Mahajani, T., Ganeswara, M. G., Suhardi, E., Rahmawati, N., & Kartika, W. (2023). Inovasi Pembelajaran: Peningkatan Student Well-Being Melalui Bahan Ajar Digital. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 1071–1078.
- Suprijono, A., Sumarno, Alrianingrum, S., Mastuti, S., Liana, C., & Listyaputri, D. R. (2023). Explaining Teachers' Resilience and Well-being. *Technium Social Sciences Journal*, 47, 379–397.
- Suriyani, D. N. N. R. D., & Nurmayasari, E. (2022). *STUDENT WELLBEING INDEX AND ITS INFLUENCING FACTORS*. 16(2), 88–98.
- Timur Saputri, O. V., Astini, B. N., Nurhasanah, N., & Rachmayani, I. (2021). Pengembangan Permainan Uno Stacko Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di Mataram Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan*, 1(2), 53–59.
- Wati, K. D., & Leonardi, T. (2016). Perbedaan Student Well-Being Ditinjau dari Persepsi Siswa terhadap Perilaku Internasional Guru. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 5(1), 1–10.