

**PENGEMBANGAN PERMAINAN UNO STACKO GEOGRAPHY (USG) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI PADA MATERI MITIGASI BENCANA ALAM KELAS XI IPS SMA NEGERI 16 SURABAYA**

**Dita Ariski**

Mahasiswa S1 Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya  
[dita\\_nuraga@gmail.com](mailto:dita_nuraga@gmail.com)

**Dr. Sukma Perdana Prasetya, S.Pd., M.T.**  
Dosen Pembimbing Mahasiswa

**Abstrak**

Permasalahan yang dihadapi guru geografi kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya adalah masih rendahnya hasil belajar dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Hasil ulangan harian siswa diperoleh persentase nilai rata-rata ketuntasan XI IPS 1 sebesar 46,7% dan XI IPS 2 sebesar 40%. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa tentang materi yang ada pada pelajaran geografi. Permasalahan tersebut membuat peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan sistem permainan yaitu *Uno Stacko Geography (USG)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Kelayakan permainan *Uno Stacko Geography (USG)* sebagai media pembelajaran, 2) Aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)*, 3) Respon siswa selama terhadap pengembangan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)*, 4) Hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)*.

Pengembangan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)* menggunakan desain R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Teknik pengumpulan data meliputi lembar validasi media, lembar observasi aktivitas siswa, angket respon siswa, dan tes hasil belajar siswa. Data validasi, observasi, dan angket akan dianalisis menggunakan ketentuan skala Likert, hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Hasil validasi media dari ahli media dan materi memperoleh persentase nilai kelayakan media 80% dan kelayakan materi 93,18%, termasuk kriteria sangat layak. 2) Aktivitas siswa menunjukkan perubahan yang baik selama penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)* dengan persentase nilai rata-rata 75,625%. 3) Respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)* memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 75,56%, termasuk kriteria baik. 4) Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* 91,86 dan kelas kontrol 87,83. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh perbedaan nilai rata-rata 4,026 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,032, maka  $p < \alpha$ ;  $0,032 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Kata Kunci** : *Media Pembelajaran, ADDIE, Uno Stacko Geography (USG), Aktivitas siswa, Respon siswa.*

**Abstract**

*The problems faced by geography teachers in class XI IPS in SMA Negeri 16 Surabaya are the still low learning outcomes and students' enthusiasm in learning geography. The results of the students' daily tests obtained the percentage of the average score of completeness XI IPS 1 was 46.7% and XI IPS 2 was 40%. In addition, the lack of learning media that attracts students' attention and curiosity about the material in the geography lesson. These problems make researchers want to develop a learning media with a game system, namely Uno Stacko Geography (USG). This study aims to determine: 1) The feasibility of Uno Stacko Geography (USG) as a learning medium, 2) Students' activity during the application of Uno Stacko Geography (USG) learning media, 3) Students' response during the development of Uno Stacko Geography (USG) learning media, 4) Students' learning outcomes after applying Uno Stacko Geography (USG) learning media.*

*Development of learning media Uno Stacko Geography (USG) uses R & D (Research and Development) design with ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate) models. Data collection techniques include media validation sheets, student activity observation sheets, student response questionnaires, and student learning outcomes. Validation, observation, and questionnaire data will be analyzed using the terms of the Likert scale, student learning outcomes are analyzed using independent sample t-test.*

*The results showed: 1) The results of media validation from media and material experts obtained 80% media feasibility percentage and 93.18% material feasibility, including very eligible criteria. 2) Students' activity shows good changes during the implementation of Uno Stacko Geography (USG) learning media with an average percentage value of 75.625%. 3) Students' response to the application of Uno Stacko Geography (USG) learning media obtained an average percentage value of 75.56%, including good criteria. 4) Students' learning outcomes in the experimental class obtained an average posttest score of 91.86 and control class 87.83. Based on the results of the independent sample t-test, the average value difference was 4.026 and the Sig. (2-tailed) of 0.032, then  $p < \alpha$ ;  $0.032 < 0.05$  so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. This shows that there are differences in learning outcomes between the experimental class and the control class.*

**Keywords** : *Learning Media, ADDIE, Uno Stacko Geography (USG), Student's activity, Student's response.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi, interaksi, penyampaian informasi atau pesan antara pendidik, peserta didik dan bahan pembelajaran. Informasi atau pesan yang akan dikomunikasikan berupa isi suatu pembelajaran yang ada dalam kurikulum dan disampaikan oleh pendidik, fasilitator atau sumber lain kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Geografi adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran geografi pada hakikatnya adalah pembelajaran tentang gejala-gejala geosfer di permukaan bumi (Prasetya, 2014:9).

Daryanto (2011:3) menyatakan bahwa dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Guru harus memiliki strategi mengajar yang baik agar hasil belajar siswa menjadi baik juga. Seorang guru yang menepati posisi sentral bukan hanya memberikan pengetahuan kepada siswa dengan langsung tetapi guru harus punya perencanaan agar pembelajaran yang akan dilaksanakan berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Hasil wawancara dengan guru geografi dan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya yang telah dilakukan oleh peneliti pada waktu Praktik Ajar Nyata (PAN) bulan Agustus 2017 terkait mata pelajaran geografi yaitu dalam proses pembelajaran geografi guru masih menggunakan metode ceramah, belajar kelompok, dan tanya jawab. Permasalahan yang dihadapi guru geografi adalah masih rendahnya hasil belajar dan semangat belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Sebagian besar siswa kelas XI IPS beranggapan bahwa mata pelajaran geografi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan dikarenakan jam pelajaran geografi yang diletakkan pada jam-jam akhir pelajaran, serta kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian dan rasa ingin tahu mereka tentang materi yang ada pada pelajaran geografi. Nilai hasil ulangan harian siswa juga masih banyak yang berada dibawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu  $\leq 78$ , sehingga guru merasa membutuhkan strategi pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang dapat merangsang keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta kondisi lingkungan pada saat

pembelajaran berlangsung. Dalam mengajar geografi terdapat tiga cara yaitu ceramah, observasi langsung di lapangan dan menggunakan media (Prasetya, dkk., 2017). Media sebagai salah satu sumber belajar yang merupakan alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan akan adanya perubahan suasana belajar menjadi lebih bervariasi dan aktif yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar dan pemahaman siswa dalam menerima materi-materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam pembelajaran geografi adalah media dengan sistem permainan yaitu permainan *uno stacko*. Penerapan permainan di dalam kelas sebagai media pembelajaran dimaksudkan untuk menghilangkan kebosanan, dan rasa mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan media permainan untuk pembelajaran geografi ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XI IPS yang suka dengan sistem pembelajaran santai diselingi dengan permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Permainan *Uno Stacko Geography (USG)* sebagai Media Pembelajaran Geografi pada Materi Mitigasi Bencana Alam Kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Kelayakan permainan *Uno Stacko Geography (USG)* sebagai media pembelajaran, 2) Aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)*, 3) Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)*, 4) hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain *R & D (Research & Development)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate)*.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya yang terdiri 2 kelas yaitu kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2. Kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen.

Prosedur penelitian meliputi : 1) Melakukan observasi ke sekolah yang akan jadi tujuan penelitian, 2) Menentukan rancangan penelitian mengacu pada model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate)*.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berupa : 1) Lembar validasi media, 2) Lembar observasi aktivitas siswa, 3) Lembar angket respon siswa, 4) Lembar tes hasil belajar siswa.

Penilaian hasil kelayakan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* yang diperoleh dari lembar

validasi ahli media dan ahli materi akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi skala *Likert*, sebagai berikut :

**Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kelayakan Media**

Persentase (%)	Kriteria
0% - 20%	Tidak layak
21% - 40%	Kurang layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2013:15)

Data penilaian hasil observasi aktivitas siswa dan respon siswa selama proses pembelajaran akan dianalisis berdasarkan penilaian skala *Likert*.

Data hasil belajar siswa berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang diperoleh selama proses pembelajaran akan dianalisis menggunakan program SPSS versi 23 yang meliputi : 1) Uji normalitas, 2) Uji homogenitas, 3) Uji *independent sample t-test*, untuk mengetahui perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan (*R&D*) media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* ini mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Hasil pencapaian dari setiap tahap yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

### a. Analyze (Menganalisis)

Analisis merupakan tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti. Hal-hal yang harus dianalisis dalam penelitian sebagai berikut :

#### 1. Analisis Siswa

Siswa yang akan dijadikan subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS. Kelas XI IPS di SMA Negeri 16 Surabaya terdiri dari 2 kelas yaitu Kelas XI IPS 1 dan 2. Kelas ini memiliki kesamaan guru yang mengajar mata pelajaran geografi dan memiliki kesamaan karakteristik siswa yang suka dengan sistem pembelajaran santai diselingi dengan permainan, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

#### 2. Analisis Tujuan Pembelajaran

Penyusunan tujuan pembelajaran didasarkan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus geografi pada materi mitigasi bencana alam kurikulum 2013.

#### 3. Analisis Konsep Media

Media yang dikembangkan adalah media permainan *uno stacko*. Permainan ini akan dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran dengan mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan dan menyusunnya secara sistematis serta mengaitkan setiap konsep yang akan diajarkan.

### b. Design (Merancang)

Tahap desain dilakukan dengan merancang perangkat pembelajaran yang harus disiapkan untuk penerapan permainan *Uno Stacko Geography (USG)* sebagai media pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang perlu disiapkan sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Materi pembelajaran yang dipilih yaitu materi mitigasi bencana alam.
3. Instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi media dan materi, lembar observasi aktivitas siswa, lembar angket respon siswa, dan soal tes hasil belajar.
4. Mendesain strategi bermain disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
5. Menyiapkan balok *uno stacko* asli.
6. Merancang desain kartu *USG*.
7. Merancang *sticker* sebagai penutup balok.

### c. Development (Mengembangkan)

Tahap mengembangkan merupakan tahapan produksi, dan validasi. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan sistem permainan yaitu *Uno Stacko Geography (USG)* yang memuat materi mitigasi bencana alam, sebelum diujicobakan pada siswa sebagai media pembelajaran, media tersebut terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi.

### d. Implement (Menerapkan)

Media *Uno Stacko Geography (USG)* yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian diujicobakan kepada siswa kelas eksperimen (XI IPS 2) SMA Negeri 16 Surabaya sebagai media pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana alam. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti akan mengamati aktivitas siswa dan menyebarkan angket respon siswa.

### e. Evaluate (Mengevaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan setelah media permainan yang dibuat dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya penilaian untuk mengetahui kesesuaian tujuan pembelajaran dengan penggunaan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* pada materi mitigasi bencana alam. Penilaian hasil belajar siswa menggunakan soal tes berjumlah 40 soal. Sebelum diujikan soal tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas butir soal.

## Kelayakan Media

Penilaian dari ahli media dan ahli materi terhadap media *Uno Stacko Geography (USG)* dari segi kelayakan penyajian media mendapatkan total skor 48 dengan persentase 80%. Berdasarkan kriteria penilaian skala

*Likert* menunjukkan bahwa persentase kelayakan 61% - 80% termasuk kriteria “layak”.

Penilaian dari ahli materi terhadap materi media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* dari segi kelayakan materi mendapatkan total skor 41 dengan persentase 93,18%. Berdasarkan kriteria penilaian skala *Likert* menunjukkan bahwa persentase kelayakan 81% - 100% termasuk kriteria “sangat layak”.

Hasil penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli materi memperoleh persentase nilai rata-rata 86,59% termasuk kriteria “sangat layak”, artinya permainan *Uno Stacko Geography (USG)* layak untuk digunakan sebagai pembelajaran geografi.

#### **Aktivitas Siswa**

Hasil penilaian aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)* diperoleh persentase nilai rata-rata 75,625%. Berdasarkan kriteria interpretasi penilaian skala *Likert* menunjukkan bahwa persentase kelayakan 61% - 80% termasuk kriteria “baik”. Jadi, aktivitas siswa selama proses penerapan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* dalam kriteria “baik”, artinya siswa aktif selama proses pembelajaran, baik dalam hal bermain, bertanya jawab, bekerja sama dengan teman sekelompok, mengambil keputusan dengan pertimbangan kelompok, dan saling memiliki kepedulian terhadap teman yang kesulitan selama proses pembelajaran dengan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)*.

#### **Respon Siswa**

Hasil respon siswa terhadap penerapan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* memperoleh persentase nilai rata-rata 75,56%. Berdasarkan kriteria penilaian skala *Likert* menunjukkan bahwa persentase kelayakan 60% - 80% termasuk kriteria “baik”, artinya siswa merespon dengan baik penerapan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)*, siswa tertarik dengan desain permainan, siswa memahami teknis permainan, siswa juga merasa senang, semangat dan tidak merasa bosan selama pembelajaran geografi.

#### **Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 77,75. Setelah penerapan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)*, selanjutnya dilakukan *posttest*, nilai rata-rata yang diperoleh meningkat menjadi 91,86. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 78,25, dan nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh meningkat menjadi 87,83.

Analisis perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan perhitungan menggunakan program SPSS 23. Berdasarkan perhitungan uji *independent sample t-test* diperoleh nilai

*Sig. (2-tailed)* sebesar 0,032, maka  $p < \alpha$  ;  $0,032 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil ini menunjukkan ada perbedaan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

#### **PEMBAHASAN**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa permainan *Uno Stacko Geography (USG)* yang merupakan modifikasi dari permainan balok *uno stacko*. Berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi terkait kelayakan penyajian media dan materi, permainan *Uno Stacko Geography (USG)* yang telah diproduksi oleh peneliti memperoleh persentase nilai rata-rata 86,59% termasuk kriteria “sangat layak” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran geografi. Asyhar (2012:92) menyatakan bahwa validasi produk media perlu dilakukan untuk menjamin ketepatan materi kurikulum dan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian bahas dengan peserta didik. Secara konten dan ilmiah produk yang dihasilkan dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil penilaian aktivitas siswa selama penerapan media pembelajaran *Uno Stacko Geography (USG)* diperoleh persentase nilai rata-rata 75,625% termasuk kriteria “baik”, artinya siswa aktif selama proses pembelajaran, baik dalam hal bermain, bertanya jawab, bekerja sama dengan teman sekelompok, mengambil keputusan dengan pertimbangan kelompok, dan saling memiliki kepedulian terhadap teman yang kesulitan selama proses pembelajaran dengan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)*. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Rusman (2013:96), siswa dikatakan aktif apabila memahami apa saja yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Hasil penilaian respon siswa terhadap penerapan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* memperoleh persentase nilai rata-rata 75,56% termasuk kriteria “baik”, artinya siswa merespon dengan baik adanya penerapan media permainan *USG*. Siswa tertarik dengan adanya media permainan dalam pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Penilaian hasil belajar siswa juga dilakukan untuk menilai bagaimana hasil belajar yang diperoleh siswa dari pengembangan media permainan *Uno Stacko Geography (USG)*. Penilaian hasil belajar siswa melalui dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Kedua tes ini dilakukan dalam waktu yang berbeda yaitu *pretest* dilakukan pada awal pembelajaran, sedangkan *posttest* dilakukan pada akhir pembelajaran. Tes diujikan pada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar yang diperoleh siswa dari kelas eksperimen yang menggunakan penerapan

media dan kelas kontrol tanpa menggunakan media. Hasil belajar siswa dikatakan “tuntas” apabila telah mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)  $\geq 78$ .

Hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol (XI IPS 1) 78,25 dan kelas eksperimen (XI IPS 2) 77,75. Hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol 87,83 dan kelas eksperimen 91,86. Kedua kelompok kelas mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih baik dari kelas kontrol. Ketuntasan klasikal kelas eksperimen diperoleh persentase nilai rata-rata 93% sedangkan kelas kontrol 87% menunjukkan bahwa ada beberapa siswa dikelas eksperimen maupun kelas kontrol yang belum tuntas.

Pengembangan media pembelajaran sangatlah penting, artinya dapat mengatasi kekurangan serta keterbatasan persediaan media yang ada. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Arsyad dalam Widiyanto (2014:66) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Berdasarkan manfaatnya, media pembelajaran merupakan salah satu teknik yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar.

## SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan permainan *Uno Stacko Geography (USG)* sebagai media pembelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan permainan *Uno Stacko Geography (USG)* sebagai media pembelajaran geografi menurut ahli media dan materi layak untuk diterapkan dalam pembelajaran geografi pada materi mitigasi bencana alam kelas XI IPS SMA Negeri 16 Surabaya dengan perolehan nilai kelayakan media 80% dan materi 93,18%.
2. Aktivitas siswa memperoleh persentase nilai rata-rata 75,625% termasuk kriteria “baik”, artinya siswa menunjukkan perubahan aktivitas yang baik dalam proses pembelajaran.
3. Respon siswa memperoleh persentase nilai rata-rata 75,56% termasuk kriteria “baik”, artinya siswa

merespon dengan baik adanya penerapan permainan *Uno Stacko Geography (USG)* sebagai media pembelajaran.

4. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* 91,86 dan kelas kontrol 87,83. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,032, maka  $p < \alpha$  ;  $0,032 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## SARAN

Kegiatan penelitian dan pengembangan yang diteliti dilakukan, terdapat beberapa saran yang untuk peneliti sampaikan sebagai berikut :

1. Bagi Guru Geografi  
Guru sebaiknya memperhatikan penyesuaian alokasi waktu pembelajaran yang telah ditetapkan dalam RPP agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
2. Bagi Siswa  
Diharapkan dengan adanya inovasi media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* ini siswa lebih punya semangat lagi untuk mempelajari materi pelajaran geografi.
3. Bagi Peneliti Lain  
Media permainan *Uno Stacko Geography (USG)* yang dikembangkan peneliti untuk media pembelajaran geografi dan hanya terbatas pada materi mitigasi bencana alam untuk kelas XI IPS. Sehingga perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut dengan pokok pembahasan yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R., 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Prasetya, Sukma Perdana. 2014. *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Prasetya, S.P., Daryono and Budiarto E. 2017. *Media Development Effectiveness of Geography 3D muckups*. IOP Conf. Series: Journal of Physics, series 953.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Rusman, 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Widiyanto, Dwi Wisnu. 2014. *Perbedaan Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash dan Media Mind Map Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII Di SMP Negeri 1 Karangmoncol*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Elektronika, (<http://eprints.uny.ac.id/26694/>, diunduh 17 Oktober 2017).