

BAB 2

LANDASAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivisme. Teori konstruktivisme secara garis besar menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang ia peroleh secara mandiri, siswa juga harus mampu memecahkan masalah, dan menemukan sesuatu untuk dirinya atas dasar idenya. Sumarsih (2009: 55) berpendapat, bahwa :

Konstruktivisme merupakan salah satu aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan merupakan hasil konstruksi (bentukan). Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif dari kenyataan yang terjadi melalui aktivitas seseorang.

Trianto (2010: 29) berpendapat, bahwa teori konstruktivisme merupakan salah satu prinsip yang paling penting dalam proses psikologi pendidikan. Pada teori ini menyatakan bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan apa yang diketahui tetapi guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Pembelajaran menurut teori belajar konstruktivistik lebih menekankan kepada proses dalam pembelajaran. Berkaitan dengan teori konstruktivisme (Mudlofir & Evi, 2017: 12-13) menjelaskan bahwa :

“Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning*, yaitu adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada pembelajar”

Berdasarkan keterangan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa teori Konstruktivisme memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar menemukan sendiri kompetensi dan pengetahuannya guna mengembangkan kemampuan yang sudah ada pada dirinya. Fahaman konstruktivisme dalam proses belajar mengajar, guru tidak serta merta memindahkan pengetahuan kepada peserta didik dalam bentuk yang sempurna. dengan kata lain, peserta didik harus membangun suatu pengetahuan itu berdasarkan pengalamannya masing-masing. Tujuan teori konstruktivisme (Thobroni, 2015: 95) sebagai berikut :

- a. Mengembangkan Kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaan.
- b. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian pemahaman konsep secara lengkap.
- c. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri, lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu.

Perubahan menjadi suatu keharusan dalam proses belajar, terutama dalam hal konsep. Perubahan tersebut berupa asimilasi untuk tahap pertama dan tahap kedua disebut akomodasi. Dengan asimilasi, siswa menggunakan konsep-konsep yang telah mereka miliki untuk berhadapan dengan fenomena baru. Sementara dengan akomodasi siswa mengubah konsepnya yang sudah tidak cocok dengan fenomena baru yang muncul (Subakti, 2010: 36). Itulah sebabnya dalam proses pembelajaran, tidak hanya sekedar *transfer of knowledge* yang diterima siswa, tetapi siswa mampu membangun konsep pemahaman dalam dirinya.

Jean Piaget dan Vygotsky merupakan dua diantara ahli yang mengkaji dan mengembangkan teori konstruktivisme. Piaget berpendapat, baha garis besar penekanan teori tersebut adalah untuk menemukan dan membangun suatu teori atau pengetahuan berdasarkan realita dilapangan.

Menurut Piaget (Dahar, 2011: 159) secara garis besar penekanan teori ini terletak pada proses untuk menemukan sebuah teori atau pengetahuan yang ditemukan dan dibangun atas realita dilapangan. Peran pendidik atau guru dalam pembelajaran menurut teori ini adalah sebagai moderator atau fasilitator. Proses mengkonstruksi, sebagaimana dijelaskan oleh Jean Piaget adalah sebagai berikut:

- 1) Skemata, merupakan sekumpulan konsep yang digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungan.
- 2) Asimilasi, merupakan proses dimana seseorang menginterpretasikan dan mengintegrasikan persepsi.
- 3) Akomodasi, merupakan proses seseorang tidak dapat mengasimilasikan pengalaman yang baru dengan skemata yang dimilikinya.
- 4) Keseimbangan, merupakan dimana terjadinya proses Ekuilibrasi (keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi) dan disekuilibrasi (tidak seimbang antara asimilasi dengan akomodasi).

Vygotsky mengemukakan bahwa teori belajar konstruktivisme didasarkan pada dua tipe ide utama. Pertama, perkembangan intelektual peserta didik dapat dilihat dan dipahami hanya bisa ditinjau dari sudut pandang historis dan budaya pengalaman peserta didik itu sendiri. Kedua, perkembangan pada system-system isyarat mengacu pada simbol-simbol yang diciptakan oleh budaya untuk membantu seseorang berfikir, berkomunikasi dan memecahkan masalah.

Implikasi utama pada teori Vygotsky ada dua dalam pendidikan. Pertama, dikehendaknya setting kelas berbentuk pembelajaran kooperatif yang dibuat menjadi kelompok-kelompok siswa dengan kemampuan yang berbeda, sehingga akan memunculkan interaksi antar siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit dan diharapkan akan memunculkan strategi-strategi dari tiap siswa untuk memecahkan masalahnya. Kedua, dalam pembelajaran penekanan terjadi yang berarti semakin lama siswa belajar semakin dapat mengambil tanggung jawab untuk pembelajarannya sendiri.

Teori belajar konstruktivisme sangat sesuai dengan pembelajaran sekarang, karena pembelajaran saat ini bukan hanya didominasi oleh guru. Tetapi, siswa mempunyai peran dalam proses pembelajaran, sehingga akan terjadi interaksi dalam sebuah pembelajaran. Teori ini juga mengkritisi konsep pembelajaran yang selama ini belajar-mengajar dalam arti cenderung berpusat kepada guru dipihak lain cenderung berpusat pada subyek belajar (Rifa'I & Catharina, 2009: 220). Pengajar dan siswa dalam hal ini sama-sama aktif, siswa aktif merekonstruksi pengetahuan pengajar dan pengajar tetap sebagai fasilitator untuk siswa.

Dalam sistem konstruktivisme, pendidik dituntut untuk menguasai materi yang luas dan mendalam. Pendidik diharuskan mempunyai sebuah pandangan yang sangat luas mengenai pengetahuan dari materi yang akan diajarkan. Pengetahuan yang luas dan mendalam akan memungkinkan seorang pendidik menerima pengetahuan dan gagasan peserta didik yang berbeda dari setiap individunya dan juga memungkinkan untuk memperlihatkan apakah gagasan peserta didik itu benar atau tidak. Penguasaan materi memungkinkan seorang pendidik mengerti berbagai jalan dan model untuk dapat sampai kepada suatu pemecahan persoalan dan tidak terpaku kepada satu model, kecuali sudah menguasai materi.

Tugas dari seorang pendidik adalah membantu agar peserta didik bisa mengkonstruksi pengetahuannya sesuai dengan materi yang diperolehnya dan situasi yang konkret, maka strategi mengajar perlu disesuaikan dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan situasi peserta didik.

2.1.2 Teori Belajar Kognitif

Teori ini sering disebut sebagai model kognitif (*cognitive model*) atau model perseptual (*Perceptual model*). Menurut pandangan teori ini tingkah laku seseorang sangat ditentukan oleh pemahamannya terhadap situasi yang berkaitan dengan tujuan. Kesimpulan menurut pandangan teori ini belajar berarti perubahan pemahaman.

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia, teori ini menekankan pada pengaruh dari kerjasama kelompok. Pada hakikatnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas. Menurut (Siregar dan Nara, 2014: 30) “ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi seseorang yang berkesinambungan dengan lingkungan”. Sementara (Slameto, 2003: 2) berpendapat bahwa :

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pada pendapat diatas dapat disimpulkan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dalam rangka menciptakan perubahan atas dasar diri sendiri untuk mencapai tujuan yang lebih baik.

Kognitif berasal dari kata *cognition*, persamaannya *knowing*, yang berarti mengetahui. Kognitif merupakan kemampuan berfikir yang dimiliki seorang individu untuk memahami keterampilan dan konsep baru, maupun untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitarnya. Setiap individu memiliki tingkat kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Yusuf (2012: 10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara lebih kompleks dan melakukan penalaran serta pemecahan masalah. Semakin berkembangnya kemampuan kognitif maka akan mempermudah seseorang untuk menguasai pengetahuan umum yang lebih luas. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan mengenai perkembangan kognitif adalah teori Piaget.

Jean Piaget merupakan psikolog Swiss (1896-1980) yang ahli dalam perkembangan kognitif di abad ke dua puluh. Teorinya banyak dirujuk dalam dunia pendidikan, terutama mengenai teori belajar kognitif. Djiwandono (2004: 72-73) dalam bukunya mengenai Psikologi Pendidikan menyebutkan bahwa perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dibedakan menjadi 4 tahapan perkembangan, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1
Tahap Perkembangan Kognitif Jean Piaget

No.	Tahapan perkembangan	Keterangan
1	<i>Sensory-motor</i> , usia 0 – 2 tahun	Kemampuan pada tahap sensomotorik merujuk pada konsep permanensi objek, yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada.
2	<i>Praoperasional</i> , usia 2 – 7 tahun	Kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada di sekitarnya. Cara berfikirnya masih egosentris dan terpusat.
3	<i>Concrete Operational</i> , usia 7 – 11 tahun	Mampu berfikir dengan logis dan konkrit. Memperhatikan

		lebih dari satu dimensi dan juga dapat menghubungkan antar dimensi. Kurang egosentris dan belum bisa berfikir abstrak
4	<i>Formal Operational</i> , usia remaja – dewasa.	Mampu berfikir secara abstrak dan dapat mengalisis masalah secara ilmiah hingga kemudian menyelesaikan masalah.

Sumber: Djiwandono (2004: 72-73)

Piaget berpandangan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf seorang individu. Piaget juga berpendapat bahwa pengetahuan sebagai hasil belajar berasal dari dalam individu. Teori Jean Piaget mengemukakan bahwa proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan atau adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui proses asimilasi dan proses akomodasi (Trianto, 2010: 70).

Proses asimilasi dan akomodasi ini sering juga disebut dengan proses adaptasi. Melalui kedua proses tersebut, seorang anak akan mengalami perubahan-perubahan dalam dirinya yang disebabkan oleh adanya proses berfikir. Perubahan-perubahan tersebut akan terus berlangsung dan berkelanjutan hingga akhirnya terjadi ekuilibrium (keseimbangan). Selama proses pembelajaran sedang berlangsung, siswa akan terus melakukan proses asimilasi dan akomodasi hingga pengetahuan yang dimilikinya akan bertambah ataupun berubah. Kriteria proses asimilasi dan proses akomodasi teori Jean Piaget akan diuraikan dalam Tabel dibawah ini.

Tabel 2.2

Kriteria proses asimilasi dan proses akomodasi teori Jean Piaget

Proses Berfikir	Keterangan/Indikator
Asimilasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika siswa mempunyai pengalaman yang sama ataupun hampir sama dengan perintah yang diberikan. 2. Siswa menyesuaikan pengalaman-pengalaman baru yang diperolehnya untuk disesuaikan dengan struktur skema yang ada dalam dirinya.
Akomodasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika pengalaman siswa tidak sesuai dengan perintah yang diberikan. 2. Siswa menyesuaikan skema yang ada dalam dirinya dengan fakta-fakta baru yang diperoleh melalui pengalaman dari lingkungan sekitarnya.
EkUILIBRIUM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempunyai pengalaman yang sama

	<p>dengan perintah yang diberikan.</p> <p>2. Siswa menyesuaikan skema yang ada dalam dirinya dengan fakta-fakta baru yang telah diperolehnya melalui pengalaman dari lingkungannya.</p>
--	---

Sumber: (Trianto, 2010: 71)

Teori belajar kognitif telah banyak digunakan sebagai dasar dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hartley dan Davies (Rachmawati & Daryanto, 2015: 67-68) mengemukakan bahwa prinsip-prinsip kognitifisme yang banyak diterapkan dalam dunia pendidikan khususnya dalam melaksanakan kegiatan perancangan pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Peserta didik akan lebih mampu mengingat dan memahami sesuatu apabila pelajaran tersebut disusun berdasarkan pola dan logika tertentu.
- 2) Penyusunan materi pelajaran harus dari yang sifatnya sederhana ke materi yang sifatnya lebih rumit.
- 3) Belajar dengan memahami akan lebih baik dibanding menghafal tanpa pengertian.
- 4) Perbedaan individu pada setiap peserta didik harus diperhatikan karena sangat mempengaruhi proses belajar.

Aktivitas otak dalam rangka berfikir, mencari, menerima informasi dengan lingkungannya, lalu menyerapnya dan juga menuangkannya kembali yang pada akhirnya menghasilkan perubahan sikap dan perilaku. Menurut Bloom (Iswadi, 2017: 62) menjelaskan bahwa segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Meskipun pada waktu anak manusia lahir ia tidak memiliki ide atau konsep, namun pengalaman yang dibawa sejak lahir memungkinkannya bereaksi terhadap lingkungannya.

Menurut pendekatan kognitif, unsur penting dalam proses pembelajaran adalah pengetahuan yang dimiliki individu itu sendiri sesuai dengan situasi belajarnya. dalam teori ini menjelaskan bagaimana seorang siswa mengelola apa yang sudah mereka pelajari. (Suyono & Hariyanto, 2012: 75) menurut pendapatnya Perspektif kognitif terbagi menjadi tiga berdasarkan jenis-jenisnya, yaitu :

1. Pengetahuan deklaratif, adalah pengetahuan yang dapat dinyatakan dalam bentuk kata atau disebut pula pengetahuan konseptual. Pengetahuan deklaratif

- jangkauannya luas, dapat berupa fakta, konsep, generalisasi, pengalaman pribadi atau tentang hukum dan aturan.
2. Pengetahuan procedural , adalah pengetahuan tentang langkahlangkah atau proses-proses yang harus dilakukan atau pengetahuan tentang bagaimana melakukan. Pengetahuan ini dicirikan oleh adanya praktik dari suatu konsep.
 3. Pengetahuan kondisional, adalah pengetahuan tentang kapan dan mengapa suatu pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural digunakan. Pengetahuan ini dianggap sangat penting karena menentukan kapan penggunaan konsep dan prosedur yang tepat dalam pemecahan masalah.

Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dari siswa setelah menerima proses belajar. Menurut (Hamalik, 2009: 106) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pada pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun yang menyangkut dengan nilai dan sikap (afektif).

2.1.3 Media Pembelajaran

pembelajaran yang didalamnya terdapat proses belajar mengajar hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau perantara tertentu ke penerima pesan. Dengan keterbatasan yang dimilikinya, di dalam proses belajar maupun kehidupan ini manusia sering sekali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Untuk menjembatani tujuan pembelajaran, diperlukan media pendidikan yang memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan oleh pendidik.

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman dkk, 2010: 6). Briggs (Sadiman dkk, 2010: 6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dalam pengertian ini, buku teks, film, kaset, film bingkai dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran membuat materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat menjadi lebih beragam dan lebih lengkap. Gagne (Hanafiah & Suhana, 2009: 136) mengemukakan bahwa “media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat menstimulus mereka untuk belajar”. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar. Metode pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi efektifitas suatu proses pembelajaran karena dua hal tersebut saling berkaitan sehingga harus terdapat kesesuaian antara keduanya. Menurut (Hamalik, 2003: 6) dalam pemilihan media pembelajaran haruslah disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu, yaitu:

- 1) Tujuan mengajar
- 2) Bahan/materi ajar
- 3) Metode mengajar
- 4) Ketersediaan alat yang dibutuhkan
- 5) Penilaian hasil belajar
- 6) Kepribadian guru
- 7) Minat dan kemampuan siswa
- 8) Situasi pembelajaran yang berlangsung

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, berkembang menjadi sekian banyak jenis. Jenis media pembelajaran menurut Taksonomi Brets diklasifikasikan menjadi 8 kelompok, yaitu media audio visual gerak, media audiovisual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media bisual diam, media semi gerak, media audio, dan media cetak (Jalinus & Ambiyar, 2016: 11). Media pembelajaran juga berkembang menjadi semakin beragam jenisnya. Di era globalisasi ini, media pembelajaran dipengaruhi pula oleh kehadiran teknologi. Sehingga tak heran banyak jenis media pembelajaran yang mulai memanfaatkan eksistensi teknologi informasi dalam penggunaannya. Misalnya multimedia, media video, dan juga media yang berbasis jaringan internet.

2.1.3.1 Karakteristik Media Pembelajaran yang Efektif dan Efisien

Kecermatan dan ketepatan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti banyak tidaknya pemahaman dan pengetahuan dalam pemilihan media pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran tidaklah mudah, maka dari itu diperlukan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Tujuan pertimbangan tersebut agar media tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien karena hal tersebut sangat diperlukan oleh guru dalam rangka memperlancar proses pembelajaran. (Anitah, 2008: 89) berpendapat bahwa dalam pemilihan media harus berdasarkan pertimbangan sebagai berikut : 1) Tujuan Pembelajaran; 2) Pebelajar; 3) Ketersediaan; 4) Ketepatangunaan; 5) Biaya; 6) Mutu Teknis; 7) Kemampuan SDM.

Arsyad (2009: 75-76) mengungkapkan pendapat lain, menurutnya kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media sebagai berikut : 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi; 3) Praktis, luwes dan berjalan lama; 4) Guru terampil menggunakannya; 5) Pengelompokan sasaran; 6) Mutu teknis.

Media pembelajaran yang efektif dan efisien sangat diperlukan oleh guru dalam rangka memperlancar proses pembelajaran. Hubbrad (Badriyah, 2015: 34) mengatakan bahwa kriteria yang harus dipenuhi dalam sebuah media pembelajaran adalah : 1) Biaya artinya dalam pemilihan media haruslah dipertimbangkan biaya pengadaan apakah sesuai dengan manfaat yang akan didapatkan; 2) Fasilitas pendukung artinya fasilitas pendukung yang dimaksud seperti listrik dsb guna mendukung proses pembelajaran; 3) Kecocokan dengan ukuran kelas artinya media yang digunakan mendukung semua komponen agar media tersebut seimbang dengan kondisi kelas yang ada; 4) kemampuan untuk dirubah artinya media yang digunakan berfungsi fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan dapat dipergunakan oleh semua orang; 5) Waktu dan Tenaga penyimpanan artinya media yang digunakan dapat efektif dan efisien jika diterapkan dalam proses pembelajaran; 6) Pengaruh yang ditimbulkan artinya metode yang dipilih bukan atas kebutuhan dan kesenangan guru, melainkan keperluan system belajar; 7) Kerumitan artinya kerumitan yang terdapat pad

media disesuaikan berdasarkan karakteristik siswa; 8) Kegunaan artinya semakin banyak tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat terbantu dengan adanya media maka semakin baiklah media tersebut.

Berdasarkan definisi berbagai ahli tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilihat dari tampilan media, aturan permainan media pembelajaran berbasis games, pembuatan, penggunaan dan perawatan, kebermanfaatan dan pengemasan. Media dengan kriteria tersebut akan dimodifikasi sesuai dengan perkembangan zaman.

2.1.4 Permainan Uno Stacko

2.1.4.1 Permainan

Game menurut Istilah adalah Permainan, secara luas Permainan merupakan sebuah hal yang menarik dan menyenangkan. Selain itu permainan merupakan aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan, juga bisa dijadikan sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan, dan kolaboratif membuat aktivitas ini digemari oleh banyak orang.

Mastuti (2015: 28) berpendapat, bahwa permainan menyediakan lingkungan belajar yang penuh dengan mainan dimana para siswa mengikuti aturan-aturan yang telah digariskan karena mereka tertarik untuk mendapatkan tantangan. Permainan merupakan teknik yang dapat memotivasi para siswa, khususnya untuk isi yang berulang-ulang dan membosankan. (Ihda, 2015: 21), menyatakan bahwa permainan merupakan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi dan menarik perhatian peserta program pelatihan.

Menurut (Susanto, 2012: 13) menyatakan bahwa permainan dalam kegiatan merupakan kebiasaan yang berfungsi sebagai *warming up* (pemanasan), penghilang kejenuhan dalam materi yang melelahkan, mendukung siswa agar lebih aktif dan memberi respon. Permainan dalam sebuah aktivitas biasanya bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan maka dari itu setelah memainkan permainan maka akan mendapatkan respon yang positif. Berbeda pandangan Hadfield (Herawati, 2016: 906) menyatakan

bahwa permainan adalah kegiatan dengan aturan, tujuan, dan unsur kesenangan *"A games is an activity with rules, a goal and an element of fun"*. Aktivitas dalam permainan seringkali terdapat aturan yang terikat untuk mencapai tujuan tetapi unsur kebebasan juga diterapkan sehingga pemain akan memperoleh unsur kesenangan.

Dalam melakukan proses pembelajaran yang menggunakan metode permainan, peserta perlu mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang bersifat menantang. Metode permainan memiliki unsur-unsur persaingan atau kompetisi dan tantangan di dalamnya. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam menerapkan metode pelatihan adalah adanya pemberian hadiah atau reward terhadap peserta yang berhasil mencapai target atau sasaran dan pemberian hukuman atau punishment apabila peserta tidak dapat mencapai target.

Menurut (Tedjasaputra, 2001:39), ada beberapa macam manfaat bermain, di antaranya adalah :

- 1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.
- 2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.
- 3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial.
- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.
- 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.
- 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.
- 7) Pemanfaatan bermain oleh guru.
- 8) Pemanfaatan bermain sebagai media intervensi.

2.1.4.2 Uno Stacko

Uno Stacko merupakan permainan mutakhir yang cukup mengasah otak, melatih ketelitian dan membuat jantung berdebar kencang saat memainkannya. Permainan Uno Stacko biasanya dimainkan secara majemuk atau lebih dari satu orang, permainan ini sangat bermanfaat dalam membantu pemainnya untuk bersosialisasi dengan kawannya. Permainan Uno Stacko dalam memainkannya hanya menyusun balok-balok dan mengambilnya satu-satu hingga berhasil dan terhindar dari merobohkan bangunannya.

Uno Stacko bernama lain Jenga, ia bisa menjadi salah satu permainan pilihan untuk dijadikan media pembelajaran sebagai sarana komunikasi

penyampaian materi dari guru kepada siswa, Uno Stacko atau jenga terdapat diberbagai Negara dengan nama yang berbeda-beda seperti *Family Stack'em*, *Tower up*, *Cae-cae*, *Balance Tower* dan lainnya. Uno Stacko dibuat oleh perempuan pendiri *Oxford Games* bernama *Leslie Ann Scott*. Jenga ini bukan bahasa Indonesia , melainkan bahasa Swahili yang artinya membangun. *Uno Stacko* pernah menjadi *The 2nd Best Selling Game in The World*, pada tahun 1983 dengan penjualan lebih dari 50 juta unit di seluruh dunia.



Gambar 2.1
Media Permainan Uno Stacko

Uno Stacko dimainkan tidak sembarang karena ada aturan dalam memainkannya, didalam baloknya ada simbol-simbol yang harus disusun dan juga ada peraturannya. Cara bermain Uno Stacko ada beberapa tahap yaitu menyusun, peraturan main dan arti symbol serta manfaat dari Media Uno Stacko sebagai berikut :

1. Cara Menyusun Menara Uno Stacko

Cara menyusun menara Uno Stacko sangatlah mudah, anda hanya menyusun tiga balok bersilang hingga ke atas. Pertama tumpukan tiga balok paling bawah harus menggunakan tiga warna berbeda. Tiga warna tersebut memiliki tingkatannya tersendiri, makannya harus disusun dengan warna yang berbeda.

2. Peraturan Permainan Uno Stacko

Permainan Uno Stacko bisa dimainkan sampai sepuluh orang bahkan lebih. Pemain pertama menjadi penentu awal permainan dan dia harus mengambil balok pertama dari yang paling bawah terlebih dahulu. Setelah pemain pertama menaruhnya dibalok paling atas, pemain kedua haruslah mengambil warna yang sama atau nomor yang sama dari susunan tersebut.

Pengambilan balok harus hati-hati dan tidak sembarangan. Pemain pertama yang menjadi pusat awal dari permainan, menjadi pemain yang selanjutnya bertanggung jawab pada nasib pemain selanjutnya. Pemain yang merobohkan bangunan balok adalah pemain yang kalah. Jadi pada intinya jangan sampai merobohkan bangunan balok agar pemain tersebut dapat bermain bertahan.

3. Arti symbol Uno Stacko

Balok Uno Stacko tersebut mempunyai simbol yang berupa peraturan permainan. Peraturan yang terdapat didalamnya adalah *draw*, *wild*, *reverse*, *draw 2*, *Skip* dan angka. *Wild* merupakan balok yang berwarna ungu artinya pemain bisa mengambil balok sesuai dengan warna yang diinginkan pemain. *Reverse*, artinya urutan bermain permainan dibalik. jika *draw 2*, berarti ia harus mengambil dua balok dan *Skip* artinya pemain tersebut harus dilewati dan dilanjutkan kepada pemain berikutnya.

Balok Uno Stacko yang memiliki angka, semua fungsinya sama saja. Seperti contoh, pemain mengambil balok dengan warna merah dan mempunyai angka tiga maka pemain selanjutnya harus mengambil balok warna merah atau balok yang berangka tiga.

4. Manfaat Media Uno Stacko

Ada beberapa Manfaat Media Uno Stacko, yaitu :

1) Meningkatkan Keterampilan Kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Bermain Uno Stacko peserta didik akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun balok secara teratur dan rapi dan diharapkan peserta didik mampu untuk berfikir secara cepat dan tepat.

2) Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus

Keterampilan motorik halus (fine motor skill) dalam hal ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Agar balok dapat tersusun secara benar dan membentuk bangunan maka bagian-bagian balok harus disusun secara hati-hati (Ihda, 2015: 5).

3) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial dalam hal ini berkaitan dengan kemampuan yang dilakukan oleh siswa dalam hal interaksi dengan orang lain. Uno Stacko dapat dimainkan secara individu. Namun Uno Stacko dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh peserta didik secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial peserta didik. Dalam kelompok, peserta didik akan saling membantu dan tolong menolong, saling menghargai dan berdiskusi satu sama lain.

4) Melatih daya ingat

Melatih daya ingat dalam hal ini adalah membantu melatih logika peserta didik. Misalnya balok diletakkan secara teratur kemudian ada salah satu bagian yang hilang maka peserta didik akan berusaha untuk menentukan cara apapun agar susunan balok tersebut tetap berdiri dan tidak terjatuh (Ihda, 2015: 4).

5) Melatih kesabaran

Melatih kesabaran dalam Bermain Uno Stacko adalah hal yang di butuhkan kesabaran, ketekunan dan memerlukan waktu untuk berfikir dalam menyelesaikan tantangan yang sudah ditentukan diawal permainan

6) Memperluas pengetahuan

Peserta didik akan belajar banyak hal, warna, maupun bentuk. Dan Pengetahuan yang diperoleh dari hal baru yang didapatkan oleh peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran seperti biasanya.

2.1.5 Minat Belajar

2.1.5.1 Pengertian Minat Belajar

Djamarah (2008: 166) berpendapat, bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal/aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Slameto (Djamarah, 2008: 191), menjelaskan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. (Slameto, 2003: 180) juga berpendapat bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas.

Minat adalah rasa ketertarikan, keinginan, perhatian lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa adanya dorongan. Minat tersebut akan tumbuh, menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu peserta didik. motif sosial dan dorongan emosional merupakan hal yang sangat berpengaruh. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, tingkah laku dan keterampilan .

Dalam proses pembelajaran, minat merupakan hal yang sangat penting bagi ketercapaian proses pembelajaran karena tercapai atau tidaknya suatu pembelajaran pasti dipengaruhi oleh tinggi dan rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran atau materi yang sedang diajarkan tersebut. Seorang guru harus mampu memberikan sesuatu hal yang menarik dalam proses pembelajaran agar mampu menarik minat belajar siswa dikelas.

2.1.5.2 Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut (Slameto, 2003: 57) siswa yang memiliki minat dalam belajar meliputi, sebagai berikut :

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (Susanto, 2013: 62) menyampaikan ada tujuh ciri minat belajar diantaranya , sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat bergantung pada kegiatan belajar.
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas.
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya.
- 6) Minat berbobot emosional.
- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah kecenderungan yang bersifat tetap dalam memperhatikan dan mengenang sesuatu secara berkala, untuk memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, minat belajar juga dipengaruhi oleh budaya. Ketika peserta didik mempunyai minat dalam belajar maka peserta didik akan selalu aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan akan memberikan segala kemampuan terbaik untuk pencapaian prestasi belajar.

2.1.5.3 Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut tumbuh dikarenakan adanya pengaruh dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua minat tersebut meliputi:

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah segala sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatanperhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan (Syah, 2011: 152). Kelima faktor tersebut meliputi hal sebagai berikut:

Perhatian sangatlah penting dalam hal mengikuti proses kegiatan dengan baik, hal ini akan berpengaruh terhadap minat peserta didik dalam kegiatan

belajar. Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar (Suryabrata, 2007: 14). Peserta didik yang aktivitas belajarnya disertai dengan perhatian yang baik dan fokus akan lebih sukses serta prestasinya akan lebih tinggi. seseorang akan menaruh minat pada suatu aktivitas yang memberikan perhatian yang besar, tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut. Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan yang kuat untuk mengetahui tentang Suatu perasaan yang muncul dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut ingin mengetahui hal tersebut.

Motivasi adalah perubahan energi yang terdapat pada diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan Donald (Hamalik, 2003: 158). Motivasi merupakan sesuatu yang sangat penting. Motivasi dapat menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergantung pada persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian melakukan atau bertindak terhadap hal tersebut.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari lingkungan tempat tinggal, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan yang mendukung hal tersebut.

2.1.5.4 Cara membangkitkan Minat Belajar

Djamarah (2008: 167) berpendapat, beberapa cara yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk membangkitkan minat peserta didik, yaitu:

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak sehingga dia rela belajar tanpa paksaan.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif
- 3) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa sehingga siswa mudah menerima Bahan pelajaran
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individu siswa

2.1.5.5 Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat diukur melalui beberapa Indikator. Menurut (Djamarah , 2002: 132) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Menurut (Slameto, 2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis memilih empat indikator untuk mengukur minat siswa dalam pembelajaran. Yaitu: “Perasaan Senang, Keterlibatan Siswa, Perhatian dan konsentrasi Siswa, dan Ketertarikan Siswa”. Indikator ini akan dijadikan tolak ukur dalam melihat pengaruh Media permainan uno stacko terhadap minat belajar.

Indikator pertama adalah perasaan senang, apabila dikaitkan dalam proses pembelajaran, dapat diartikan apabila siswa merasa senang didalam pembelajaran, maka dia akan bersungguh-sungguh dan tidak akan mempunyai rasa terpaksa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dicontohkan seperti siswa senang mengikuti pembelajaran, selalu hadir dalam pembelajaran dan tidak mempunyai rasa bosan dalam proses pembelajaran.

Indikator kedua adalah keterlibatan siswa, apabila dikaitkan dengan proses pembelajaran, dapat diartikan apabila siswa aktif dalam proses pembelajaran. Seperti, aktif bertanya, aktif dalam diskusi kelompok, dapat mengeluarkan ide dan gagasannya dalam proses pembelajaran.

Indikator ketiga adalah perhatian dan konsentrasi siswa, apabila dikaitkan dengan proses pembelajaran, dapat diartikan apabila siswa berkonsentrasi dan menaruh perhatian pada proses pembelajaran. Maka, ini merupakan salah satu tanda siswa menaruh minat terhadap suatu hal dan siswa akan mengenyampingkan segala hal yang mengganggu proses pembelajaran.

Indikator ke empat adalah ketertarikan siswa, apabila dikaitkan dengan proses pembelajaran, apabila dikaitkan dengan proses pembelajaran, merupakan suatu dorongan dalam diri siswa yang nantinya akan berakibat pada proses

pembelajaran siswa. Seperti, antusias mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas yang diberikan oleh gurunya.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang telah dilakukan yang memiliki hubungan dengan penelitian yang sedang diteliti. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Setiani tahun 2013 meneliti tentang perancangan permainan Uno Stacko mengenai materi kingdom plantae. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 11 Kota Jambi diperoleh bahwa permainan ini efektif menguasai ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar terutama pada materi kingdom plantae. Relevansinya dengan penelitian ini adalah sama-sama penelitian pendidikan, akan tetapi perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah mengenai materi yang digunakan dalam penelitian, setiani dalam penelitiannya memakai materi *kingdom plantae* sementara dalam penelitian ini menggunakan materi Sejarah Masuknya Islam di Indonesia.

kedua, hasil penelitian yang dilakukan oleh Roziqin pada tahun 2017 skripsinya yang berjudul tentang Pengaruh permainan Uno Stacko terhadap peningkatan fungsi kognitif lansia, dengan menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif desain yang digunakan *quasy-experiment pretest-posttest* dengan desain kelompok kontrol. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Griya lansia Santo Yosef Surabaya bahwa Terdapat peningkatan fungsi kognitif pada lansia setelah pemberian intervensi permainan Uno Stacko pada lansia. Relevansinya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Uno Stacko sebagai kajian yang ingin ditelitinya, sementara, perbedaanya dari penelitian ini adalah fokus penelitiannya dalam penelitian Roziqin memfokuskan terhadap lansia, sementara dalam penelitian ini adalah Peserta didik di Sekolah Menengah atas.

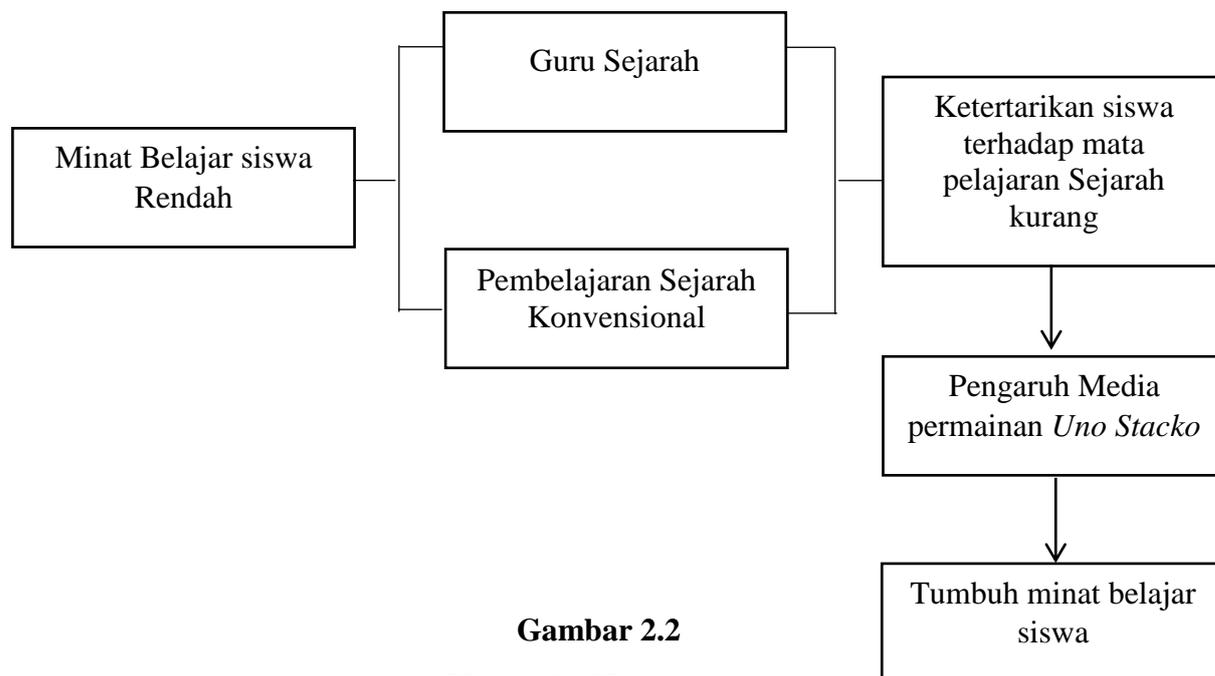
Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Shopia tahun 2015, Skripsinya yang berjudul Efektivitas teknik Permainan Uno Stacko *Mission* untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang, dengan menggunakan pendekatan Kuantitatif dan metode eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di

kelas XII IPA 1 SMA PGRI 1 Bandung adalah dapat disimpulkan mampu meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran dan lebih mendominasi dari pada peran pengajar dikelas. Relevansinya dalam penelitian ini adalah sama-sama merupakan Penelitian Pendidikan dan yang akan ditelitinya adalah Peserta Didik dari Sekolah Menengah Atas. Tetapi media permainan Uno Stacko dikemas menjadi lebih sederhana dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian Shopia . Sementara, perbedaannya dalam penelitian ini meneliti tentang minat belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Sekaran (Sugiyono, 2017: 91) mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori tersebut berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan kajian teoritis yang telah dikemukakan, maka dapat diuraikan kerangka pemikiran dalam penelitian ini bahwa minat belajar siswa rendah disebabkan beberapa faktor seperti pembelajaran yang konvensional yang mengakibatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran sejarah berkurang. minat belajar siswa bisa terpengaruhi apabila seorang guru dapat menstimulus siswanya agar belajar dengan aktif dan mampu mengkritisi sesuai indikator yang ditentukan. Cara menstimulus Minat belajar tersebut salah satunya dengan penggunaan Media permainan Uno Stacko yang diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa.



Gambar 2.2
Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:96) berpendapat, bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, dengan berlandaskan pada rumusan masalah, landasan teori dan sebagainya, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh media permainan Uno Stacko terhadap minat belajar siswa di kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020.