

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNO STACKO MATERI SINONIM DAN ANTONIM PADA KELAS V DI SDN 88 SIPATANA KOTA GORONTALO

**Nurul Afidah**, Universitas Negeri Gorontalo

**e-mail:** *afidaaah003@gmail.com*

**Wiwiy Triyanty Pulukadang**, Universitas Negeri Gorontalo

**Fidiawati Monoarfa**, Universitas Negeri Gorontalo

**Rusmin Husain**, Universitas Negeri Gorontalo

**Rustam I. Husain**, Universitas Negeri Gorontalo

## Abstrak

*Penelitian ini dilatar belakangi oleh tidak adanya media pembelajaran yang bersifat konkrit, khususnya pada materi sinonim dan antonim. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif bernama Media Uno Stacko guna membantu siswa memahami makna sinonim dan antonim secara konkret. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi empat tahap: Analysis, Design, Development, Implementation.*

*Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat layak dengan skor kelayakan 90%, kemudian uji kepraktisan menunjukkan bahwa media tergolong sangat praktis dengan skor kepraktisan 100% dari guru dan 93,20% dari siswa. Dari aspek efektivitas, media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 (kategori tinggi) dan efektivitas sebesar 76,47% dengan kategori efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa Media Uno Stacko merupakan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada makna sinonim dan antonim dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.*

**Kata kunci:** *Media Uno Stacko, ADDIE, Materi Sinonim dan Antonim, Bahasa Indonesia SD*

## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi terencana antara guru, siswa, dan berbagai sumber belajar yang bertujuan menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku peserta didik. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berlangsung dalam konteks sekolah, tetapi terjadi sepanjang hayat melalui

pengalaman dan aktivitas yang mendorong perkembangan intelektual dan sosial. Menurut Pulukadang (2021:6), pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan guru. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru mengelola sumber

## **Pengembangan Media Pembelajaran *Uno Stacko* Materi Sinonim dan Antonim pada Kelas V di SDN 88 Sipatana Kota Gorontalo**

belajar dan lingkungan belajar secara bermakna.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi sinonim dan antonim, pemahaman siswa masih sering rendah akibat keterbatasan strategi dan media yang digunakan guru. Fitri dkk. (2025:503) menjelaskan bahwa sinonim merupakan kata-kata yang memiliki makna serupa, sedangkan antonim adalah kata-kata yang memiliki makna berlawanan. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa belum mampu mengidentifikasi hubungan makna tersebut secara tepat. Lestari dkk. (2024:555) menambahkan bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap sinonim dan antonim berkaitan erat dengan kurang optimalnya strategi pembelajaran dan minimnya media interaktif yang digunakan guru. Ketika pembelajaran hanya mengandalkan buku, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti aktivitas belajar.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN 88 Sipatana menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar, tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini menyebabkan suasana kelas kurang variatif, siswa mudah bosan, serta sulit memahami konsep-konsep bahasa seperti sinonim dan antonim. Wawancara peneliti dengan siswa juga memperkuat temuan bahwa sebagian besar siswa memiliki

kesulitan dalam memahami materi tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah penggunaan media permainan edukatif, seperti *Uno Stacko*. Media ini tidak hanya menggabungkan unsur permainan susun balok, tetapi juga dapat dimodifikasi untuk menyajikan materi pembelajaran secara kreatif. Pembelajaran melalui permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, kemampuan berpikir kritis, serta interaksi antar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah dan Rukmi (2024) menunjukkan bahwa media *Uno Stacko* Bahasa efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, valid untuk digunakan, serta praktis diimplementasikan dalam kelas. Namun, penerapannya dalam pembelajaran sinonim dan antonim belum ditemukan di SDN 88 Sipatana.

Melihat kondisi tersebut, pengembangan media *Uno Stacko* untuk materi sinonim dan antonim menjadi penting dilakukan. Media ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan makna antar kata. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan urgensi dan kebutuhan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk

mendesripsikan kondisi awal media pembelajaran di SDN 88 Sipatana, mengembangkan media Uno Stacko pada materi sinonim dan antonim, serta menguji kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V.

### **Metode Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas V SDN 88 Sipatana Kota Gorontalo, ahli media, ahli materi, ahli Bahasa dan ahli pengguna. Penelitian ini dilaksanakan pada sekolah dasar yang ada di Kota Gorontalo lebih tepatnya di kelas V SDN 88 Sipatana. Penelitian ini diawali dengan tahap perencanaan yaitu pengajuan judul proposal, mengajukan izin penelitian dan menyusun instrumen serta perangkat penelitian lainnya. Tahap perencanaan dilaksanakan pada bulan Mei 2024.

Jenis penelitian dalam pengembangan media Uno Stacko menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), Sedangkan dalam mengembangkan Media Uno Stacko peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE yaitu: analisis (*análisis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*), adapun teknik pengumpulan data terdiri dari

observasi, wawancara, dan kuesioner angket.

### **Hasil dan Pembahasan**

#### **Hasil**

Uji coba dilaksanakan di SDN 88 Sipatana Kota Gorontalo, khususnya pada siswa kelas V, karena sekolah ini masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran kongkret. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menilai sejauh mana media Uno Stacko praktis dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan instrumen penilaian validitas kepraktisan oleh guru. Guru mengamati peneliti dalam melaksanakan pembelajaran langsung menerapkan media Uno Stacko didalam kelas.

Tahap awal dalam model pengembangan ADDIE adalah melakukan analisis terhadap kebutuhan dalam mengembangkan suatu produk, seperti model, media, dan materi pembelajaran. Setelah kebutuhan tersebut dianalisis, langkah selanjutnya adalah menelaah kelayakan serta syarat-syarat yang diperlukan dalam proses pengembangan produk. Tujuan utama dari tahap analisis ini adalah mengidentifikasi berbagai kendala yang dialami oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan wali kelas V Yulindawati Baiki pada tanggal 19 Mei 2025 di SDN 88 Sipatana

## Pengembangan Media Pembelajaran *Uno Stacko* Materi Sinonim dan Antonim pada Kelas V di SDN 88 Sibatana Kota Gorontalo

Kota Gorontalo. Ditemukan hasil bahwa siswa cepat merasa bosan dalam pembelajaran, yang dipengaruhi oleh guru yang kurang kreatif dalam pengembangan model pembelajaran. Tahap desain dalam pengembangan media *Uno Stacko* bertujuan untuk menciptakan media edukasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah dipahami oleh siswa agar dapat mendukung efektivitas pencapaian pembelajaran. Dalam tahap ini, konten yang disajikan melalui media *Uno Stacko* disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka, khususnya untuk tingkat kelas V SD. Materi yang dikembangkan berfokus pada tema sinonim dan antonim, yang merupakan bagian dari kompetensi memahami arti kata dalam konteks kalimat. Pada tahap Development dalam model pengembangan ADDIE, rancangan media yang sebelumnya masih bersifat konseptual mulai diwujudkan menjadi produk nyata yang siap digunakan dalam pembelajaran. Ide-ide yang telah disusun pada tahap perancangan diimplementasikan menjadi media pembelajaran yang fungsional dan dapat diuji dilapangan. Selain proses produksi media, serta instrumen validasi yang bertujuan untuk menilai kualitas serta kinerja media yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Uji coba terbatas dilaksanakan di SDN 88 Sibatana Kota Gorontalo, khususnya

pada siswa kelas V, karena sekolah ini masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran kongkret. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk menilai sejauh mana media *Uno Stacko* praktis dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan instrumen penilaian validitas kepraktisan oleh guru. Guru mengamati peneliti dalam melaksanakan pembelajaran langsung menerapkan media *Uno Stacko* didalam kelas. Berikut merupakan daftar nilai dari Pre Test dan Post Test.

**Tabel 1 Nilai Post Test dan Pre Test**

N O	NA MA	PRE TEST	POST TEST	PO ST- PR E	SKOR IDEAL (100- PRE)	N Ga in Sc or e	N Gain Scor e(%)
1	NA RPT	90	100	10	10	1.0 0	100
2	DAS	80	90	10	20	0.5 0	50
3	SN	70	90	20	30	0.6 7	66.67
4	NZ A	80	90	10	20	0.5 0	50
5	MR AK	80	100	20	20	1.0 0	100
6	SE M	70	90	20	30	0.6 7	66.67
7	SF M	80	90	10	20	0.5 0	50
8	MA R	70	100	30	30	1.0 0	100
9	SS	90	100	10	10	1.0 0	100
1 0	ARL	70	90	20	30	0.6 7	66.67

N O	NA MA	PRE TEST	POST TEST	PO ST- PR E	SKOR IDEAL (100- PRE)	N Ga in Sc or e	N Gain Scor e(%)
1 1	DM M	80	90	10	20	0.5 0	50
1 2	MA A	80	90	10	20	0.5 0	50
1 3	MR APL	90	100	10	10	1.0 0	100
1 4	SN W	90	100	10	10	1.0 0	100
1 5	MD D	80	90	10	20	0.5 0	50
1 6	TOL B	80	100	20	20	1.0 0	100
1 7	IT	70	100	30	30	1.0 0	100
MEAN		79.41	94.71	15. 29	20.59	0.7 6	76.47

**Tabel 2 Pembagian N-Gain Score**

PEMBAGIAN N-GAIN SCORE	
NILAI N-GAIN	KATEGORI
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Tabel 3 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain**

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN	
PRESENTASE(%)	TAFSIRAN
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain Score yang tercantum pada tabel, dapat dijelaskan bahwa media Uno

Stacko efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim. Dari 17 siswa yang menjadi subjek penelitian, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 79,41 dan posttest sebesar 94,71, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,76 atau 76,47%. Berdasarkan kriteria efektivitas, nilai tersebut termasuk dalam kategori efektif, karena berada di atas 0,7 atau di atas 76%. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media Uno Stacko. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan skor yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran, yang berarti media ini mampu membantu siswa memahami konsep sinonim dan antonim dengan lebih baik melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif seluruh siswa. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Uno Stacko dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim tergolong efektif. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,76 atau 76,47%, yang termasuk dalam kategori tinggi dan efektif. Artinya, media Uno Stacko mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Melalui permainan edukatif ini, siswa tidak hanya lebih memahami makna sinonim dan antonim, tetapi juga menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

**Validasi Media *Uno Stacko***

Pada tahap ini, validator menilai kelayakan media dengan meninjau aspek desain dan rancangan yang terdapat dalam produk Hasil validasi media *uno stacko* dapat dilihat pada tabel 4.

Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Ideal	Persentase	Kategori
30	40	75%	Layak

**Validasi Materi Sinonim dan Antonim**

Pada tahap ini, validator menilai kelayakan isi materi yang disajikan dalam media *Uno Stacko*, dengan memperhatikan kesesuaian, ketepatan, dan kebermanfaatan materi bagi siswa. Hasil validasi materi sinonim dan antonim disajikan dalam tabel 5.

Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Ideal	Persentase	Kategori
38	40	95%	Sangat layak

**Validasi Bahasa *Uno Stacko***

Pada tahap ini validator menilai kelayakan Bahasa yang disajikan dalam Media *Uno Stacko*, dengan siswa. Hasil validasi Bahasa *uno stacko* dapat dilihat pada tabel 6.

Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Ideal	Persentase	Kategori
36	40	90%	Sangat layak

**Validasi Kelayakan Pengguna**

Pada tahap ini beliau menilai kelayakan penggunaan dalam Media *Uno Stacko*, dengan siswa. Hasil validasi kelayakan pengguna disajikan dalam tabel 7.

Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Ideal	Persentase	Kategori
40	40	100%	Sangat layak

**Pembahasan**

Sebelum menggunakan media *Uno Stacko* dalam pembelajaran, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 79,41. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong cukup baik, namun belum merata di seluruh peserta didik. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan penerapan materi yang diajarkan, karena pembelajaran cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Kurangnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Setelah diterapkannya media Uno Stacko sebagai alat bantu pembelajaran, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat menjadi 94,71, menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan ini. Melalui permainan Uno Stacko, siswa dapat belajar secara aktif dan kolaboratif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah di pahami. Interaksi antar siswa juga meningkat, karena mereka saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan yang ada pada permainan. Secara keseluruhan, penggunaan media Uno Stacko memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain meningkatkan nilai akademik, media ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena materi disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Uno Stacko tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat belajar di dalam kelas.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan media Uno Stacko, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi sinonim dan antonim di SDN 88 Sipatana sebelumnya masih

bersifat tradisional, kurang melibatkan siswa, dan minim penggunaan media konkret, sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang efektif. Pengembangan media Uno Stacko melalui model R&D dengan tahapan ADDIE berhasil menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap makna kata. Hasil uji kelayakan dari empat ahli menunjukkan skor rata-rata 90%, yang menandakan bahwa media Uno Stacko sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, meskipun media Uno Stacko memberikan dampak positif dalam pembelajaran, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Bagi peneliti, disarankan untuk melanjutkan penelitian hingga tahap evaluasi pada model ADDIE serta memperluas penggunaan media ini pada materi atau mata pelajaran lainnya agar manfaatnya semakin luas. Bagi guru, media Uno Stacko dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran kreatif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa serta dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran aktif lainnya. Sementara itu, bagi siswa,

## Pengembangan Media Pembelajaran *Uno Stacko* Materi Sinonim dan Antonim pada Kelas V di SDN 88 Sibatana Kota Gorontalo

penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sekaligus membantu mengembangkan pemahaman makna kata serta keterampilan berpikir kritis dan bekerja sama.

### Daftar Pustaka

- Azizah, T. Z., & Rukmi, A. S. (2024). *Pengembangan Media Uno Stacko Bahasa (Usb) Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*.
- Fitri, T. D., & Adikara, F. S. (2025). Pengembangan Media MONISA "Monopoli Bahasa Indonesia" Materi Sinonim dan Antonim di Kelas V SD Negeri 239 Palembang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 502-509.
- Latip, A. (2022). penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis literasi sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102-108.
- Lestari, E. D., Listyarini, I., & Suyitno, S. (2024). Pengembangan media pon-pin bahasa indonesia bagi pembelajaran sinonim dan antonim di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Elementary School*, 4(2), 354-361.
- Mabruroh, C. A., & Liansari, V. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Uno Stacko terhadap Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *JANACITTA*, 8(2), 316-324.
- Modeong, L. R., Halidu, S., Pulukadang, W. T., Husain, R., & Monoarfa, F. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Bergambar Untuk Kemampuan Membaca Siswa Kelas III Sdn No. 59 Kota Timur Kota Gorontalo. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 166-181.
- Pulukadang, W. T. 2021. *Buku Ajar Pembelajaran Terpadu*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Rohmah, S. N., & Wardani, N. W. (2023). Penerapan Media Permainan Kartu dalam Pembelajaran Sinonim dan Antonim di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 100-107.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.