

IMPLEMENTASI PERMAINAN *UNO STACKO* PADA KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPTIF SISWA KELAS IV MI NURUL HUDA 1 GRESIK

Fathimatuz Zahro', Rizka Nur Oktaviani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Insan Mandiri

Email : zahrofathimatuz4@gmail.com

Abstract: *The aim of this research is to describe the application of the Uno Stacko game and describe the descriptive text writing skills of fourth grade students after playing Uno Stacko. The subjects of this study were 14 students, consisting of 11 women and 3 men. The research was conducted on Class IV students at MI Nurul Huda 1 Menganti, Gresik Regency in October and November 2023. Using qualitative methods with data collection techniques in the form of interviews, observations and documentation to obtain descriptive data in verbal form based on research results. The data analysis technique adopts the Miles and Huberman model. Based on the research results, the Uno Stacko game can train the descriptive text writing skills of students at MI Nurul Huda 1, Menganti District, Gresik Regency, and based on the results of the LKPD, the writing skills of Class IV students after using Uno Stacko Game is enough for effective learning. Students who previously lacked self-confidence have now become more confident and can actively express or describe pictures in writing, and students' reactions when learning are very happy and enthusiastic.*

Keywords: *Uno Stacko game, descriptive writing skills*

Abstrak: **Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan implementasi permainan *uno stacko* dan mendeskripsikan keterampilan menulis teks deskriptif pada siswa kelas IV setelah bermain *Uno Stacko*.** Subjek penelitian ini berjumlah 14 siswa terdiri dari 11 perempuan dan 3 laki-laki. Penelitian dilakukan bulan Oktober dan November 2023 pada siswa kelas IV MI Nurul Huda 1, Menganti, Kabupaten Gresik. Menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mendapatkan data deskriptif dalam bentuk verbal berdasarkan temuan penelitian. Teknik analisis data mengadopsi model Miles dan Huberman. Berdasarkan hasil penelitian, permainan *uno stacko* dapat melatih kemampuan menulis teks deskriptif siswa di MI Nurul Huda 1 kecamatan Menganti Kabupaten Gresik, dan berdasarkan dari hasil LKPD, keterampilan menulis siswa kelas IV setelah menggunakan permainan *uno stacko* cukup efektif dalam pembelajaran. Siswa yang sebelumnya kurang percaya diri kini menjadi lebih percaya diri dan aktif dalam mengungkapkan atau mendeskripsikan gambar dalam bentuk tulisan. Begitu pula dengan respon siswa saat belajar sangat senang dan antusias.

Kata kunci : Permainan *Uno Stacko*, Keterampilan Menulis Teks Deskriptif

PENDAHULUAN

Kurikulum merupakan ruh atau jiwa pendidikan dan tidak dapat terpisahkan. Kurikulum adalah seperangkat dari program Pendidikan yang disusun untuk mencapai tujuan dari Pendidikan, dimana terdapat komponen yang saling berkaitan didalamnya, sesuai

yang dikatakan oleh (Kamiludin & Suryaman, 2017). Tentu saja faktor-faktor tersebut erat kaitannya dengan pendidikan serta budaya nasional berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Agar tercapainya tujuan pendidikan, kualitas dari kurikulum di Indonesia perlu ditingkatkan. Kurikulum yang dilaksanakan perlu dikembangkan lebih

lanjut sesuai dengan potensi satuan dari Pendidikan suatu daerah, serta perlu adanya kajian evaluasi terhadap derajat efektifitas pelaksanaan kurikulum,

Kurikulum Merdeka Belajar atau biasa disebut (KUMER) yang sudah diterapkan dari tahun 2022 sebagai kurikulum pendidikan di Indonesia. KUMER dapat mendorong siswa menjadi aktif dan juga kreatif saat pembelajaran. Setiap individu mempunyai keunikan, minat, bakat, dan kebutuhan belajar yang beragam. Oleh sebab itu, perlu suatu pendekatan yang lebih personal, dan fleksibel dalam menyampaikan pembelajaran. Dengan ini, guru terbiasa lebih kreatif dalam menerapkan KUMER dengan menciptakan perangkat pembelajaran sesuai dengan karakter siswanya dan senantiasa mendukung mereka agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Pada dasarnya siswa menikmati pembelajaran selama belajar dengan cara yang menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan pendapat (Haryanto & Bagas Friana, 2018) Bermain sangatlah penting dalam masa perkembangan anak hampir pada semua aspek termasuk perkembangan fisikmotorik, intelektual, bahasa, social dan moral serta emosional anak.

Guru harus merancang perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter siswanya agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat beberapa permasalahan yaitu seringkali dipandang sebagai materi yang membosankan hal ini membuat siswa merasa jenuh, pembelajaran bahasa Indonesia yang hanya berpatokan pada materi agar segera terselesaikan tanpa memperhatikan capaian siswa dalam memahami materi yang telah

disampaikan. Didukung oleh pernyataan (Handayani & Subakti, 2020) yang mengungkapkan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia kurang diminati dikalangan siswa dikarenakan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah ilmu yang bersifat permanen sehingga dianggap tidak mudah. Salah satu tantangan yang dihadapi siswa adalah kesulitan dalam menulis teks deskriptif. (Luis Ruiz, Jose Linaza, 2008) membahas beberapa permasalahan dan kesulitan dalam menulis teks deskripsi yaitu menemukan ide untuk menulis, dan menentukan kosakata yang akan ditulis ketika menyusun kalimat. Dalam hal ini peran guru dalam mendidik dan membimbing sangatlah penting.

Faktanya, saat ini belum banyak guru yang mengembangkan perangkat dari pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh (Rusdewanti & Gafur, 2014) saat ini permasalahan dalam penggunaan perangkat pembelajaran di sekolah adalah kurangnya tersedianya media pembelajaran interaktif di sekolah. Selain itu, masih banyaknya guru yang belum menguasai dalam membuat perangkat pembelajaran interaktif. Hal ini sesuai oleh temuan penelitian (Abdullah, 2017) bahwa penggunaan perangkat pembelajaran tidak mengoptimalkan kreativitas guruterhadap materi pelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 29 September 2023 bahwa, guru merasa sulit menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswanya dalam menulis karangan deskripsi.

Hal itu juga yang menjadi faktor penghambat yang dirasakan oleh guru kelas IV MI Nurul Huda 1. Sehingga dapat disimpulkan masalah yang terjadi di kelas IV MI Nurul Huda 1, guru belum memakai perangkat pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran menulis teks

deskriptif. Kurangnya perangkat pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran disekolah. (Mewengkang et al., 2018) menyatakan bahwa jenis perangkat pembelajaran yang bisa dipakai untuk memberikan pengajaran dan memberikan materi melalui media yang unik serta menarik ialah *Game* edukatif. Adanya interaksi guru dan siswa memiliki dampak signifikan pada proses pembelajaran. Guru yang dapat membangun hubungan yang baik, memberikan dukungan, dan merespon kebutuhan individu peserta didik dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif serta dapat memunculkan kemampuan kognitif dan keterampilan sosial peserta didik terutama pada keterampilan menulis teks deskriptif siswa.

Dalam membentuk kemampuan kognitif dan keterampilan menulis deskriptif siswa salah satu cara yang efektif untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan adalah melalui permainan. Dalam efektifitas, permainan dapat memberikan manfaat yang interaktif terhadap kalangan anak Sekolah Dasar dan juga dapat menghadirkan *fun learning* kepada siswa dalam belajar. Menurut (Anggraini, 2021) kelemahan dari media pelajaran seperti *power point* dapat diatasi dengan menerapkan permainan. Sementara itu, (Tadulako et al., 2019) rancangan dari permainan yang disusun dengan baik bisa menumbuhkan motivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan serta pengetahuannya. Salah satunya dengan memanfaatkan permainan *uno stacko* sebagai permainan edukasi bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan menulisnya. *Uno stacko* merupakan media permainan yang menggabungkan

konsep bermain sambil belajar, menjawab pertanyaan, mengulang kembali materi yang telah diajarkan, dan sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi. Mayer & Salovey dalam penelitian (Muzzamil et al., 2017) menemukan sebenarnya orang yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi memiliki hubungan sosial lebih baik, mampu menyelesaikan masalah emosional lebih mudah dan cepat, kecerdasan verbal yang kuat, sosial dan minim masalah perilaku. Banyak segi tumbuh kembang anak yang berkembang secara optimal jika diberikan stimulus yang menyenangkan.

Dirujuk pada jurnal penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Kumala et al., 2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Uno Stacko* Pada Materi Fisika Kelas X”. Hasil dari penelitian menyatakan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan permainan *Uno Stacko* untuk pembelajaran fisika telah berhasil dilakukan. Validasi oleh ahli pendidikan fisika menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan. Media ini dapat membantu siswa belajar fisika dengan cara yang interaktif dan menarik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperbanyak soal dari berbagai macam materi fisika.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh (Ivan et al., 2022) IKIP Siliwangi berjudul “Keterampilan Menulis Deskripsi Sekolah Dasar Kelas Tinggi Menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan menulis esai deskriptif siswa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual. Tiga studi tindakan disajikan, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam

keterampilan menulis deskriptif siswa setelah menerapkan CTL. Artikel ini menyimpulkan bahwa CTL efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa sekolah dasar.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang terletak pada model pembelajaran, metode penelitian, dan tujuan penelitian yang digunakan. Pada penelitian sebelumnya menggunakan model pembelajaran kontekstual. Sedangkan, pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran berbasis game edukatif berupa permainan *uno stacko*. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian studi literatur sedangkan, pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis esai deskriptif pada siswa sekolah dasar kelas tinggi sedangkan pada penelitian ini lebih terfokus pada penerapan media permainan *uno stacko* pada keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 Gresik. Dari beberapa kesulitan yang ditemukan yaitu kurangnya keterampilan menulis teks deskriptif pada siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 dan kurangnya penggunaan media, maka media *uno stacko* menjadi salah satu media yang dipilih oleh peneliti dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas IV. Berdasarkan uraian diatas, kebaharuan penelitian ini adalah menggunakan media permainan *uno stacko* pada keterampilan menulis teks deskriptif siswa.

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian terkait dengan “Implementasi Permainan *Uno Stacko* Pada Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa Kelas IV MI Nurul Huda 1 Gresik”. Tujuan dari penelitian

ini yaitu mendeskripsikan implementasi permainan *uno stacko* pada keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 dan mendeskripsikan keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 setelah bermain *uno stacko*. Manfaat penelitian bagi siswa sebagai pembelajaran aktif melalui pengalaman bermain permainan *uno stacko*, yang dapat membantu mereka memahami dan menerapkan keterampilan menulis dengan lebih baik. Manfaat bagi guru sebagai inovasi pembelajaran, guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai inspirasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, terutama dalam mengajar keterampilan menulis. Manfaat bagi peneliti sebagai kontribusi terhadap pengetahuan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru terhadap literatur pendidikan dengan menggali potensi permainan *uno stacko* pada keterampilan menulis siswa, dan juga dapat menyajikan media pembelajaran yang dapat diadopsi oleh peneliti lain atau digunakan sebagai dasar untuk penelitian lanjutan dalam konteks pembelajaran menulis.

METODE

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif yang akan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata berdasarkan dengan hasil penelitian. Pernyataan (Rijal Fadli, 2021) penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian dalam memahami fakta dari manusia maupun sosial yang menghasilkan gambaran yang kompleks berupa kata-kata, laporan detail dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting alamiah. Penelitian ini dilakukan di MI Nurul Huda 1, Menganti, Kabupaten Gresik pada siswa kelas IV.

Subjek penelitian ini sebanyak 14 siswa yang terdiri dari 11 perempuan dan 3 laki-laki. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober dan November 2023.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan langsung oleh peneliti di kelas untuk mengamati aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran bahasa Indonesia pada bab IV materi “ Teks Deskriptif ” dengan menggunakan permainan *uno stacko* dengan memberikan modul ajar dan media berupa permainan *uno stacko* kepada guru kelas untuk diterapkan dan peneliti melakukan pengamatan terhadap guru dan siswa. Kemudian setelah melakukan observasi, peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa mengenai penggunaan permainan *uno stacko* yang telah digunakan. Peneliti juga melakukan dokumentasi berupa foto sebagai data-data yang sudah di kumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data dengan mengadopsi model Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2020) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis yaitu mereduksi data, menyajikan data dalam bentuk deskriptif dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dua kali, yang pertama pada bulan Oktober 2023 peneliti melakukan observasi dengan guru kelas IV mengenai pembelajaran di kelas, dan pada bulan November 2023 peneliti melakukan penelitian berkaitan dengan penerapan media *uno stacko* pada keterampilan menulis teks deskriptif

siswa kelas IV di MI Nurul Huda 1 Gresik. Tujuan penelitian yaitu tentang: 1) mendeskripsikan implementasi permainan *uno stacko* pada keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas IV di MI Nurul Huda 1, 2) mendeskripsikan keterampilan menulis teks deskriptif siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 setelah bermain *uno stacko*, Adapun hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Implementasi Permainan *Uno Stacko* pada Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa Kelas IV di MI Nurul Huda 1

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan *uno stacko* dengan kategori sangat baik ada pada kegiatan: a) guru memulai dengan berdoa bersama, guru menyapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran siswa, guru melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menentukan game menggunakan media *uno stacko* dengan tema “lalu lintas”, guru mempersiapkan media pembelajaran, guru memberikan penjelasan/konsep awal terkait dengan *game* yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan, guru memastikan bahwa siswa memahami cara bermainnya, guru menyepakati aturan yang disampaikan, guru memberikan bimbingan siswa, guru menyimpulkan pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari *game* yang telah dimainkan, guru memberikan LKPD, guru memberi kesempatan siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti

pembelajaran hari ini, guru memberikan kesimpulan dan penguatan pada hasil materi, guru menjelaskan materi untuk pertemuan berikutnya, guru memberikan apresiasi dan motivasi. (2) untuk kategori baik ada pada kegiatan : guru menyanyikan bersama lagu kebangsaan dan *ice breaking*, guru berdiskusi pertanyaan pemantik, guru mengajak mengamati buku paket, guru mengajak siswa membaca materi bacaan, guru mulai memperkenalkan media *uno stacko*, guru melihat siswa bergantian memainkan game *uno stacko* secara individu, guru memberitahu bahwa setiap soal memiliki nilai 20 poin, guru memberikan *reward* kepada peserta didik yang memperoleh poin paling tinggi, guru memberikan Rencana Tindak Lanjut kepada siswa berupa PR.

Sementara itu hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan *uno stacko* adalah sebagai berikut : (1) untuk kategori sangat baik ada pada kegiatan : siswa berdoa bersama, siswa disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran, siswa menyanyikan bersama lagu kebangsaan dan *ice breaking*, siswa berdiskusi pertanyaan pemantik, siswa diperkenalkan media *uno stacko*, siswa menggunakan media *uno stacko* dengan tema “lalu lintas”, siswa memahami cara bermainnya, siswa menyepakati aturan yang disampaikan, siswa bergantian memainkan game *uno stacko* secara individu, siswa diberitahu bahwa setiap soal memiliki nilai 20 poin, siswa mendapat bimbingan, siswa mendapat *reward*, siswa mengkomunikasikan kendala yang

dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini, siswa menerima kesimpulan dan penguatan pada hasil materi. (2) untuk kategori baik ada pada kegiatan : siswa menerima apersepsi, siswa mendengarkan tujuan pembelajaran, siswa mengamati buku paket, siswa membaca materi bacaan, siswa menerima penjelasan terkait permainan yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan, siswa bersama-sama menyimpulkan pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari game yang telah dimainkan, siswa mengerjakan LKPD, siswa menerima Rencana Tindak Lanjut berupa PR. (3) untuk kategori cukup ada pada kegiatan : siswa membantu mempersiapkan media pembelajaran.



Gambar 1 : Siswa bergantian memainkan permainan *uno stacko*

Gambar 2 : Siswa sedang mempresentasikan hasil lembar kerja setelah menggunakan media *uno stacko*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahwa, guru baru pertama kali menggunakan permainan *uno stacko*. Adapun dalam pembelajaran bahasa

Indonesia cara memperkenalkan media permainan *uno stacko* kepada siswa agar tertarik dengan cara memainkannya, dengan mendeskripsikan jawaban dari pertanyaan disetiap baloknya. Permainan *uno stacko* ini cukup efektif dalam pembelajaran karena memudahkan siswa lebih paham dalam penulisan struktur deskripsi dan juga mampu mendeskripsikan sesuatu.

Dapat diamati pada aktivitas guru dan siswa beserta hasilnya dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media permainan *uno stacko*. Secara umum dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan *uno stacko* tentang keterampilan menulis teks deskriptif berlangsung sangat baik atau dapat dikatakan, bahwa media permainan *uno stacko* memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia tentang keterampilan menulis teks deskriptif pada kelas IV MI Nurul Huda 1. Hal ini sejalan dengan (Angelina & Hamdun, 2019) media *uno stacko* adalah media *game* edukatif berbentuk balok warna-warni yang disusun sehingga mampu menarik dan menumbuhkan kemampuan kognitif siswa. Dengan adanya permainan *uno stacko* mampu membuat pelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi menulis teks deskriptif dikelas yang cenderung pasif menjadi aktif karena mengandung nilai-nilai kebahasaan yang dapat langsung diterapkan oleh guru saat proses pembelajaran, contohnya kerja sama dalam tim dan tolong menolong. Dalam prosesnya pula siswa harus aktif dan dituntut

untuk berfikir cepat meskipun dalam tekanan yang harus mempertahankan balok-balok agar tidak terjatuh saat permainan berlangsung.

Hal tersebut, juga didukung dari hasil wawancara dengan guru kelas IV, bahwa di MI Nurul Huda 1 memiliki keterbatasan penggunaan media untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran keterampilan menulis teks deskriptif akibatnya guru sering menerapkan pembelajaran secara konvensional dan kurang beragam, guru lebih sering menggunakan media audiovisual berupa video animasi beserta PPT, atau menggunakan buku yang sudah ada. Selain itu, karena kurangnya fasilitas yang memadai seperti keterbatasan LCD dan proyektor dalam membantu pelaksanaan pembelajaran juga menjadi alasan penerapan pembelajaran kurang beragam dan optimal.

2. Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Siswa Kelas IV MI Nurul Huda 1 Setelah Bermain *Uno Stacko*

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa mengenai keterampilan menulis teks deskriptif dengan kategori sangat baik ada pada kegiatan seperti siswa bergantian memainkan *game uno stacko* secara individu, siswa mengerjakan LKPD. Sementara itu, aktivitas siswa untuk kategori cukup ada pada kegiatan seperti siswa menuliskan hasil jawaban di LKPD dan siswa mengumpulkan hasil belajar mereka. Hal itu dapat dikaitkan dengan berdasarkan hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat diketahui terdapat beberapa

kesalahan yaitu, (1) Kosakata dan bahasa yang digunakan masih sederhana, seperti penggunaan kata larangan yang harusnya dilarang menjadi “tidak boleh” (2) Kesalahan dalam tata tulis penulisan ejaan, seperti penulisan kata “di sana” (3) Penulisan kurang rapi ditemukan pada penulisan paragraf yang belum rata kanan dan kiri pada hasil Lembar Kerja Peserta Didik.

Sebagian besar kasus ditemukan kurangnya pemikiran kritis siswa dalam memberi tanggapan terhadap sebuah kejadian yang nyata (Komalawati, 2022). Selain itu, siswa juga kesulitan untuk mendapatkan ide dalam memberi tanggapan. Dari hasil pengamatan di atas dapat diuraikan sebagai berikut : Keaktifan menulis teks deskriptif siswa dapat dilihat dari siswa menuliskan hasil jawaban kelompok di LKPD. Sedangkan, untuk hasil dari keterampilan menulisnya dapat diamati dari jawaban yang terdapat di LKPD. Berdasarkan dari hasil LKPD siswa, keterampilan menulis siswa kelas IV setelah menggunakan media permainan *uno stacko* cukup efektif dalam pembelajaran. secara umum kemauan untuk belajar menulis teks deskriptif siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 sudah baik. Jika hal tersebut terus diasah dan diberikan pembelajaran dengan model dan media yang sesuai maka dapat memberikan hasil yang terbaik.



Gambar 3 : Siswa menuliskan teks deskriptif pada lembar kerja

Gambar 4 : Hasil Lembar Kerja siswa

Dikuatkan dari hasil wawancara peneliti dengan guru, mendapatkan respon yang baik karena terdapat perbedaan keterampilan menulis teks deskriptif siswa sebelum bermain *uno stacko* dan sesudah mengimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas IV MI Nurul Huda 1. Setelah penggunaan permainan *uno stacko* siswa yang tadinya kurang percaya diri bisa lebih aktif dan percaya diri dalam mengungkapkan atau mendeskripsikan gambar dalam bentuk tulisan. Begitu juga dengan respon siswa sangat senang dan antusias dalam belajar. Karena yang disukai oleh siswa yaitu pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.



Gambar 5 : Wawancara dengan guru kelas IV MI Nurul Huda 1

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi permainan *uno stacko* dapat melatih kemampuan menulis teks deskriptif siswa kelas IV MI Nurul Huda 1 Gresik hal tersebut terlihat dari siswa yang nampak lebih tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran. Serta hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa dengan penggunaan permainan *uno stacko* ini siswa lebih percaya diri dalam mendeskripsikan sesuatu khususnya pada penulisan teks deskriptif.
2. Berdasarkan dari hasil LKPD siswa, keterampilan menulis siswa kelas IV setelah menggunakan media permainan *uno stacko* cukup efektif saat proses pembelajaran. Setelah penggunaan permainan *uno stacko* siswa yang tadinya kurang percaya diri bisa lebih aktif dan percaya diri dalam mengungkapkan atau mendeskripsikan gambar ke dalam tulisan. Begitu juga dengan respon siswa sangat senang dan antusias dalam belajar. Karena yang disukai oleh siswa yaitu pembelajaran yang asyik dan menyenangkan

Permainan *uno stacko* yang dapat membuat siswa tidak merasa tertekan saat diminta menuliskan atau mendeskripsikan gambar petunjuk arah. Siswa tidak menyadari bahwa permainan yang tengah dilakukan secara tidak langsung memberi dampak positif pada keterampilan menulis teks

deskriptif mereka. Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti menyimpulkan dengan adanya permainan *uno stacko* dapat melatih keterampilan menulis teks deskriptif siswa di MI Nurul Huda 1 kecamatan Menganti Kabupaten Gresik, media pembelajaran ini bukan hanya efektif dalam hasil akademis, tetapi juga dalam merangsang motivasi dan interaksi sosial siswa. Implikasinya dapat menjadi dasar untuk pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di masa depan sesuai harapan peneliti dan bermanfaat bagi siswa kelas IV serta guru kelas yang mengampunya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan Uno Stacko pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 209–232. <https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Anggraini, N. M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis aplikasi appsgeyser pada mata pelajaran penataan produk 9(1), 1083–1090. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/>

198119

- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Haryanto, H., & Bagas Friana. (2018). Aplikasi Permainan Edukatif Mengaji Berbasis Multimedia Interaktif Haryanto. *Jurnal Teknik Informatika Unis*, 6(1), 8–16.
<http://ejournal.unis.ac.id/index.php/jutis/article/view/36>
- Ivan, A., Mugara, R., Dwi Puspita, R., & Siliwangi, I. (2022). Creative of Learning Students Elementary Education KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI SEKOLAH DASAR KELAS TINGGI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL. *Journal of Elementary Education*, 05(02), 409–413.
- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1).
<https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>
- Komalawati, D. (2022). Penerapan Model Blended Learning dalam Pembelajaran Menulis Teks Tanggapan dan Pengaruhnya terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas IX MTs Negeri 1 Bandung Kab. Bandung. *Wistara*, 5(2).
- Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F.-. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Uno Stacko Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 2(1), 14–20.
<https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>
- Luis Ruiz, Jose Linaza, R. P. (2008). ストレス反応の主成分分析を試みてー 田甫久美子 View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk. *PENGARUH PENGGUNAAN PASTA LABU KUNING (Cucurbita Moschata) UNTUK SUBSTITUSI TEPUNG TERIGU DENGAN PENAMBAHAN TEPUNG ANGKAK DALAM PEMBUATAN MIE KERING*, 8(1), 165–175.
<https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Mewengkang, A., Manado, U. N., Tangkawarow, I. R. H., Manado, U. N., Kasehung, H., Manado, U. N., & Material, O. C. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Frontiers: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(April), 27–38.
<https://doi.org/10.36412/frontiers/001035e1/april201801.03>
- Muzzamil, F., Fatimah, S., & Hasanah, R. (2017). Pengaruh Lingkungan terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Murangkalih: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 972–978.
- Rijal Fadli, M. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1).
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik

Untuk Siswa Smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164.
<https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.25>
26

Sugiyono. (2020). sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. In *Bandung Alf*.

Tadulako, U., Game, L., & Education, P. (2019). *PENDAHULUAN Pencapaian prestasi belajar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani survei dan wawancara awal yang dilaksanakan pada tanggal 3-4 Juli 2019 di SD Negeri 15 Palu untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran penjasorkes olahraga dan kesehatan adalah*. 7, 19–31.