

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO PADA MATERI BANK UNTUK SISWA KELAS X IIS MAN 2 LAMONGAN

Lutvia Agustin

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email: lutviaagustin@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengembangan, kelayakan, respon siswa, dan hasil belajar siswa terhadap pengembangan media pembelajaran kartu Uno pada materi Bank untuk siswa kelas X IIS di MAN 2 Lamongan. Jenis penelitian ini adalah pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model 4-D (*define, design, develop, disseminate*). Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IIS MAN 2 Lamongan yang terdiri dari 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mendapat nilai 91,32% masuk dalam kriteria sangat baik, kelayakan materi oleh ahli materi mendapat nilai 92,83% masuk dalam kriteria sangat baik, dan kelayakan ahli media oleh ahli media mendapat nilai 91,98% masuk dalam kriteria sangat baik; (2) Respon siswa mendapat nilai presentase 96% masuk dalam kriteria sangat baik atau sangat tertarik; (3) hasil belajar siswa meningkat dari 58,25 menjadi 94,25 sebelum dilakukan *Pretest* dan setelah dilakukan *Posttest* Dapat disimpulkan bahwa media kartu Uno layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, kelayakan media, hasil belajar siswa

Abstract

The purpose of this research is to analyze the development, the feasibility of, response students, and the result of learning students against the development of the media Uno card in Bank material for the students of X IIS class in MAN 2 Lamongan. This type of research is the development of R & D (Research and Development) with 4-D model (define, design, develop, disseminate). The type of data used in this research is qualitative and quantitative. The subjects of this study are students of class X IIS MAN 2 Lamongan consisting of 20 students. Based on the results of the research, it is known that: (1) The feasibility of the Learning Implementation Plan (RPP) gets the value of 91.32% included in the criteria is very good, material feasibility by the material expert gets 92.83% is included in the criteria very well, media experts got a score of 91.98% included in the criteria very well; (2) Student response gets 96% percentage score included in criteria very good or very interested; (3) student learning outcomes increased from 58.25 to 94.25 before Pretest and after Posttest It can be concluded that Uno card media is suitable for use in learning process.

Keywords: learning media, media feasibility, student learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki banyak peranan yang begitu penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang bertujuan membentuk sumber daya manusia yang lebih unggul, berkualitas, dan cerdas dengan memiliki ketrampilan dan daya saing yang tinggi sesuai dengan perkembangan zaman yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat ini sangat mempengaruhi dalam berbagai hal, pendidikan menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi karena sikap seseorang yang saat ini akan memengaruhi kedepannya serta pendidikan juga penentu kemajuan bangsa di masa depan yang menjadikan manusia yang dapat meningkatkan kesejahteraan social.

Tujuan pendidikan sendiri dirumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 pasal 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan tiap masing-masing individu dan membentuk sebuah watak ciri khas serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk membangun potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak budi pekerti mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan cara

wawancara guru mata pelajaran ekonomi Ibu Enis Retnaningsih, S.Pd., di MAN 2 Lamongan menjelaskan bahwa siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran didalam kelas pada mata pelajaran ekonomi, karena media yang sering digunakan saat ini, yaitu media *Power Point*, papan tulis, buku paket. Oleh karena itu siswa memerlukan pembelajaran yang kreatif agar lebih aktif pada saat proses pembelajaran.

Pada program jurusan kelas X IIS terdapat mata pelajaran materi Bank yang terdiri dari beberapa sub tema meliputi bank sentral, sistem pembayaran, alat pembayaran tunai, alat pembayaran nontunai dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai. Mata pelajaran bank ini memuat banyaknya teori yang membuat siswa merasa bosan karena sulitnya untuk memahami dan mengingat mata pelajaran. Untuk itu perlunya media pembelajaran sebagai upaya cara perbantuan dalam mempermudah siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Hamalik, dengan cara memilih media pembelajaran, hubungan komunikasi dengan siswa akan berjalan dengan lancar dan maksimal (Arsyad, 2014). Dalam proses belajar mengajar yang diterapkan menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan proses siswa dalam memahami pada materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itulah ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran sangat diperlukan. Menurut Ely, Pemilihan media pembelajaran tidak terlepas dari tujuan sistem intruksional dimana pemilihan media pembelajaran harus selaras dengan tujuan, isi, dan karakteristik siswa. (Sadiman, dkk 2014).

Menurut Nurhasanah, dkk (2013) Media pembelajaran dengan modifikasi permainan merupakan bentuk langkah alternative dalam berbantuan peserta didik dan guru pada proses pembelajaran. Dengan media permainan siswa lebih dapat merealisasikan keadaan yang lebih nyata yang nyaman sehingga membuat siswa lebih asyik dan antusias dalam pembelajaran serta mampu berkomunikasi secara aktif dengan teman-temannya sehingga mampu dengan mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Media permainan kartu dapat menambah kualitas belajar siswa dan penggunaan media permainan kartu mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar sambil bermain (Sari dan lutfi, 2015). Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru, dan guru di kelas berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu siswa yang kesulitan belajar. Salah satu media permainan kartu yaitu kartu uno, Menurut Rohrig (2008) Uno merupakan salah satu permainan yang cukup mudah. Permainan kartu “uno” berasal dari bahasa spanyol dan bahasa italia yang artinya “satu”

merupakan sebuah permainan kartu yang dicetak dan dikembangkan oleh Merle Robbins pada tahun 1971 (Tinsman, 2002).

Berdasarkan dari kondisi siswa pada saat penelitian mengikuti proses belajar mengajar, maka peneliti menjadi berminat untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Materi Bank Untuk Kelas X IIS MAN 2 Lamongan.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan, kelayakan, respon siswa, dan hasil belajar siswa terhadap pengembangan media pembelajaran kartu Uno pada materi Bank untuk siswa kelas X IIS di MAN 2 Lamongan.

Batasan pengembangan dalam penelitian ini adalah materi yang dimuat dalam pengembangan media pembelajaran kartu Uno ialah materi Bank dan Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan media 4-D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Tapi peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*).

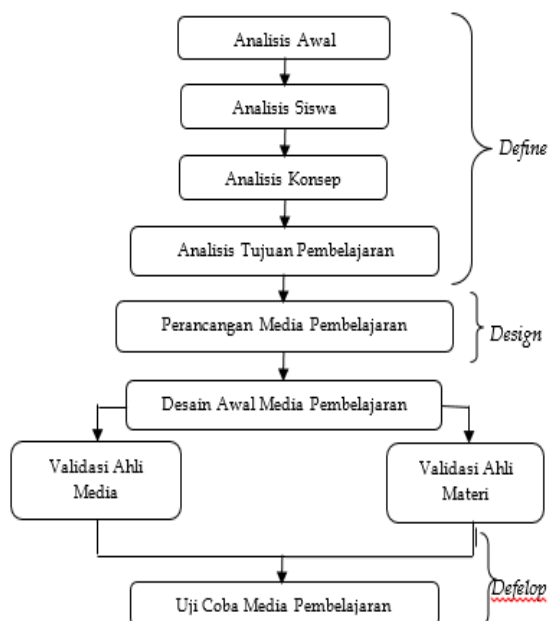
Menurut Smith (2010) respon merupakan perasaan senang dan keminatan peserta didik terhadap proses belajar mengajar seperti dalam menguraikan bagian sebuah materi pembelajaran, suasana pembelajaran, format dan gambar, cara dalam mengajar guru, serta ruangan dalam kelas. Respon peserta didik dengan menggunakan angket dapat dihitung yang beracuan pada penilaian kelayakan menurut Walker Hess dalam Arsyad (2014). Menurut Trianto (2010) dalam proses belajar mengajar terdapat 2 respon, yaitu respon positif dan respon negative. Respon positif adalah tindakan mempertahankan perilaku positif jika respon tersebut memberikan dampak positif pada perilaku siswa. Sedangkan respon negatif adalah penurunan pada perilaku siswa yang harus dihentikan pada pemberian yang mempengaruhi tidak menyenangkan. Keuntungan respon bagi siswa adalah untuk menumbuhkan semangat dalam belajar, menumbuhkan rasa percaya diri dan dapat mengkondisikan suasana belajar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu, dan berkualitasnya keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Dimana yang dijadikan sebagai media pembelajaran ekonomi menerapkan dalam

model permainan kartu Uno. Model yang digunakan adalah 4-D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*) yang diusulkan oleh Thiagarajan dan Semmel dalam Trianto (2010).

Skema dalam penelitian adalah sebagai berikut:



Sumber: diadaptasi oleh trianto (200)

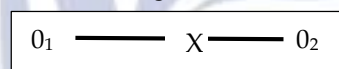
Gambar 1 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Adapun tahap-tahap prosedur penelitian ialah adalah sebagai berikut: (1) Tahap Pendefinisian (*define*) meliputi karangan awal yaitu pada perkembangan analisis ini digunakan untuk melihat suatu permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada saat proses pembelajaran pada materi Bank. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diketahui rancangan media yang tepat selanjutnya analisis siswa yaitu pada tahap analisis ini digunakan untuk melihat karakter siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dengan analisis siswa ini dapat diketahui rancangan media pembelajaran yang menyesuaikan berbagai sifat khas dan karakter siswa. Sehingga siswa dapat terdorong minatnya untuk belajar materi Bank. Kemudian analisis konsep yaitu pada tahap analisis ini digunakan peneliti untuk menyusun konsep materi. Untuk penyusunannya, peneliti membuat bagan materi singkat untuk dimuat pada media pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi lebih inovatif. Dan yang terakhir tahap analisis tujuan pembelajaran yaitu pada tahap analisis ini peneliti dapat menyesuaikan konsep materi pelajaran pada media sesuai berdasarkan

tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun tujuan pembelajaran yang diharapkan ialah siswa dapat memahami definisi dan macam-macam materi bank meliputi bank sentral, sistem dalam pembayaran, alat pembayaran tunai, alat pembayaran nontunai dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai, (2) Tahap Tahap Perancangan (*design*), (3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pengembangan media didesain menggunakan aplikasi berbasis *Coreldraw X7*. Pada pengembangan ini terdapat penilaian validasi, revisi dan uji coba media.

Berdasarkan desain uji coba yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Pre-Experimental Design (nondesigns)* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2016) *One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan tipe penelitian satu kelompok yang diberikan *pretest* sebelum adanya *treatment* (tindakan) dan *posttest*. Dimana *pretest* dan *posttest*, hasil tindakan dapat diketahui lebih seksama. Disini dapat dibandingkan dengan keadaan antara sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Dibawah ini dapat didesain sebagai berikut:



Sumber: Sugiyono (2016)

Gambar 2 model *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O₁ = nilai *pretest*

O₂ = nilai *posttest*

X = perlakuan

Subjek penelitian dalam pengembangan media permainan kartu Uno ekonomi adalah siswa kelas X IIS MAN 2 Lamongan dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Menurut Sadiman (2014) dalam uji coba terbatas, yang digunakan subjek penelitian adalah 10-20 siswa sebagai penelitian. Pemilihan siswa yang akan dijadikan sebagai subjek uji coba yaitu melakukan koordinasi dengan guru mata pelajaran ekonomi yang telah mengetahui ciri khas, karakter dan kemampuan siswa.

Dari jenis data yang dipakai adalah data kuantitatif yang berupa hasil dari angket validasi ahli materi dan media serta respon siswa. dan data kualitatif yang berupa masukan, saran, dan komentar dari ahli materi dan media.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa menggunakan skala

Likert dan skala Guttman. Dan telaah ahli materi dan ahli media, angket validasi ahli materi dan ahli media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media menggunakan metode dengan tahapan 4-D yaitu tahap (*define, design, develop, Disseminate*). Pengembangan media kartu Uno ini menggunakan aplikasi *CorelDraw X7* dengan membuat beberapa soal yang akan dimasukkan dalam permainan kartu Uno. Sebelum penelitian dilakukan dilakukan tahap telaah dan validasi untuk kesempurnaan produk prinsip desain harus diutamakan yaitu antara kontras, kesederhanaan antara pemilihan warna, ketajaman, dan pengaturan untuk kertas yang digunakan, serta untuk penyusunan buku pedoman permainan kartu Uno. Terdapat tiga validator dalam penilaian produk ini, yaitu dua ahli materi dan satu ahli media. Dalam penilaian yang dilakukan kepada ketiga validator akan mendapatkan kritik, saran, dan masukan. Sebuah kritik, saran dan masukan dari validator dijadikan pedoman untuk merevisi produk. Sehingga media berupa kartu Uno ini tentu layak untuk digunakan dalam belajar mengajar.

Kelayakan media kartu Uno dapat diketahui dari hasil penilaian validasi oleh ahli materi (dosen dan guru ekonomi MAN 2 Lamongan) dan ahli media (dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan). Di bawah ini adalah hasil penilaian oleh ketiga validator sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Kelayakan Media Kartu Uno

N o.	Tahap Penilaian	Jumlah skor	Presentase %	Ket.
1.	Penilaian RPP oleh Ahli Materi (Dosen dan Guru Ekonomi)	78,5	91,32 %	Sangat Baik
2.	Penilaian materi oleh Ahli Materi (Dosen dan Guru Ekonomi)	94,5	92,83 %	Sangat Baik
3.	Penilaian media oleh Ahli Media (Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan)	82	91,8 %	Sangat Baik
Rata-rata		225	91,98 %	Sangat Baik

Sumber: diolah peneliti (2018)

Dilihat dari tabel 1 hasil validasi diatas, diketahui bahwa rata-rata hasil validasi adalah sebesar 95,73 termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran (Riduwan, 2015).

Dari hasil penelitian, terlihat dengan adanya respon siswa memperoleh uji coba terbatas yang dilakukan pada 20 siswa kelas X IIS MAN 2 Lamongan dengan mengisi angket berupa penilaian kartu uno. Dari hasil yang diperoleh yaitu 192 dengan presentase sebesar 96%. Yang tergolong masuk dalam kriteria sangat baik atau tentu sangat layak yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar berlangsung. Dari angket siswa terlihat adanya respon siswa bahwa pengembangan media membuat siswa menjadi tertarik. Dimana ada 2 pernyataan yaitu saya sangat senang dengan adanya permainan berupa media pembelajaran kartu Uno dan saya menjadi tertarik untuk lebih mengikuti pembelajaran yang menggunakan media permainan kartu Uno. Sampel 20 siswa dapat diketahui dengan adanya random siswa ya untuk menjawab pernyataan bahwa saya senang mendapatkan kesempatan belajar dari media permainan berupa kartu Uno. Angka 19 dari 20 siswa yang banyak menjawab ya dalam pernyataan soal bahwa media mudah untuk dibaca dan mudah untuk dipahami. Dari hasil penelitian bahwa respon siswa untuk mengenal dan mempelajari dalam media permainan karu Uno tersebut sangat tertarik.

Berdasarkan hasil dari penelitian Hidayati (2014) diketahui bahwa penilaian tentang media pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 84% tergolong sangat tertarik. Diusulkan dan dijelaskan Riduwan (2013) bahwa media yang dikatakan layak apabila presentase yang diperoleh sebesar $\geq 61\%$.

Dijelaskan dalam penelitian, analisis hasil belajar siswa dikatakan tuntas secara individu jika nilainya 75, siswa yang proses pembelajaran menggunakan kartu Uno pada *Pretest* yang dikasihkan sebelum siswa melaksanakan permainan kartu Uno dan soal *Posttest* diberikan kepada siswa setelah melaksanakan permainan kartu Uno. Berikut ini adalah hasil penilaian siswa.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa (*Pretest Posttest*)

No. Absen	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	87	100
2	79	88
3	83	100
4	73	93
5	66	89
6	83	100
7	65	100
8	65	100
9	60	98
10	52	95
11	58	100
12	36	95
13	39	98
14	44	89
15	39	92
16	44	85
17	39	91
18	45	93
19	45	92
20	37	87
Jumlah total nilai	1165	1885
Nilai rata-rata	58,25	94,25
Jumlah ketuntasan	4	20
Persen ketuntasan	20%	100%

Sumber: diolah peneliti (2018)

Hasil *Pretest* dari 20 siswa menunjukkan keseluruhan siswa uji coba terbatas mendapatkan nilai dengan rata-rata 58,25 meningkat setelah dilakukan *Posttest* permainan kartu Uno sebesar 94,2. Dikemukakan oleh Sudjana (2010) yaitu hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dalam menerima ilmu dari setiap pengalaman. Dari uraian diatas dapat disimpulkan dengan penelitian pengembangan permainan kartu Uno sebagai media pembelajaran ekonomi materi bank, dimana hasil belajar siswa setelah melaksanakan permainan kartu Uno mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai yang memuaskan.

PENUTUP

Simpulan

Dapat diuraikan dari hasil penelitian bahwa: (1) Pengembangan media kartu Uno layak untuk digunakan sebagai pembelajaran siswa dilihat dari penilaian berbagai para ahli, (2) Penilaian kelayakan oleh materi dan ahli media termasuk dalam kategori sangat baik dengan hasil persentase sebesar 91,98%, (3) Hasil dari respon 20 siswa kelas X IIS MAN 2 Lamongan terhadap media kartu UNO masuk dalam kriteria sangat baik dengan presentase sebesar 96%, (4) Hasil belajar siswa meningkat dengan adanya *Pretest Posttest* penggunaan media permainan kartu UNO dari 58,25 mengalami peningkatan yaitu 94,25.

Saran

Peneliti memberi saran sebagai berikut: (1) Media permainan kartu UNO dapat digunakan sebagai alternatif dalam media dalam pembelajaran karena mempunyai dua peran yaitu belajar sambil belajar, (2) Media pembelajaran permainan kartu UNO dapat digunakan untuk materi yang lain, (3) Penelitian ini terbatas pada soal yang dibuat yaitu hanya 50 soal dan uraian semua, diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media dengan lebih banyak varian soal dan pilihan ganda, (4) Penelitian ini juga terbatas karena pada media pembelajaran kartu Uno ini hanya dapat dilakukan pada bagian awal pengembangan (develop).

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. (2003). *undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional*. Diakses bulan Oktober 2017.
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati, Nurul. 2014. *Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Vol. 2 (2): hal. 1-11.
- Nurhasanah, Lucky Hermawan, Irma Permatyawati. 2013. Efektivitas Teknik Permainan Kartu Uno dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*. (online) (<http://jerman.upi.edu>). Diakses pada bulan Oktober 2017.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohrig, Peter and Jenny Clarke. 2008. *57 SF Activities for Facilitators and Consultants: Putting Solutions Focus Into Action*. Germany: Solution Books. (online) (<https://books.google.co.id>). Diakses Bulan Oktober 2017.
- Sadiman. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sari, Reni Ratna dan Achmad Lutfi. 2015. Kelayakan Permainan Uno Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom. *Journal of Chemical Education*. Vol. 4 (2): pp 186-194.
- Smith, M. K. (2010), *Teori Pembelajaran Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka
- Sudjana, N. dan A. R. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: CV.Sinar Baru.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tinsman, Brian. 2002. *The Game inventor's Guide Book*. California: Krause Publications. (online) (<https://books.google.co.id>). Diakses 20 Desember 2017.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif*. Jakarta: Kencana.

