

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU *UNO* UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS NARASI DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ainurdya Rochma Paramita

PGSD, FIP, UNESA (ainurdyarp@gmail.com)

Maryam Isnaini Damayanti

PGSD, FIP, UNESA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media kartu *UNO* untuk pembelajaran menulis narasi. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian pengembangan model ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Pengumpulan data dilakukan dengan Teknik validasi, angket, dan tes. Teknik menganalisis data dengan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan validitas materi 94% dan validitas media 90% kriteria sangat valid. Angket keterlaksanaan pembelajaran 93%, angket guru 91%, angket siswa 96% kriteria sangat praktis. Efektifitas menunjukkan t hitung $5.655 > t$ tabel 1.730 , sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu *UNO* layak digunakan dalam pembelajaran materi narasi.

Kata Kunci: pengembangan media, media kartu *UNO*, narasi

Abstract

This study aims to produce a product in the form of *UNO* card media for learning to write narrative. The type of research used is the ADDIE model development research through five stages namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection is done by validation techniques, questionnaires, and tests. The technique of analysing data is validity, practically, and effectiveness. The result showed that the material validity 94% and media validity was 90% the criteria were very valid. Questionnaire for learning implementation 93%, teacher questionnaire 91%, student questionnaire 96% criteria very practical. Effectiveness shows t count $5.655 > t$ table 1.1730 , so it can be concluded that the *UNO* card media is suitable to be used in narrative material.

Keywords: Media development, *UNO* card media, narrative

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu utama dan penting bagi seseorang, terutama pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar menjadi bekal siswa dalam mempersiapkan diri pada revolusi masa depan. Pendidikan yakni suatu proses pembelajaran yang melibatkan dua komponen terpenting yakni guru dengan siswa. Untuk itu guru dituntut memahami tingkat perkembangan, potensi, karakteristik, tingkat kemampuan, kebutuhan, dan permasalahan siswa (Priansa, 2017:21). Keberhasilan pembelajaran diukur melalui ketercapaian dari ketetapan tujuan pembelajaran. Dalam suatu pembelajaran harus menetapkan penggunaan strategi, model, metode, media dan sebagainya yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Bahasa Indonesia yakni salah satu yang harus dipelajari oleh siswa dari beberapa mata pelajaran di sekolah dasar. Bahasa Indonesia memiliki peranan penting bagi perolehan pengetahuan siswa, karena digunakan sebagai bahasa pengantar dari semua mata pelajaran. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat 4 suatu keterampilan

yang dituntut untuk dikuasai siswa yakni aspek menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Dari empat keterampilan tersebut dapat menjadi latihan bagi siswa untuk dapat berfikir logis, kritis dan sistematis, serta melatih komunikasi baik secara langsung atau lisan maupun secara tidak langsung atau tulisan.

Keterampilan menulis ialah tingkat tersulit dari ketiga aspek keterampilan berbahasa, karena menulis adalah proses akhir yang mencakup ketiga aspek berbahasa lainnya. Kegiatan menulis dapat melatih kreatifitas siswa, karena melalui kegiatan menulis memberikan ruang bagi siswa untuk menuangkan ide, gagasan, perasaan, dan pengetahuan yang selama ini mereka miliki. Hal itu dapat terealisasikan dalam bentuk karya tulis yang dihasilkan oleh siswa.

Salah satu jenis menulis yang harus dikuasai di sekolah dasar yakni membuat karangan narasi. Terdapat dua jenis narasi yaitu narasi nonfiksi dan fiksi. Narasi nonfiksi merupakan narasi yang bersifat fakta atau narasi ekspositoris seperti biografi dan cerita tokoh pahlawan. Sesuai dengan pendapat Jauhari (2013:48) menyatakan tujuan dari karangan narasi yakni menceritakan suatu

kejadian yang telah terjadi sebelumnya kepada pembaca untuk mendapat gambaran dari peristiwa tersebut. Sebaliknya narasi fiksi merupakan suatu cerita berdasarkan khayalan penulis untuk menyampaikan pesan tertentu kepada pembaca, seperti novel, cerpen, fabel, dan sebagainya. Kegiatan menulis sangat penting diajarkan kepada siswa karena melalui menulis dapat mengash kreatifitas serta dapat merangsang kemampuan ketajaman pikiran siswa.

Tetapi berdasarkan hasil wawancara di sekolah dasar terdapat siswa yang kesulitan dalam membuat suatu karangan narasi yang bersifat fakta atau narasi ekspositoris. Penyebabnya ialah keterbatasan pengetahuan terkait topik tulisan narasi. Faktor penyebab permasalahan tersebut yakni intelegensi pada setiap siswa di mana memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda, dengan demikian seorang guru perlu memperhatikan tingkat pengetahuan pada setiap siswanya. Selain itu media yang digunakan kurang bervariasi karena terbatas pada media gambar. Dalam pemanfaatannya media kurang optimal karena media tidak melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya. Selain itu guru lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam kegiatan pembelajaran guru terlalu banyak menggunakan model ceramah, hal ini menyebabkan siswa Berdasarkan kesenjangan tersebut diperlukan adanya media yang memuat penyajian informasi sebagai pengantar atau pengetahuan awal terkait materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat menyamakan persepsi siswa terkait materi.

Di dalam pembelajaran, pemilihan suatu media harus tepat dan sesuai dengan materi serta mempertimbangkan tingkat perkembangan siswa. Media yang tepat akan sasaran dapat menjadikan pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan, karena disusun berdasarkan kebutuhan. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan informasi dari komunikator kepada komunikan dengan cepat dan tepat dalam memahami pesan yang disampaikan (Suryani, dkk. 2018:3). Menurut Yamin (dalam Musfiqon, 2016:70) menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis media diantaranya media audio, visual, dan kinestetik. Media yang tepat guna dapat memperlancar dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi. Terutama pada narasi yang bersifat fakta, yang membutuhkan informasi pengantar dari guru yang selanjutnya dikembangkan oleh siswa dalam bentuk karangan atau tulisan.

Oleh karena itu, dikembangkan media kartu *UNO* untuk materi narasi ekspositoris. Menurut Estiani, dkk. (2015) permainan kartu *UNO* adalah permainan dengan teknik menyamakan warna dan angka yang terdapat pada kartu. Permainan kartu *UNO* tidak lagi asing dikalangan siswa sekolah dasar karena permainan ini merupakan permainan

yang diperuntukkan semua jenis kalangan dari kecil sampai dewasa. Media kartu *UNO* yang diadopsi diolah dengan mengintegrasikan materi pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Media kartu *UNO* dimodifikasi dari segi tampilan dan aturan permainan. Media ini termasuk media yang digunakan secara berkelompok setidaknya minimal dua siswa, yang dimainkan secara bergantian atau bergilir.

Media kartu *UNO* dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dikarenakan materi yang akan disampaikan dikemas dalam media pembelajaran yang menuntut adanya keterlibatan peran aktif siswa dalam penggunaannya. Melalui media kartu *UNO* tidak membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran karena telah dirancang dengan menarik yang berbasis permainan sesuai dengan tingkat siswa SD yang masih senang bermain.

Media kartu *UNO* mengajak siswa untuk bermain sambil belajar. Media kartu *UNO* ialah salah satu jenis media visual. Disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dan materi pelajaran di sekolah dasar. Media kartu *UNO* ini berbentuk kartu persegi panjang, di dalamnya berisikan pertanyaan dan informasi atau urutan peristiwa dari cerita tokoh pahlawan di mana kartu ini merupakan kartu aksi yang menjadi daya tarik media yang dikembangkan. Selain itu, terdapat *reward* yang diperuntukkan kepada siswa yang dapat menjawab soal dengan benar pada kartu pertanyaan media kartu *UNO*. *Reward* tersebut berupa kartu bintang.

Media kartu *UNO* terdiri dari beberapa jenis kartu pada setiap kemasan yakni kartu pertanyaan, kartu informasi, kartu *wild*, dan kartu *reverse*. Melalui media kartu *UNO* diharapkan dapat melibatkan peranan partisipasi aktif siswa dengan kata lain siswa lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran. Media kartu *UNO* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi dengan dapat mengaplikasikannya ke dalam bentuk tulisan. Selain itu, media kartu *UNO* dapat menjadikan suasana pembelajaran yang terasa lebih hidup karena mmateri disampaikan dengan menyenangkan yakni melalui permainan.

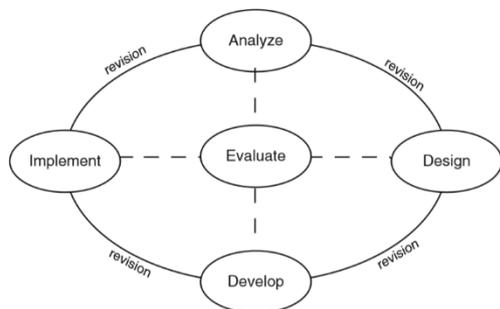
Dari pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Kartu *UNO* untuk Pembelajaran Menulis Narasi di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pengembangan dari media kartu *UNO* dan menghasilkan media yang layak serta tepat guna dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi narasi ekspositoris.

Rumusan masalah pada penelitian ini yakni untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media kartu *UNO* dalam pembelajaran menulis narasi jenis ekspositoris. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan melalui kevalidan, kepraktisan, dan

keefektifan dari media kartu *UNO* dalam pembelajaran narasi. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media yang efektif, efisien, dan layak digunakan pada materi narasi. Manfaat bagi guru adalah sebagai inovasi pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Manfaat bagi siswa yakni dapat membantu pemahaman siswa untuk menerima dan menyerap materi narasi. Sehingga mampu mendorong dan menumbuhkan motivasi untuk belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian pengembangan media kartu *UNO* ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Branch, 2009:20). Model ini terdiri dari lima tahapan diantaranya tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), and *evaluation* (evaluasi).



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE (Branch, 2009:2)

Pada tahap *Analysis* (Analisis) dilakukan tinjauan secara langsung oleh peneliti ke sekolah, melalui kegiatan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Kedurus I Surabaya. Pada tahapan pertama ini dilakukan dengan tiga proses yakni proses analisis kompetensi, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Ke tiga dari proses tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh suatu masalah terkait pembelajaran yang ada di pembelajaran Bahasa Indonesia.

Design (Desain), pada tahap ini menghasilkan rancangan atau desain media kartu *UNO* beserta isi atau materi dan spesifikasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah dasar berdasarkan pada hasil tahap analisis sebelumnya.

Selanjutnya pada tahap *development* (pengembangan) desain media kartu *UNO* yang sudah pasti kemudian direalisasikan dengan melakukan pencetakan media. Media yang telah diproduksi kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan media, sehingga siap untuk diujicobakan di sekolah. Kegiatan validasi dilakukan dengan beberapa ahli yakni validasi dengan ahli materi dan validasi pada ahli media. Penilaian validitas media kartu

UNO menggunakan lembar validasi yang disusun oleh peneliti. Lembar validasi tersebut menggunakan skala likert dengan rentang penilaian 1-5 serta terdapat kolom saran dan komentar.

Implementation (Implementasi), pada tahap ini yakni penerapan media kartu *UNO* yang telah direalisasikan di dalam kegiatan pembelajaran. Dilakukan penyebaran angket untuk guru dan siswa guna untuk mengukur tingkat kepraktisan dari media yang dikembangkan berdasarkan hasil data yang diiperoleh melalui angket tanggapan. Selain itu, dilakukan evaluasi sumatif, melalui tes yakni hasil belajar pretes dan postes kepada siswa untuk mengetahui keefektifan media kartu *UNO*.

Evaluation (evaluasi), dilakukan dua evaluasi yakni evaluasi formatif di mana evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan model ADDIE tujuannya untuk memperbaiki media. Untuk Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap implementasi untuk melihat berhasil tidaknya sistem pembelajaran yang diharapkan. Yang sebelumnya di kelas kecil melakukan analisis kekurangan-kekurangan pada media kartu *UNO* sebelum diterapkan pada pembelajaran di kelas besar.

Subjek uji Coba yang digunakan pada penelitian ini yakni terdiri dari enam subjek uji coba diantaranya: 1) uji coba ahli materi kepada Ibu Maryam Isnaini Damayanti, S.Pd., M.Pd. selaku dosen dari jurusan PGSD di UNESA. 2) uji coba ahli media kepada Bapak Drs. Suprayitno, M.Si. selaku dosen PGSD di UNESA. 3) uji coba pada guru kelas IV A di SDN Kalirungkut I Surabaya. 4) uji coba pada guru kelas IV B SDN Kedurus I Surabaya. 5) uji coba pada kelas kecil dengan 10 siswa di SDN Kalirungkut I Surabaya. 6) uji coba pada kelas besar dengan 20 siswa di SDN Kalirungkut I Surabaya.

Data yang diperoleh dari hasil pengembangan media kartu *UNO* ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yakni data yang bersifat deskriptif yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan hasil tanggapan dan saran ahli media dan ahli materi, angket tanggapan guru dan siswa yang telah dianalisis. Sedangkan data kuantitatif data berupa angka, yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket tanggapan guru dan siswa, serta hasil tes pada uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data yakni menggunakan lembar validasi, angket, dan tes. Lembar validasi yang diperuntukkan kepada ahli materi dan ahli media dengan memberikan tanda *check-list*. Digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media kartu *UNO*. Dibagikan lembar angket kepada guru dengan menggunakan angket tertutup skala *likert* 1-5 dan angket terbuka berupa tanggapan dan saran. Lembar keterlaksanaan pembelajaran menggunakan *likert*,

sedangkan angket siswa menggunakan angket tertutup skala *guttman* “ya-tidak” dengan jenis angket positif dan angket negatif. Hasil keterlaksanaan pembelajaran dan angket digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media kartu *UNO*. Data tes, instrumen tes pretes dan postes yang diterapkan untuk melihat keefektifan dari media kartu *UNO* pada kegiatan pembelajaran dengan materi narasi ekspositoris.

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini diantaranya 1) validasi, validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Perolehan data dianalisis untuk dilihat perlu adanya perbaikan atau revisi tidaknya media sehingga media layak diujicobakan di sekolah. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden

Adapun kriteria validitas media sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Validitas Media

Tingkat Pencapaian	Keterangan
1-20%	Sangat Tidak Valid
21%-40%	Tidak Valid
41%-60%	Kurang Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

2) Kepraktisan media diperoleh melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket guru dan angket siswa. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah responden

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Media

Tingkat Pencapaian	Keterangan
1-20%	Sangat Tidak Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
41%-60%	Kurang Praktis

61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

(Sugiyono, 2017:94)

3) Analisis hasil tes (efektifitas), tes pretes postes untuk mengetahui terjadi peningkatan atau tidaknya hasil belajar siswa. Hasil tes kemudian diolah menggunakan rumus *t-test*:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mead perbedaan pretes dan postes

Xd = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyak data

HASIL DAN PEMBAHASAN

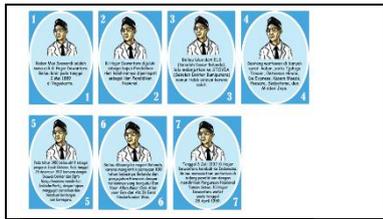
Hasil

Berdasarkan model pengembangan ADDIE yakni tahap *analysis* (analisis) dilakukan analisis karakteristik, berdasarkan hasil wawancara ditemukan permasalahan di kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi narasi ekspositoris. Penyebabnya keterbatasan pengetahuan siswa dan terbatasnya media yang digunakan. Analisis Media, guru terbatas dengan penggunaan media gambar sehingga kurang bervariasi. Media yang digunakan kurang optimal karena tidak melibatkan siswa dalam penggunaannya. Selain itu media tidak menyajikan informasi sebagai pengetahuan dasar siswa dalam membuat karangan yang bersifat fakta. Analisis materi, sesuai dengan kurikulum 2013 materi yang digunakan yakni tema 7 subtema 3 pembelajaran 6 di kelas IV SD. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil kebutuhan di sekolah, berdasarkan wawancara dibutuhkan media yang layak digunakan dalam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi narasi ekspositoris di kelas IV.

Tahap *design* (desain) pada tahap ini dilakukan perancangan media kartu *UNO* meliputi desain materi, soal dan kunci jawaban, aturan permainan, kartu, *packaging* (kemasan). Evaluasi pada tahap ini terdapat pada lembar aturan permainan. Media kartu *UNO* berbentuk persegi panjang dengan ukuran 10 x 7 cm. Bahan yang digunakan adalah art paper dengan ketebalan 310 gr untuk kemasan, 210 gr untuk lembar aturan permainan, 260 gr untuk kartu *UNO*.

Tabel 3 Desain Media Kartu *UNO*

Gambar	Keterangan
Kartu sisi 1	

	Kartu Informasi
	Kartu Informasi
	Kartu Pertanyaan dan kunci jawaban
	Kartu Pertanyaan dan kunci jawaban
	Kartu Wild
	Kartu Reverse
	Kartu sisi 2
	Aturan Permainan
	Packaging (kemasan)

Tahap *development* (pengembangan) media yang telah didesain dicetak dalam bentuk *real*. Dalam satu kemasan terdapat 35 kartu terdiri dari 14 kartu pertanyaan, 14 kartu informasi, 3 kartu *wild*, 4 kartu *reverse*, 1 lembar aturan permainan. Setelah media dicetak langkah selanjutnya yakni validasi pada ahli materi dan ahli media.

Evaluasi di tahap ini berdasarkan hasil saran atau revisi dari ahli materi dan ahli media.

Tahap *implementation* (implementasi), media kartu *UNO* yang telah melalui proses percetakan kemudian diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Penerapan media kartu *UNO* dilakukan secara dua kali percobaan, uji coba pertama yakni uji coba yang dilakukan di kelas kecil di SDN Kalirungkut I dan uji coba ke dua dilakukan pada kelas sebenarnya atau kelas besar di SDN Kedurus I. Di tahap ini dibagikan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk guru, angket tanggapan guru serta siswa untuk mengetahui kepraktisan media kartu *UNO*. Selain itu, dilakukan tes pretes postes yang diterapkan di uji coba kelas kecil dengan 10 siswa, sedangkan 20 siswa pada uji coba kelas besar. Evaluasi pada tahap ini pada waktu di uji coba kelas kecil, pada saat mengamati kekurangan dari media kartu *UNO* sehingga dilakukan perbaikan agar tidak terjadi kendala pada saat melakukan uji coba di kelas besar.

Tahap *evaluation* (evaluasi) pada tahap ini tidak terdapat tahapan khusus karena evaluasi formatif dilakukan ketika penerapan model ADDIE yakni pada setiap tahapannya. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada tahap implementasi di sekolah.

Data kelayakan dari media kartu *UNO* yakni 1) validitas yang disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Validitas Media Kartu *UNO*

Validasi	Persentase Hasil Validitas
Validasi Materi	94%
Validasi Media	90%

Berdasarkan hasil validasi materi kepada ahli materi media kartu *UNO* memperoleh presentase kevalidan sebesar 94% yang berada pada rentang persentase 81% - 100% dalam kategori sangat valid. Sedangkan validasi kepada ahli materi dari aspek penyajian, tampilan, dan penggunaannya memperoleh persentase 90% pada rentang persentase 81% - 100% dengan kategori sangat valid. Dari data validitas yang diperoleh menunjukkan bahwa media kartu *UNO* berada pada tingkat kedudukan layak dan telah siap jika diterapkan atau dilakukan pengujian pada media kartu *UNO*.

2) Kepraktisan media ditinjau dari tingkat kemudahan penggunaan media kartu *UNO* berdasarkan pendapat guru dan siswa. Kepraktisan media kartu *UNO* yang dikembangkan memanfaatkan angket yang diperuntukkan bagi guru dan siswa terkait respon yang diberikan setelah menggunakan media kartu *UNO*. Pada implementasi media kartu *UNO* dibagikan lembar keterlaksanaan pembelajaran untuk guru dengan hasil:

Tabel 5 Hasil Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	Nilai Tiap Sekolah		Persentase
	SDN Kalirungkut I	SDN Kedurus I	
Kegiatan Pembuka	5	5	100%
	5	5	100%
	5	5	100%
	5	5	100%
	4	4	80%
	4	4	80%
Kegiatan Inti	5	5	100%
	5	5	100%
	5	5	100%
	5	5	100%
	4	5	90%
	4	5	90%
	4	4	80%
Penutup	5	5	100%
	5	4	90%
	5	5	100%
Hasil persentase			93%

Berdasarkan hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase 93% kategori sangat praktis. Sehingga dapat dikatakan penerapan media kartu *UNO* dalam pembelajaran mudah untuk diimplementasikan.

Dibagikan angket guru terhadap dua guru wali kelas IV A dari guru kelas IV B SDN Kalirungkut I dan SDN Kedurus I. Angket Tanggapan tersebut dengan maksud mengetahui hasil tanggapan guru terkait media kartu *UNO* sehingga diketahui posisi keberadaan dari tingkat kepraktisan media kartu *UNO*. Data angket guru termuat pada bagian tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Data Angket Respon Guru

Aspek	Nilai Tiap Sekolah		Persentase
	SDN Kalirungkut I	SDN Kedurus I	
Keterkaitan KD, indikator dan materi	5	4	90%
Kemudahan penggunaan bahasa	4	4	80%
Kesesuaian materi	4	5	90%
Memberikan pemahaman siswa	4	4	80%
Kualitas gambar	5	5	100%

Kombinasi warna	5	5	100%
Ukuran media	4	4	80%
Ukuran tulisan	4	5	90%
Kemudahan media	5	5	100%
Siswa belajar mandiri	5	5	100%
Hasil Perolehan Skor			910

Skor data di atas yakni angket tanggapan guru selanjutnya dipersentase dengan dilakukan perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{910}{10} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Dari hasil angket respon guru media kartu *UNO* memperoleh persentase sebesar 91% pada rentang 81-100%. Kesimpulan yang di dapat dari hasil angket guru yakni media kartu *UNO* sangat praktis digunakan karena mudah dalam aspek penggunaannya berdasarkan tanggapan atau respon guru terhadap media kartu *UNO*.

Sedangkan pembagian angket yang diperuntukkan bagi siswa yakni angket siswa diterapkan pada dua kali tahap uji coba. Uji coba yang dilakukan di kelas kecil dengan melibatkan 10 siswa di SDN Kalirungkut I dan uji coba yang dilakukan pada kelas sesungguhnya yakni kelas besar dengan subjek uji coba lebih banyak melibatkan 20 siswa di SDN Kedurus I. Data angket siswa disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6 Angket Uji Coba

Aspek	Nilai Tiap Sekolah		Total
	SDN Kalirungkut I	SDN Kedurus I	
Tampilan dan isi	10	20	30
Kombinasi warna	10	20	30
Kualitas gambar	10	20	30
Ukuran huruf	9	19	28
Pemahaman petunjuk permainan	9	19	28
Tidak menumbuhkan motivasi	7	19	26
Materi tidak menarik	10	20	30
Tidak menarik	10	20	30
Kemudahan mengingat materi	10	20	30
Bahasa sulit dipahami	8	18	36
Hasil Perolehan Skor			288

Skor data di atas yakni angket tanggapan siswa selanjutnya dipersentase dengan dilakukan perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{288}{300} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Dari data angket respon siswa kartu *UNO* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96% dalam skala 80% - 100%, kesimpulan yang dapat ditarik dari data angket siswa menunjukkan bahwa media kartu *UNO* berada pada kategori sangat praktis yang menunjukkan media mudah untuk digunakan bagi siswa dalam kegiatan proses pembelajaran.

3) Efektifitas, untuk mengukur efektifitas dari media pembelajaran dilihat dari hasil belajar sebagai bentuk keberhasilan atau pengaruh hasil belajar yang diukur melalui hasil tes siswa setelah penerapan media kartu *UNO* dalam pembelajaran. Hasil tes pretes dan postes disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7 Hasil Tes Uji Coba Kelas Kecil

No	Nama	Nilai		d	d ²
		Pretes	Postes		
1	AHP	73	86	13	169
2	AZA	76	81	5	25
3	CAN	57	72	15	225
4	KNAZ	65	68	3	9
5	MAN	76	77	1	1
6	MDA	61	76	15	225
7	SNP	80	84	4	16
8	NII	52	65	13	169
9	VPC	60	88	28	784
10	ZIN	48	64	16	256
Σ		648	761	113	1879
		$\bar{X} = 64,8$	$\bar{X} = 76,1$		9

Data hasil tes kemudian dihitung dengan rumus *t-test*.

Mencari jumlah perbedaan deviasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \Sigma x^2 d &= \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N} \\ &= 1879 - \frac{113^2}{10} \\ &= 1879 - 1276 \\ &= 603 \end{aligned}$$

Kemudian mencari t_{hitung} dengan rumus *t-test*:

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{x^2 d}{N(n-1)}}} \\ &= \frac{11,3}{\sqrt{\frac{603}{10(10-1)}}} \\ &= \frac{11,3}{\sqrt{\frac{603}{90}}} \\ &= \frac{14,6}{2,58} \\ &= 5,658 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan *t-test* dengan ketentuan penggunaan taraf signifikan 0,05 atau 5% menunjukkan $t_{hitung} = 5,658 > t_{tabel} = 1,833$. kesimpulan yang ditarik berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan terhadap hasil belajar dengan menggunakan media kartu *UNO*.

Hasil Belajar Uji Coba Kelas Kecil

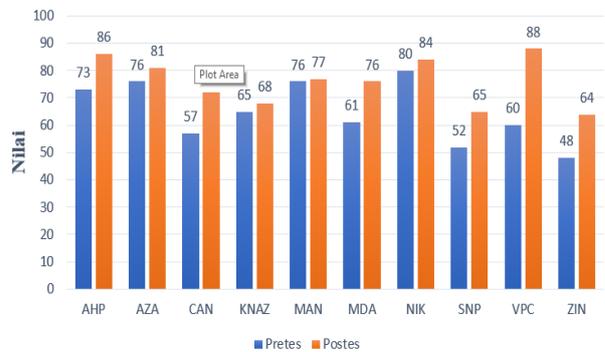


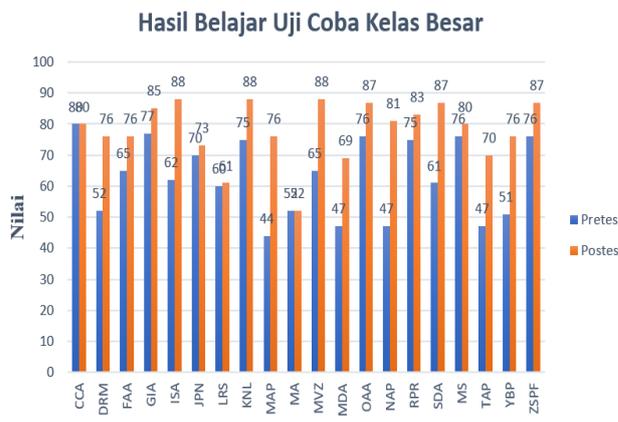
Diagram 1 Hasil Belajar Setiap Siswa Pada Uji Coba Kelas Kecil

Dari hasil diagram yang disajikan di atas menunjukkan bahwa rata-rata terjadi peningkatan hasil belajar pada setiap subjek uji coba yang dilihat dari setelah implementasi tes yang menunjukkan perbedaan perolehan hasil belajar pada pretes dan postes.

Tabel 8 Hasil Tes Uji Coba Kelas Besar

No	Nama	Nilai		d	d ²
		Pretes	Postes		
1	CCA	80	80	0	0
2	DRM	52	76	24	576
3	FAA	65	76	11	121
4	GJA	77	85	8	64
5	ISA	62	88	26	676
6	JPN	70	73	3	9

7	LRS	60	61	1	1
8	KNL	75	88	13	169
9	MAP	44	76	32	1024
10	MA	52	52	0	0
11	MVZ	65	88	23	529
12	MDA	47	69	22	484
13	OAA	76	87	11	121
14	NAP	47	81	34	1156
15	RPR	75	83	8	64
16	S	61	87	26	676
17	SDA	76	80	4	16
18	TAP	47	70	23	529
19	YBP	51	76	25	625
20	ZSPF	76	87	11	121
Σ		1258	1483	305	6961
	\bar{X}	$= 12,58$	$\bar{X} = 14,83$		



Tabel 2 Hasil Belajar Setiap Siswa Pada Uji Coba Kelas Kecil

Data hasil tes kemudian diolah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan rumus *t-test* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \sum x^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 6961 - \frac{305^2}{20} \\ &= 6961 - 4651 \\ &= 2310 \end{aligned}$$

Kemudian mencari t_{hitung} dengan rumus *t-test*:

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(n-1)}}} \\ &= \frac{15,25}{\sqrt{\frac{2310}{20(20-1)}}} \\ &= \frac{15,25}{\sqrt{6,07}} \\ &= \frac{15,25}{2,46} \\ &= 6.199 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan *t-test* dengan taraf signifikan 5% menunjukkan $t_{hitung} = 6.199 > t_{tabel} = 1.730$. Dapat disimpulkan bahwa uji coba di kelas besar terjadi peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media kartu *UNO*.

Dari hasil diagram uji coba di kelas besar yang disajikan di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan dominan terjadi peningkatan pada setiap nilai masing-masing siswa. Dilihat dari hasil perbedaan tes sebelum dan sesudah penerapan media kartu *UNO* dalam pembelajaran, yakni hasil nilai dari pretes dan postes.

Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian dilakukan wawancara untuk mendapatkan permasalahan di SDN Kedurus I Surabaya. Di mana melalui tiga tahapan yakni analisis kopetensi, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi. Berdasarkan hasil wawancara dengan melalui tiga tahapan tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang layak untuk materi narasi ekspositoris. Dari masalah yang diperoleh maka dikembangkan media kartu *UNO* yang telah disusun berdasarkan tahapan penelitian pengembangan model ADDIE yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).

Media pembelajaran harus memiliki kualitas yang baik, karena produk yang telah dikembangkan harus dapat dengan mudah dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa sehingga media yang akan dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan dan karekteristik pengguna yakni siswa. Produk dikatakan berkualitas jika produk tersebut dapat memenuhi tiga kriteria syarat kualitas produk yakni kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Nieveen 1999:127).

Media kartu *UNO* termasuk dalam media visual yang membutuhkan desain yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Desain media yang telah disusun dan dirancang selanjutnya divalidasi pada ahli materi dan ahli dengan maksud tujuan mengetahui tepat guna media kartu *UNO* sehingga layak diujicobakan di sekolah. Dari hasil validasi materi memperoleh persentase 94% dalam

kategori sangat valid. Sedangkan validasi media memperoleh persentase 90% dalam kategori sangat valid. Dari hasil validitas media kartu *UNO* dapat dikatakan layak untuk diujicobakan di sekolah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi narasi ekspositoris. Pada kegiatan validasi terdapat revisi dari ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi yakni penggunaan kata yang kurang efektif sehingga bahasa perlu diperbaiki sesuai dengan kaidah ejaan yang benar. Sedangkan revisi yang diberikan oleh ahli media yakni pada bagian lembar prosedur atau aturan permainan, di mana perbaikan dilakukan pada pelatukan antar spasi pada setiap poin.

Media yang telah melewati tahap validasi selanjutnya diujicobakan di sekolah. Uji coba dilakukan pada tahap implementasi ADDIE yang dilakukan dengan dua kali uji coba, yang dilakukan pada uji coba kelas kecil untuk percobaan media kartu *UNO* dengan melakukan analisis permasalahan atau kekurangan dari media sebelum diterapkan pada kelas sesungguhnya yakni uji coba kelas besar. Uji coba kelas kecil dilakukan di SDN Kalirungku I Surabaya dengan 10 siswa dan uji coba kelas besar dilakukan di SDN Kedurus I Surabaya dengan 20 siswa. Dilakukan penyebaran angket dan tes pretes postes pada tahap implementasi.

Menurut Rusman dkk. (2012:172) manfaat media antara lain: (1) dapat menarik perhatian siswa (2) materi pembelajaran lebih mudah dimengerti (3) menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dari tiga manfaat media yang dikemukakan oleh Rusman tersebut, yang pertama media kartu *UNO* dapat menarik perhatian siswa dibuktikan dari perolehan tanggapan angket siswa pada aspek tampilan nomor 1,2,3,8 seluruh siswa setuju dari segi warna, gambar, dan penyajian materi disampaikan dengan menarik. Tetapi pada aspek tampilan pada poin 4 terdapat 2 siswa tidak setuju terkait ukuran huruf yang digunakan pada media kartu *UNO*. Pada petunjuk permainan terdapat 2 siswa yang kesulitan dalam memahami aturan permainan, berdasarkan hasil angket gabungan dari uji coba kelas besar dan uji coba kelas kecil. Selanjutnya materi pembelajaran lebih mudah dipahami, sesuai pada angket 9. Seluruh siswa menyatakan setuju bahwa melalui media kartu *UNO* dapat memudahkan siswa memahami materi narasi ekspositoris. Yang terakhir yakni dapat menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan angket nomor 7 seluruh siswa menyatakan dengan menggunakan media kartu *UNO* dapat melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran.

Hasil keterlaksanaan pembelajaran memperoleh persentase 93% kategori sangat praktis. Angket yang telah dibagikan pada siswa baik kelas uji coba kecil dan uji coba kelas besar selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil perolehan data angket tersebut, hasil angket tersebut menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 96% dengan keterangan yang menduduki kriteria sangat valid, demikian

ditarik kesimpulan yakni media kartu *UNO* sangat praktis pada saat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan angket guru diperoleh persentase kepraktisan sebesar 91% dalam kategori sangat praktis. Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis yang bersumber dari hasil pembagian angket guru dan angket siswa maka dapat disimpulkan bahwa media kartu *UNO* mudah digunakan baik bagi guru dan siswa sesuai dengan kriteria ketetapan yang ditentukan (Sugiyono, 2017:94).

Menurut Suryani dkk. (2018:64) dalam menentukan penggunaan pembelajaran pemilihan harus didasarkan dengan memperhatikan kriteria, karakteristik siswa, dan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang dapat merangsang dan melibatkan siswa. Sehingga terjadi pengaruh terhadap tingkat kualitas hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat tersebut melalui media kartu *UNO* terjadi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil tes pretes dan postes uji coba kelas kecil dengan 10 siswa di SDN Kalirungku I Surabaya menunjukkan $t_{hitung} = 5.658 > t_{tabel} = 1.833$, sedangkan pada uji coba kelas besar hasil data menunjukkan $t_{hitung} = 6.199 > t_{tabel} = 1.730$.

Dari hasil tes tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 27% setelah penerapan media kartu *UNO* dalam pembelajaran. Dari hasil tes yang telah dilakukan di sekolah menunjukkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkannya media kartu *UNO* dalam pembelajaran. Perbedaan hasil belajar tersebut di lihat dari perolehan nilai pretes dan yang diterapkan pada sebelum dan sesudah penerapan media kartu *UNO*. Dengan demikian ditarik kesimpulan bahwasanya produk yang dikembangkan berupa media kartu *UNO* dikatakan efektif diterapkan pada saat pembelajaran materi narasi ekspositoris sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan media kartu *UNO* materi narasi menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan yakni *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), and *evaluation* (evaluasi).

Media kartu *UNO* yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai hasil penilaian berdasarkan tanggapan dari validator ahli materi dan ahli media. Media kartu *UNO* memperoleh persentase sebesar 94% dari ahli materi, sedangkan persentase 90% dari perolehan persentase ahli media. Persentase tersebut menunjukkan media kartu *UNO* berada pada kategori sangat valid yang menunjukkan bahwasanya media kartu *UNO* layak untuk diujicobakan di sekolah dasar.

Media kartu *UNO* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 93% keterlaksanaan pembelajaran, 91% dari angket guru dan 96% dari angket siswa. Hal ini

menunjukkan bahwa media kartu *UNO* berada pada kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil tes pretes dan postes menunjukkan hasil t hitung = 6.199 > t tabel = 1.730 dengan taraf signifikan 5% yang menunjukkan hasil adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media kartu *UNO* dalam pembelajaran. Demikian dikatakan berdasarkan hasil tersebut media kartu *UNO* efektif digunakan dalam pembelajaran pada materi narasi dengan jenis ekspositoris.

Saran

Berdasarkan pada beberapa analisis evaluasi dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, sehingga saran yang dapat diberikan yakni sebagai berikut:

1. Perancangan isi media kartu *UNO* disesuaikan dengan kebutuhan di sekolah dasar.
2. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi yang lebih luas, kelas yang lebih tinggi, dan keterampilan berbahasa yang lain.
3. Sebaiknya media kartu *UNO* tidak diujicobakan pada dua sekolah, tetapi menggunakan sekolah yang lebih luas agar mengetahui hasil yang lebih optimal dan dapat menghasilkan produk yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Spinger.

Estian, Wahyu. dkk. 2015. "Pengembangan Media Permainan Kartu *UNO* Untuk meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik". *UNNES Science Education Journal*, (Online), Vol.4, No.1, (<http://www.scholar.google.co.id>), diunduh 27 Januari 2019).

Jauhari. Heri. 2013. *Keterampilan Mengarang*. Bnsung: Nuansa Cendekia.

Musfiqon. 2016. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.

Nieeven, Nienke. *Design Approaches and Tools in Education and Training, Educational Design Research*, (Online), (<http://www.scholar.google.co.id>), diakses 24 Maret 2019).

Priansa, Doni Juni. 2017. *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.