

Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Kota Jambi

Sarwinda*¹

¹ Economic Education Program Study, FKIP UNBARI, Jambi

*Correspondence email: sarwinda733@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu UNO yang digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 8 Kota Jambi dengan menggunakan media kartu UNO berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development*, sementara teknik dalam penelitian ini menggunakan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan penilaian mahasiswa peserta *Field Test* tentang media pembelajaran berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran kartu UNO pada mata pelajaran ekonomi layak dikembangkan sebagai media pembelajaran yang terbukti meningkatkan semangat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Kartu UNO

Abstract. *This research aims to determine the feasibility of the UNO card learning media used in the economics learning process in class XI IPS SMA Negeri 8 Jambi City using the UNO card media based on the assessment of material experts, media experts and student responses. This type of research is research and development, while the techniques in this research use design analysis, implementation development and evaluation. The result of the research show that overall the field test participants assessment of learning media is in the very decent category. Thus, the UNO card learning media in economics subjects is worthy of being develop as a learning media that is proven to increase students enthusiasm for learning.*

Keywords: *Learning Media, UNO Card.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Negara Indonesia sebagai Negara berkembang membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan formal memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui proses belajar mengajar.

Tujuan pendidikan akan tercapai apabila adanya saling kerja sama antar pemerintah, pendidik, orang tua dan masyarakat. Tujuan pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki suatu negara. Dengan adanya SDM yang berkualitas dan berpendidikan akan tercipta pembangunan nasional. Semakin banyak orang yang berkualitas dan berpendidikan maka semakin mudah untuk membuat negaranya lebih maju. Pendidikan yang berkualitas untuk menghasilkan SDM membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran adalah adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan ke arah yang lebih baik. Pada proses pembelajaran terdapat sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tingkah laku yang diharapkan dapat tercapai setelah pembelajaran dilakukan. Untuk mencapai tujuan tersebut ada beberapa unsur yang diperhatikan salah satunya motivasi belajar dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Lautfer (2012:66), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Artinya, penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan meningkatkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses interaksi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan media. Mengaplikasikan teori dibutuhkan media pembelajaran yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi tidak monoton dan membosankan untuk mendukung peningkatan pencapaian hasil belajar peserta didik. Proses mengingat, memahami, dan menguasai konsep materi dapat dilakukan dengan lebih menarik melalui permainan. Bermain memiliki dampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan antara lain permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, kemungkinan adanya partisipasi siswa untuk belajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep yang ada di masyarakat, permainan bersifat luwes dengan merubah alat atau aturan dan persoalannya, serta permainan dapat dengan mudah diperbanyak. Maka, alternatif media pembelajaran yang diterapkan adalah menggunakan media pembelajaran dengan kartu UNO.

Kartu UNO merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 4-5 orang dan 1 juri. Cara bermain Kartu UNO hampir sama dengan permainan kartu UNO pada umumnya, namun pada Kartu UNO terdapat kartu materi dan kartu soal. Pada setiap kartu terdapat penjelasan materi yang diharapkan siswa tetap memahami konsep materinya namun diselingi dengan bermain. Selain itu terdapat kartu soal yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa. Maka, dari logika permainan di atas, maka siswa diharapkan akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi.

Kartu UNO sendiri merupakan permainan yang tergolong baru, permainan ini flexible artinya tidak banyak menggunakan alat bantu seperti laptop ataupun LCD untuk memainkannya, tidak perlu menggunakan ruang kelas yang besar, cocok digunakan dalam kelompok besar atau kecil, dimungkinkan dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas dan desain permainan yang menggunakan kartu yang bisa melibatkan seluruh partisipasi siswa diharapkan dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Seiring dengan pengembangan zaman masih terdapat pendidik melakukan proses pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana terutama pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Kota Jambi, dimana pendidik masih menggunakan alat yang sederhana dan belum bervariasi. Sehingga, pada akhirnya terkesan monoton dan membosankan, selain menggunakan lembar soal dengan bentuk pilihan ganda, isian singkat atau esai tanpa memperhatikan unsur warna dan gambar. Pada akhirnya, pada saat proses pembelajaran di kelas XI IPS berlangsung peserta didik merasa bosan dan jenuh, serta peserta didik masih mengerjakan lembar kerja soal secara individu dan diawasi langsung oleh pendidik. Akibat proses pembelajaran yang monoton dan belum variatif membuat peserta didik kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Kota Jambi merasa bosan, jenuh, tidak serius dan membuat peserta didik merasa malas dalam mengerjakan soal.

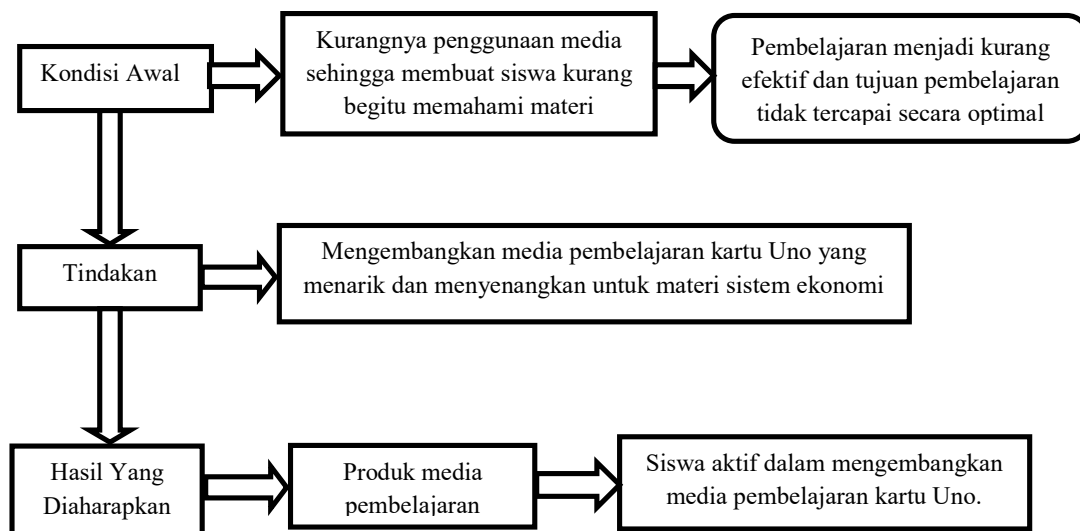
Menurut Sadiman, dkk (2011:7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat. Dalam proses pembelajaran pengertian media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Sanjaya (2013:163), media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi yang disajikan untuk mencapai tujuan instruksional agar penyalur dan penerima pesan mempunyai pemahaman yang sama dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, *tape recorder*, kaset video, film, slide, foto, gambar, kartu, televisi dan komputer.

Menurut Sadiman, dkk. (2011:75), permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat dan yang aturannya luwes. Sementara, berdasarkan sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang non-kompetitif.

Kartu UNO merupakan permainan yang terkenal di dunia dan pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu UNO dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu dan pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya, Merle Robbins dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra beserta menantu perempuannya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins menjual hak ciptanya. Selanjutnya, UNO mulai dikenal lebih luas lagi berkat *International Games, Inc.* Sekarang *International Games, Inc* telah menjadi bagian dari keluarga Mattel pada tahun 1992 yang menjadi hak cipta atas kartu UNO.

Kartu UNO dimainkan 4-5 orang pemain dan 1 juri. Cara memainkan kartu UNO yaitu awalnya para pemain dibagikan 7 kartu secara acak. Inti dari permainan ini adalah pemain harus mengetahui materi apa yang sedang dibahas/ yang sesuai dengan tema/topik pada kartu master. Sebagai contoh apabila tema/topik yang sedang dibahas adalah “sistem pengkodean akun”, maka pemain harus memainkan kartu yang berisi materi tentang sistem numeric, sistem decimal, sistem mnemonik dan sistem kombinasi. Jika pemain tidak mempunyai kartu yang dimaksud, maka pemain tersebut harus mengambil kartu lagi. Pada kartu ini juga dijelaskan mengenai konsep materinya. Selain itu terdapat kartu soal yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Dalam permainan ini terdapat kartu simbol dan kartu master yang diharapkan dapat menambah siswa menjadi lebih aktif. Kartu simbol merupakan kartu yang dapat menambah, membalik arah atau menyetop kartu pemain, sedangkan kartu master adalah kartu yang berisi tema/topik materi yang akan dimainkan. Ketika kartu pemain tersisa satu, maka pemain tersebut harus mengatakan “UNO”. Apabila kalah cepat dengan pemain lawan, maka pemain tersebut dinyatakan kalah. Pemenang pada permainan ini adalah pemain yang paling banyak mendapatkan poin dan atau salah satu pemain yang dapat menghabiskan kartu dalam permainan. Hal inilah yang membedakan permainan kartu UNO dengan kartu-kartu lainnya.

Berdasarkan beberapa uraian yang telah dijelaskan sebelumnya maka pengembangan media pembelajaran ekonomi dapat dilakukan menggunakan kartu Uno. Dengan media Kartu Uno pendidik tidak lagi monoton dalam melakukan proses belajar. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran maka efektifitas peran kartu Uno dalam proses belajar siswa perlu diketahui untuk melihat cocok tidaknya kartu Uno digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2015:407), metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun prosedur dalam pengembangan penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang meliputi, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) yang mana data yang diperoleh akan di analisis untuk mengetahui penilaian tentang produk yang dihasilkan melalui data proses pengembangan produk dan data penilaian kelayakan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Kota Jambi

Berdasarkan kriteria konversi diketahui bahwa: (1) aspek isi materi memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, (2) aspek pembelajaran memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, (3) aspek penyajian dan tampilan memperoleh rerata 4,37, sehingga berada pada kategori sangat layak, dan (4) aspek pemrograman memperoleh rerata 4,38, sehingga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, secara keseluruhan penilaian siswa peserta *Field Test* tentang media pembelajaran berada pada kategori sangat layak.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Kota Jambi Berdasarkan Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Validator memberi penilaian terhadap materi pembelajaran yang peneliti susun dengan mengisi instrumen penilaian yang telah disediakan, yang terdiri dari 20 (dua puluh) item pertanyaan. Adapun aspek yang dinilai oleh validator adalah aspek isi materi dan aspek pembelajaran yang mana hasil rekapitulasi dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Isi Materi	5,00	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	4,75	Sangat Layak
Rerata Seluruh Aspek		4,87	Sangat Layak

Sementara, validator memberi penilaian terhadap media pembelajaran yang peneliti susun dengan mengisi instrumen penilaian yang telah disediakan, yang terdiri dari 19 (sembilan belas) item pertanyaan. Adapun aspek yang dinilai oleh validator adalah aspek tampilan dan penyajian, serta aspek media yang mana hasil rekapitulasi dapat dilihat pada tabel, sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Tampilan dan Penyajian	4,76	Sangat Layak
2.	Media	4,83	Sangat Layak
Rerata Seluruh Aspek		4,79	Sangat Layak

3. Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Kota Jambi

Berdasarkan kriteria konversi diketahui bahwa: (1) aspek isi materi memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, (2) aspek pembelajaran memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, (3) aspek penyajian dan tampilan memperoleh rerata 4,37, sehingga berada pada kategori sangat layak, dan (4) aspek media memperoleh rerata 4,38, sehingga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, secara keseluruhan penilaian mahasiswa peserta *Field Test* tentang media pembelajaran berada pada kategori sangat layak.

Pembahasan

Pengembangan kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi SMA Negeri 8 Kota Jambi. Sebagai media pembelajaran siswa sebagai produk dalam penelitian pengembangan ini dikembangkan melalui beberapa tahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang tahap Analisis (*Analysis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Pada tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar, apa yang akan diajarkan dan kompetensi apa yang diharapkan dikuasai siswa setelah belajar. Lalu, pada tahap perancangan desain media pembelajaran sendiri antara lain penyusunan aturan main, materi, soal dan kunci jawaban serta pembuatan gambar, desain kartu, dan pengemasan produk. Kemudian, pada tahap pengembangan Disesuaikan dengan tema/topik dari masing-masing materi. Terdapat 77 kartu yang masing-masing terdiri dari 13 kartu materi, 20 kartu soal, 32 kartu simbol dan 12 kartu master. Kemudian, peneliti juga membuat desain mengenai aturan permainan, panduan materi singkat dan cover produk. Selanjutnya, media pembelajaran kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi di validasi oleh 2 (dua) orang, yaitu ahli materi dan ahli media. Sementara, pada tahap implementasi diperoleh, sebagai berikut:

1. Tahap pertama, yaitu *One to One*. Pada tahap ini, media pembelajaran kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi peneliti uji cobakan kepada 3 (tiga) orang siswa, dengan rerata 4,41 dan termasuk dalam kategori sangat layak.
2. Tahap kedua, yaitu *Small Group*. Pada tahap ini, media pembelajaran kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi peneliti uji cobakan kepada 7 (tujuh) orang siswa, dengan rerata 4,34 dan termasuk dalam kategori sangat layak.
3. Tahap ketiga, yaitu *Field Test*. Pada tahap ini, media pembelajaran kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi peneliti uji cobakan kepada 23 (dua puluh tiga) orang siswa, dengan rerata 4,39 dan termasuk dalam kategori sangat layak.

Setelah dilakukan proses validasi, maka diperoleh produk akhir berupa media pembelajaran kartu UNO. Dengan demikian, kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kartu UNO sebagai alat hasil belajar karena merupakan salah satu permainan kartu yang digemari oleh pelajar. Sedangkan, menurut Rohrig (2008: 214), UNO adalah salah satu permainan keluarga yang terkenal di dunia dengan aturan permainan yang cukup mudah untuk dimainkan oleh siapapun dan di atas usia tujuh tahun. Jadi, permainan kartu UNO adalah suatu barang berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang yang sama, dimainkandengan melibatkan banyak orang atau kelompok dan dengan aturan yang mudah dan digunakan bermain untuk usia di atas tujuh tahun.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran kartu UNO pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMAN 8 Kota Jambi, maka diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran kartu UNO pada mata pelajaran ekonomi layak dikembangkan sebagai media pembelajaran yang terbukti meningkatkan semangat belajar siswa.

Saran

Adapun saran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi layak dikembangkan sebagai media pembelajaran Ekonomi yang terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Sehingga, guru dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif media yang dapat diterapkan oleh siswa dalam kompetensi dasar/materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Rohrig, Peter dan Jenny Clarke. 2008. *57 Sf Activities for Facilitators and Consultants*. Germany: Solution Books.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Belajar Mengajar Akuntansi*. Jakarta: Kencana.