

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO PADA MATERI
PENDAPATAN NASIONAL KELAS XI DI SMA NEGERI 1 PEKALONGAN
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Rizki Kurniawan¹, Triani Ratnawuri, M.Pd², Dra. Hj. Ningrum, M.TA³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Muhammadiyah Metro

Email: riskibkurniawan@gmail.com¹, t.ratnawuri@gmail.com²,

draningrumta@gmail.com³

KATA KUNCI

Kartu UNO, Media Pembelajaran, Pendapatan Nasional

ABSTRAK

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien. Hasil wawancara pra survei di SMA Negeri 1 Pekalongan, dapat disimpulkan terdapat masalah pada saat perubahan dari pembelajaran yang dilakukan daring ke luring, media pembelajaran yang digunakan pada saat daring dan luring terkesan kurang variatif sehingga peserta didik mudah bosan dan sulit memahami dari materi yang disampaikan. Dari masalah tersebut peneliti menginovasi mengembangkan media pembelajaran dengan kartu UNO. Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut Research and Development (R&D). Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Hasil penilaian validasi ahli dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu UNO menunjukkan bahwa pada validasi ahli memperoleh persentase sebesar 90,7% dengan kriteria "sangat layak". Pada validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria "sangat layak". Pada respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 94% dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan rekapitulasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional kelas XI di SMA Negeri 1 Pekalongan tahun ajaran 2021/2022 sangat layak dan praktis dalam proses pembelajaran.

KEYWORDS

UNO Card, Learning Media, National Income

ABSTRACT

Learning media can be understood as anything that can convey or distribute messages from a source in a planned and effective manner, so as to create a conducive environment where the recipient can carry out learning activities effectively and efficiently. The results of pre-survey interviews at SMA Negeri 1 Pekalongan, it can be concluded that there are problems when changing from online to offline learning, the learning media used online and offline seem less varied so that students get bored easily and find it difficult to understand the material presented. From these problems, researchers innovate to develop learning media with UNO cards. The purpose of developing this product is to produce UNO card learning media on valid and practical national income materials. This research uses research and development methods or often called Research and Development (R&D). The model used is the development of a 4-D model. The 4-D development model consists of 4 main stages, namely: Define, Design, Develop and Disseminate. The results of the expert validation assessment and student responses to the UNO card learning media showed that the expert validation obtained a percentage of 90.7% with the "very feasible" criteria. In the validation of the material experts, the percentage obtained is 93% with the "very feasible" criteria. In response, students get a percentage of 94% with the criteria of "very good". Based on the recapitulation, it can be concluded that the UNO card learning media on the material of national income class XI at SMA Negeri 1 Pekalongan for the academic year 2021/2022 is very feasible and practical in the learning process.

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 keterampilan dan daya saing yang tinggi didalam masyarakat dan kebudayaan serta sebagai usaha manusia untuk meningkatkan mutu hidupnya. Peningkatan mutu pendidikan dapat dijalankan didalam proses pendidikan itu terdapat komunikasi yang baik, perencanaan yang terstruktur, dan kerjasama yang berkesenimbangan.

Setelah munculnya wabah Covid-19 pada tahun 2019 diseluruh bumi, dunia pendidikan terkena dampaknya, yaitu proses pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran secara daring di Indonesia sudah hampir berjalan 2 tahun, namun sesuai surat edaran nomor 4 tahun 2021 tentang penyelenggaraan pembelajaran tatap muka tahun akademik 2021/2022, bahwasanya daerah yang di wilyah PPKM level 1, level 2, dan level 3, dapat menyelenggarakan pembelajaran tatap muka terbatas dan melaporkan pada satuan tugas daerah setempat. Dalam hal ini dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan tatap muka sesuai dengan penerapan standar operasional prosedur protokol kesehatan. Setiap institusi pendidikan dituntut memberikan inovasi terbaru untuk membentuk proses pembelajaran yang sangat efektif, karena dalam kurun waktu 2 tahun kebelakang pembelajaran dilakukan secara daring, hal ini menyebabkan adanya adaptasi proses pembelajaran dari daring menjadi luring.

Keberlangsungan proses pembelajaran akan tercapai dengan baik apabila didalam suatu komponen pendidikan mendukung terutama dengan adanya media pembelajaran. Di era teknologi modern saat ini dengan terciptanya media pembelajaran yang beranekaragam merupakan upaya untuk memperbaiki dan mengembangkan mutu pendidikan, berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan observasi dan wawancara pra survei dengan guru dan peserta didik di SMA Negeri 1 Pekalongan tentang proses pembelajaran dari daring ke luring.

Hasil wawancara pra survei di SMA Negeri 1 Pekalongan, dapat disimpulkan terdapat masalah pada saat perubahan dari pembelajaran yang dilakukan daring ke luring, media pembelajaran yang digunakan pada saat daring dan luring terkesan kurang variatif sehingga peserta didik mudah bosan dan sulit memahami dari materi yang disampaikan. Dari masalah tersebut peneliti menginovasi mengembangkan media pembelajaran dengan kartu UNO.

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada peserta didik, manfaat media pembelajaran diantaranya menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadi metode alternatif dalam pembelajaran karena peserta didik tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber.

Kartu UNO merupakan salah satu media pembelajaran dengan permainan kartu, UNO merupakan salah satu permainan yang cukup mudah. Permainan kartu "UNO" berasal dari bahasa dari bahasa Spanyol dan bahasa Italia yang artinya "satu", kartu UNO ini merupakan sebuah permainan kartu yang dicetak. Kartu UNO dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai langkah mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam kartu UNO sendiri terdapat actions cards yang berarti mempunyai aturan khusus pada saat kartu-kartu tersebut dimainkan. Kartu UNO sendiri merupakan permainan yang menarik, mampu membuat rileks dan tidak hanya bersifat satu arah. Proses permainan kartu UNO peserta didik dituntut untuk mampu mengkonstruksi materi yang diperoleh untuk menjawab dan mencari solusi yang ada di dalam media kartu UNO. Pengembangan media pembelajaran kartu UNO itu sendiri berbentuk kartu persegi panjang yang berisikan sesuai materi yang akan disampaikan. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas XI Di SMA Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022"**.

Media pembelajaran yang digunakan guru pada pembelajaran luring kurang bervariasi, sehingga membuat peserta didik banyak yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Mengembangkan media pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional yang valid dan praktis. Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pembelajaran kartu UNO pada materi pendapatan nasional yang valid dan praktis.

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat. Menurut Sugiyono (2017: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas sebuah produk (Saputro, 2017: 8). Menurut Borg and Gall yang dikutip dalam Sugiyono (2017: 9) menyatakan bahwa, penelitian dan pengembangan (*research and development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Definisi penelitian dan pengembangan yaitu penelitian didefinisikan sebagai studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahaman tentang subjek yang diteliti, penelitian ini diklasifikasikan sebagai dasar atau terapan sesuai dengan tujuan sponsor (Putra, 2015: 70).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana dan tepat guna, sehingga tercipta lingkungan yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Susanto dan Akmal, 2019: 16). Menurut Tafonao (2018: 105) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Lestari dan Ratnawuri (2020: 29) media pembelajaran adalah sumber belajar yang berisi materi pelajaran yang akan dikuasai oleh peserta didik, yang di susun secara sistematis, dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Pengembangan (*Research and development*) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Sugiyono (2019: 297) menyatakan bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk di dalam dunia pendidikan. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. menurut S. Thiagarajan Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Menurut Trianto (dalam Umam dan Mandasari 2019: 15) Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*)

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan

dengan produk yang akan dikembangkan. Hasil dari tahapan ini adalah permasalahan yang terjadi di kelas serta solusi dalam pemecahan masalah yang sesuai dengan tujuan penelitian

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pembelajaran kartu UNO yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Hasil dari tahapan ini berupa desain yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran kartu UNO. Dalam penelitian ini, plan merupakan tahapan pembuatan media dalam pembelajaran. Tahapan yang dilakukan adalah penentuan media yang layak untuk menyampaikan topik. Pemilihan media harus sesuai dengan materi pembelajaran untuk memenuhi pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dengan menguji kelayakan produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan validasi para ahli. Sehingga menghasilkan produk yang layak melalui revisi masukan dari para ahli. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu ahli materi yaitu guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Pekalongan, yaitu Bapak Drs. Bambang Purwanto, M.Pd dan Ahli media yaitu dosen Universitas Muhammadiyah Metro, yaitu Ibu Dr. Friska Octavia Rosa, M.Pd

4. Tahap Diseminasi (diseminate)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru lain. Tujuan lain dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Namun, pada tahap ini tidak dilaksanakan peneliti secara lebih mendalam, karena keterbatasan waktu. Penelitian pada tahap ini menyebarluaskan Media pembelajaran kartu UNO.

HASIL PENELITIAN

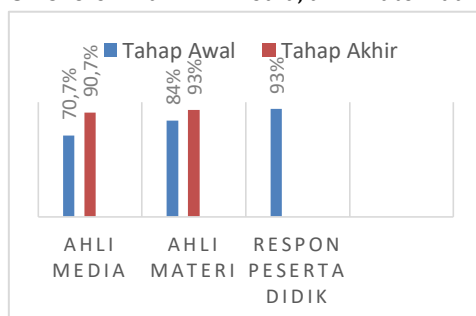
Media pembelajaran yang berjudul pengembangan kartu UNO yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap kedua adalah uji coba kelompok untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan.

Validator aplikasi e-kamus ekonomi berbasis *android* terdiri dari 3 ahli yaitu Ibu Dr. Friska Octavia Rosa, M.Pd. sebagai ahli media dan Bapak Drs. Bambang Purwanto, M.Pd sebagai ahli materi.

Berdasarkan analisis dari data diberikan oleh ahli media melalui tahap awal dan tahap akhir, dengan presentase keseluruhan yang diperoleh pada tahap awal adalah 70,7% dengan kriteria layak. Pada tahap akhir presentase yang diperoleh adalah 90,7% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan analisis dari data diberikan oleh ahli materi melalui tahap validasi, dengan presentase keseluruhan yang diperoleh pada tahap awal adalah 84% dengan kriteria sangat layak. Pada tahap akhir presentase yang diperoleh adalah 93% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan analisis rata-rata kepraktisan media pembelajaran kartu UNO yang diberikan peserta didik maka diperoleh jumlah keseluruhan 93% dengan kriteria sangat kuat atau sangat praktis. Hasil akhir bahan pembelajaran kartu UNO oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Penilaian validasi media pembelajaran kartu UNO oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik.

Pada data hasil penilaian validasi ahli dan repon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu UNO menunjukkan bahwa pada validasi ahli media tahap awal memperoleh persentase sebesar 70,7% dengan kriteria “layak”, dan pada tahap akhir memperoleh persentase sebesar 90,7% dengan kriteria “sangat layak”. Pada tahap validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian pada tahap respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”.

Berdasarkan analisis data yang dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu UNO yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

REVISI PRODUK

Media pembelajaran yang berjudul pengembangan kartu UNO yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah melalui beberapa tahap. Berdasarkan hasil validasi, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Saran tersebut merupakan saran yang membangun agar media pembelajaran kartu UNO ini lebih baik lagi. Saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi disajikan berikut ini:

1. Penulisan rumus terlalu kecil dan cover diubah sesuai ciri khas

Berikut ini adalah gambar 3 dan 4 yang menunjukkan tampilan seblum revisi dan sesudah revisi

(Sebelum Revisi)



(Sesudah Revisi)



Gambar 3 . Tampilan sebelum revisi dan sesudah revisi membenarkan pada cover dan rumus

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kartu UNO, pengembangan media pembelajaran ini telah mengalami beberapa tahap pengujian yaitu, ahli media dan ahli materi. Hasil pengujian dari ahli media dan ahli materi kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Setelah perbaikan dilakukan pengujian kembali hingga produk dinyatakan valid atau layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Produk yang sudah dinyatakan valid oleh validator dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran kartu UNO. Uji coba produk dilakukan kepada 20 peserta didik kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Pekalongan. Hasil rekapitulasi angket respon peserta didik menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu UNO sangat baik.

Berdasarkan analisis data dan revisi yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa media pembelajaran kartu UNO yang telah diperbaiki dinyatakan sudah baik dan layak digunakan dengan revisi agar media ini menjadi valid dan praktis dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh data dari ahli media sebesar 90,7% sehingga dinyatakan sangat layak. Hasil analisis pengujian ahli media dan ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu UNO yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan, namun revisi produk tetap peneliti lakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para ahli. Perbaikan ini dilakukan agar media pembelajaran kartu UNO lebih baik dan lebih layak untuk kedepannya.

Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran kartu UNO, maka diketahui terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari produk ini adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan media pembelajaran kartu UNO
 - a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pendapatan nasional yang disampaikan dalam media pembelajaran kartu UNO.
 - b. Membantu guru untuk menyampaikan materi pendapatan nasional dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kompetensi dasar dan kompetensi inti.
 - c. Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran kartu UNO ini dikemas menarik untuk menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran tidak membosankan.
2. Kekurangan media pembelajaran kartu UNO
 - a. Penelitian media pembelajaran kartu UNO hanya sampai uji coba kelompok kecil.
 - b. Media pembelajaran kartu UNO hanya menyajikan materi pendapatan nasional.
 - c. Media pembelajaran kartu UNO hanya dikembangkan untuk kelas XI saja.
 - d. Media pembelajaran kartu UNO terkesan tertinggal karena berbentuk cetak.

B. Saran

1. Pemanfaatan

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran kartu UNO sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran serta menambah pengetahuan tentang materi yang disampaikan.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran kartu UNO diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada

peserta didik serta diharapkan dapat mengembangkan secara berkelanjutan dengan menggunakan materi lainnya.

c. Bagi Peneliti

Media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

2. Pengembangan

Pengembangan kartu UNO ini masih terbatas pada satu materi saja, yaitu materi pendapatan nasional melalui tahap uji validasi dan uji kepraktisan produk. Oleh karena itu diperlukan pengembangan kartu UNO lebih lanjut dan lebih baik yaitu bukan hanya dengan satu materi saja namun pada materi lain pada mata pelajaran ekonomi, dengan menambahkan gambar-gambar sesuai dengan materi yang akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran akan maksimal sesuai dengan dengan tujuan yang akan dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Lutvia. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Bank Untuk Siswa Kelas X IIS MAN 2 Lamongan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 6 (3), h.144-149.
- Larassati, Latifah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 1 Wates. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lestari, E. A dan Ratnawuri, T. 2020. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Materi Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan. *Jurnal Promosi UM Metro*, 8(1), h.29.
- Nabilah,dkk. 2020. Pengembangan Media Kartu UNO dalam pembelajaran ekonomi. *JPPK: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9 (10), h.1-8.
- Putra, Nusa. 2015. *Research and Development: Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), h.103-114.