

# artiel

*by* Novi Fpmipa

---

**Submission date:** 08-Nov-2018 10:55PM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1035755071

**File name:** cek\_plagiasi\_jurnal.pdf (275.36K)

**Word count:** 2438

**Character count:** 15514



---

## MODIFIKASI KARTU UNO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA

Dwi Noviani Sulisawati<sup>1</sup>, Frida Mutrinasari<sup>1</sup>

<sup>1</sup>IKIP PGRI Jember

Email: [dwi.moshimoshi@gmail.com](mailto:dwi.moshimoshi@gmail.com), [fnopiyanto@gmail.com](mailto:fnopiyanto@gmail.com)

### ABSTRACT

Media is an important thing to support the education. The difficulty of students in understanding the material and distinguishing between forms of flat building is a frequent problem. Therefore, it is very necessary to develop the UNO card as a learning media built in general that is valid, practical and effective to improve student understanding. This research was conducted from January to November 2018 using 58 students of Arjasa 1 Junior High School and MTs Nurul Jadid Bondowos as research subjects in the trial implementation. This study uses the ADDIE development model that uses a validation data set, the feasibility of learning media, learning outcome questions and student questionnaire sheets. The results of this study are the results of the UNO card into the GEO card form that has been valid, practical and effective in increasing students' understanding of quadrilateral flat builds.

**Keywords:** Modification, UNO Card, Media, Quadrangle, Build Flat This guideline is a

### ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Kesulitan siswa dalam memahami materi dan membedakan bentuk-bentuk bangun datar merupakan permasalahan yang sering dihadapi guru. Oleh karena itu, maka sangat perlu dilakukan pengembangan dengan jalan modifikasi kartu UNO sebagai media pembelajaran bangun datar yang valid, praktis dan efektif sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini dilakukan selama bulan Januari hingga November 2018 dengan melibatkan 58 siswa SMP Negeri 1 Arjasa dan MTs Nurul Jadid Bondowos sebagai subjek penelitian dalam uji coba pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan perangkat berupa lembar validasi, lembar observasi keterlaksanaan media pembelajaran, lembar soal tes hasil belajar dan lembar angket siswa. Hasil dari penelitian ini adalah berupa hasil modifikasi kartu UNO menjadi suatu bentuk kartu GEO yang telah valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap bangun datar segiempat.

**Kata Kunci :** Modifikasi, Kartu UNO, Media, Segiempat, Bangun Datar

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran di kelas yang seringkali kita dapati berbagai masalah selama prosesnya. Salah satunya adalah masalah tentang pemahaman siswa mengenai suatu materi yang tengah diajarkan oleh guru, khususnya jika materi tersebut adalah materi tentang bangun-bangun geometri. Penulis menemukan kenyataan bahwa masih banyak siswa di tingkat SD dan SMP yang masih kurang memahami tentang materi bangun datar segiempat yang telah mereka pelajari selama berada di bangku perkuliahan. Kesulitan pemahaman tersebut dapat diketahui dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti ke beberapa siswa SMP Negeri 1 Arjasa dan MTs Nurul Jadid Bondowoso. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa sebagian besar dari mereka mengalami kesulitan (1) jika diminta untuk menyebutkan nama-nama bangun datar segiempat, (2) rata-rata siswa masih kebingungan untuk membedakan antara bentuk bangun belah ketupat dengan persegi yang diputar  $90^\circ$ , (3) siswa masih belum dapat memberikan definisi yang tepat tentang bangun datar segiempat yang diminta oleh peneliti, (4) siswa masih mengalami kebingungan ketika diminta peneliti untuk memberikan ciri khusus trapezium, layang-layang, belah ketupat dan persegi, serta (5) beberapa siswa masih menganggap bahwa tidak ada keterkaitan yang dimiliki antar bangun-bangun segiempat yang lain, siswa menganggap bahwa layang-layang, trapesium, jajargenjang, belahketupat, persegi dan persegipanjang adalah beberapa bangun datar yang berbeda dan terpisah pembahasannya.

Kesulitan identifikasi yang dialami oleh siswa ini dapat juga disebabkan oleh berbagai kemungkinan yang bisa terjadi ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas. Kemungkinan-kemungkinan penyebab ini juga telah diidentifikasi oleh peneliti berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru matematika di SD Ketegan II Taman. Berbagai penyebab tersebut antara lain (1) kurangnya penekanan guru saat menjelaskan sifat-sifat tertentu pada bangun datar yang seharusnya disampaikan dan dijadikan titik focus penyampaian materi pada siswa, (2) kurangnya pemahaman guru terhadap sifat-sifat dan ciri khusus yang dimiliki oleh setiap bangun datar, (3) siswa jarang diajak untuk melakukan identifikasi langsung ataupun praktek langsung untuk menemukan sifat-sifat dan merumuskan definisi bangun datar yang tepat.

---

Tetapi terlebih dari itu, kita juga tidak bisa secara langsung melakukan justifikasi bahwa kesalahan tersebut semata-mata dilakukan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan beberapa ahli juga menyatakan bahwa terdapat kemungkinan adanya penurunan tingkat konsentrasi yang dialami siswa yang juga pada umumnya sering terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Apalagi jika mata pelajaran ataupun materi yang disampaikan oleh guru dirasa kurang menarik perhatian bagi siswa. Kenyataan ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang mengemukakan bahwa "Siswa hanya mampu berkonsentrasi kurang lebih sebanyak 40% dari waktu yang tersedia" (Pollio dalam Silberman, 2002: 2). Lebih lanjut, Mc Keachien (dalam Silberman, 2002: 2) menyatakan bahwa "Konsentrasi siswa mencapai 70% pada sepuluh menit pertama dan hanya akan bertahan 20% pada 10 menit terakhir selama proses pembelajaran". Kedua pernyataan ini jelas akan menjadikan tantangan bagi seorang guru untuk menciptakan metode-metode atau cara-cara tertentu yang harus mereka lakukan demi mempertahankan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sebab penyampaian isi materi pembelajaran secara tidak langsung akan disampaikan guru paling banyak di bagian tengah saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti dan dengan mencocokkan dengan hasil penelitian yang telah ada, maka sudah selayaknya bagi guru untuk senantiasa berusaha agar mampu menumbuhkan dan mempertahankan motivasi dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran serta mengemas materi pembelajaran menjadi semenarik mungkin bagi siswa kita. <sup>12</sup> Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai yang dapat juga dilakukan <sup>11</sup> dengan mengajak siswa melakukan permainan yang mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang <sup>10</sup> disajikan.

<sup>10</sup> Media pembelajaran yang dimaksud terbentuk dari dua suku kata, yaitu "media" dan "pembelajaran" yang dapat diartikan sebagai "segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar" (Poedjiastuti, 1999:2). Sehingga media pembelajaran yang dimaksud dalam

---

penelitian ini adalah segala sesuatu perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Dimana dalam penelitian ini, media pembelajaran yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah media yang berbentuk permainan kartu yang dimodifikasi berdasarkan sumber awal kartu UNO.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan yang ada di atas. Peneliti berharap dengan adanya penelitian tentang modifikasi kartu UNO sebagai media pembelajaran bangun datar ini dapat menghasilkan satu jenis permainan kartu yang valid, praktis dan efektif sehingga mampu membantu guru menciptakan suasana yang kondusif untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui permainan.

Kartu UNO berasal dari kata "UNO" dalam bahasa Spanyol dan bahasa Italia yang berarti "SATU". Permainan UNO sendiri adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan kartu yang dicetak khusus (dengan cara permainan yang hampir sama dengan kartu remi biasa). Permainan ini dikembangkan pada tahun 1971 oleh Merle Robbins, yang sekarang merupakan produk dari Mattel dan dapat dimainkan untuk 2 hingga 10 orang pemain (Sumber: Wikipedia Online).

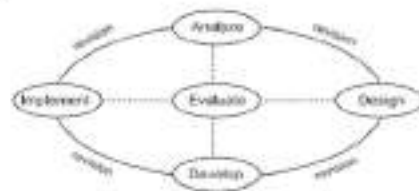
UNO merupakan salah satu permainan kartu yang populer dengan aturan yang cukup mudah, termasuk bagi anak-anak, tetapi tetap menarik dan menantang untuk dimainkan oleh semua usia. Satu set kartu UNO pada umumnya memiliki 108 kartu dalam empat warna (merah, biru, kuning dan hijau) yang masing-masing terdiri dari kartu dengan angka 1-9, kartu *Action* (*Draw 2*, *Reverse*, dan *Skip*), kartu *Wild* dan kartu *Wild Draw Four*. Dengan ketentuan masing-masing kartu memiliki nilai yang berbeda yang sesuai dengan nilai yang tertera pada kartu, sedangkan untuk kartu *Action* (termasuk kartu *Wild* dan *Wild Draw Four*) memiliki nilai nol.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan selama Bulan Maret hingga November 2018 yang bertempat di 2 sekolah mitra, yaitu SMP Negeri 1 Arjasa Jember dan MTs Nural Jadid Bondowoso yang digunakan peneliti sebagai tempat pelaksanaan uji

---

coba penggunaan permainan kartu. Subjek penelitian yang terlibat adalah sebanyak 28 siswa kelas VIII dari MTs Nurul Jadid Bondowoso dan 30 siswa dari SMP Negeri 1 Arjasa. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada tahapan pengembangan model ADDIE yang dikemukakan oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Adapun tahap-tahap pengembangannya meliputi *Analysis (Analisa)*, *Design (Desain/Perancangan)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)* dan *Evaluation (Evaluasi)*. Tahapan-tahapan tersebut dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian ADDIE

Intrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi, (1) Lembar Validasi ahli sebagai alat penilaian pada aspek kevalidan, (2) Lembar Observasi keterlaksanaan media pembelajaran kartu GEO sebagai alat penilaian aspek kepraktisan, dan (3) Lembar angket dan (4) Lembar Soal Tes Hasil Belajar sebagai alat untuk menilai aspek keefektifan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Sedangkan untuk analisis data penelitian yang didapatkan akan dilakukan:

- a. Analisis kevalidan media pembelajaran UNO, dengan menggunakan kriteria penilaian kevalidan perangkat menurut Khabibah (2006) yang menyatakan bahwa skor media yang dikembangkan dapat dikatakan valid jika rata-rata dari semua aspek dalam lembar validasi mendapat penilaian  $\geq 3$  dengan rentang penilaian:

Tabel 1. Kategori Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran

Bentang Nilai	Kategori
$4 \leq RTV \leq 5$	sangat valid
$3 \leq RTV < 4$	Valid
$2 \leq RTV < 3$	kurang valid
$1 \leq RTV < 2$	tidak valid

- b. Analisis Kepraktisan media Pembelajaran UNO, berdasarkan hasil adaptasi dari Hobri (2010:54) maka media kartu UNO dikatakan praktis atau mudah diterapkan jika keterlaksanaan media kartu UNO tersebut masuk dalam kategori tinggi dengan interval penilaian antara lain  $0 \leq x < 1$  (rendah),  $1 \leq x < 2$  (cukup), dan  $2 \leq x \leq 3$  (tinggi).
- c. Analisis keefektifan media pembelajaran UNO, terdiri dari analisis tentang hasil belajar siswa yang dinyatakan tuntas jika mendapatkan skor  $\geq$  KKM yaitu 65 dan secara klasikal siswa tuntas sebanyak 75% di MTs Nurul Jadid Bondowoso dan skor hasil belajar  $\geq 75$  dan secara klasikal siswa tuntas sebanyak 80% di SMP Negeri 1 Arjasa Jember. Sedangkan untuk respon positif dari siswa ditunjukkan dengan ketercapaian kriteria berminat dengan rentang skor  $70\% \leq RS < 85\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian tentang modifikasi kartu UNO ini menghasilkan kartu yang diberi nama sebagai kartu GEO oleh peneliti. Adapun hasil analisis data pada penelitian ini meliputi:

- a. Data tentang Kevalidan Media Pembelajaran.

Data tentang kevalidan media pembelajaran dibedakan menjadi tiga bagian utama tentang validasi yang meliputi (1) Validasi Ahli Materi, yang mendapatkan kategori "Baik" dengan perolehan skor rata-rata 3,59; (2) Validasi Ahli Media, yang mendapatkan kategori "Baik" dengan skor mencapai 3,63; dan (3) Validasi Ahli Pembelajaran, yang mendapatkan kategori "Baik" dengan skor rata-rata mencapai 3,79.

- b. Data tentang Kepraktisan Media Pembelajaran.

Data tentang kepraktisan media pembelajaran diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran kartu GEO selama proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Uji coba media dilakukan di kelas VIII dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Uji Coba

Hari/ Tanggal	Sekolah
Selasa, 28 Agustus 2018	MTs Nurul Jadid Bondowoso
Rabu, 29 Agustus 2018	
Selasa, 18 September 2018	SMP Negeri 1 Arjasa Jember
Rabu, 19 September 2018	

Selama pelaksanaan uji coba, seluruh kegiatan pembelajaran diamati oleh 5 orang observer yang bertugas untuk mengamati keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran kartu GEO.

Berdasarkan data yang diperoleh setelah pelaksanaan uji coba media pembelajaran kartu GEO yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa secara keseluruhan penilaian pada aspek kepraktisan menghasilkan skor rata-rata 2,69 dan termasuk dalam kriteria “tinggi” di MTs Nurul Jadid Bondowoso dan skor rata-rata 2,75 dan termasuk dalam kriteria “tinggi” di SMP Negeri 1 Arjasa Jember. Sehingga didapatkan rata-rata keseluruhan sebesar 2,72 dan termasuk dalam kategori “tinggi”.

c. Data tentang Keefektifan Media Pembelajaran.

Penilaian tentang aspek keefektifan media pembelajaran kartu GEO terdiri dari penilaian tentang (1) Ketuntasan hasil belajar siswa yang menghasilkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu GEO pada proses pembelajaran bangun datar telah memberikan hasil yang signifikan dengan ditunjukkan melalui pencapaian kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti dan (2) Angket respon siswa yang ditunjukkan dengan tercapainya presentase respon positif sebesar 96, 293% sehingga dapat dikatakan mencapai kategori “sangat positif” di MTs Nurul Jadid dan presentase sebesar 95,714% maka sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya di BAB III respon siswa yang dapat dikatakan “sangat positif” untuk hasil yang didapatkan dari SMP Negeri 1 Arjasa. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 96,0035% dan termasuk dalam kategori “sangat positif”.



Sehingga berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, maka berikut ini akan disajikan data hasil analisis tentang pencapaian semua kriteria pengembangan/ modifikasi kartu UNO sebagai media pembelajaran bangun datar antara lain:

Tabel 3. Rangkuman Hasil Analisis Data Penilaian Kriteria Pengembangan/ Modifikasi

Sekolah	Indikator	Pencapaian Hasil Uji Coba	Kesimpulan
MTs Nurul Jadid Bondowoso	Validitas	Valid	Telah memenuhi kriteria
	Keterlaksanaan Media Pembelajaran Kartu GEO	Tinggi	Telah memenuhi kriteria
	Ketuntasan Hasil Belajar	Tuntas KKM	Telah memenuhi kriteria
	Respon Siswa	Sangat Positif	Telah memenuhi kriteria
SMP Negeri 1 Arjasa Jember	Keterlaksanaan Media Pembelajaran Kartu GEO	Tinggi	Telah memenuhi kriteria
	Ketuntasan Hasil Belajar	Tuntas KKM	Telah memenuhi kriteria
	Respon Siswa	Sangat Positif	Telah memenuhi kriteria

Dengan melihat hasil pencapaian yang tertera pada Tabel 4.11 di atas, maka nampak bahwa media pembelajaran kartu GEO telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator, sehingga media pembelajaran kartu GEO dikatakan valid. Sedangkan untuk kriteria kepraktisan dan keefektifan yang dapat diketahui setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran kartu GEO, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran kartu GEO yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan, sehingga media pembelajaran kartu GEO yang sedang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis dan efektif. Ini berarti bahwa media pembelajaran kartu GEO yang dikembangkan telah memenuhi semua kriteria valid, praktis dan efektif.

Hasil analisis data yang telah dilakukan telah mampu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sedang dikembangkan telah memenuhi ketiga kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal ini juga dapat dipengaruhi oleh pemilihan model

pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Advance Organizer* dengan penambahan pengaplikasian peta konsep untuk membantu siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Wardani (2017:1) yang menyatakan bahwa akan “Ada pengaruh antara pembelajaran dengan peta konsep dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa”. Dalam penelitian ini, peta konsep dipilih oleh peneliti sebagai salah satu bentuk *advance organizer* yang digunakan selama proses pembelajaran sebab “kemungkinan besar *advance organizer* adalah metode yang bagus dan tidak boleh diabaikan karena siswa membutuhkan peta jalan yang jelas dari poin utama dalam pembelajaran” (Sprinthall dalam Sulisawati, 2011: 15).

#### KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran kartu GEO yang telah dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi ketiga kriteria pengembangan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Media kartu GEO dikatakan valid karena telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian validator. Sedangkan untuk pemenuhan kriteria kepraktisan dan keefektifan, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran kartu GEO yang dikembangkan telah memenuhi kedua kriteria kepraktisan dan keefektifan tersebut, sehingga dengan demikian media pembelajaran kartu GEO sudah dapat dikatakan praktis dan efektif.

# artiel

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://lppm.ikipjember.ac.id">lppm.ikipjember.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://id.wikihow.com">id.wikihow.com</a> Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
9	<a href="http://journal.student.uny.ac.id">journal.student.uny.ac.id</a>	

Internet Source

1%

10

[repo.iain-tulungagung.ac.id](http://repo.iain-tulungagung.ac.id)

Internet Source

1%

11

[lib.unnes.ac.id](http://lib.unnes.ac.id)

Internet Source

1%

12

Submitted to Universitas Terbuka

Student Paper

<1%

13

[digilib.uin-suka.ac.id](http://digilib.uin-suka.ac.id)

Internet Source

<1%

14

[repository.uinjkt.ac.id](http://repository.uinjkt.ac.id)

Internet Source

<1%

15

[jurnal-online.um.ac.id](http://jurnal-online.um.ac.id)

Internet Source

<1%

16

[repository.iainpurwokerto.ac.id](http://repository.iainpurwokerto.ac.id)

Internet Source

<1%

17

[pimnas31.uny.ac.id](http://pimnas31.uny.ac.id)

Internet Source

<1%

18

[repository.ar-raniry.ac.id](http://repository.ar-raniry.ac.id)

Internet Source

<1%

19

[etheses.uin-malang.ac.id](http://etheses.uin-malang.ac.id)

Internet Source

<1%

20

[docplayer.info](http://docplayer.info)

Internet Source

<1%

---

21

pt.scribd.com

Internet Source

<1%

---

22

media.neliti.com

Internet Source

<1%

---

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      Off

Exclude bibliography      On