



Implementasi Kartu Uno dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik

Fitria Nova*, Purwati K. Suprpto, Diana Hernawati

Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Jl. Siliwangi No.24, Kahuripan, Kec. Tawang, Tasikmalaya, Jawa Barat 46115

* e-mail: fiaalislami@gmail.com

Received: December 22, 2020

Accepted: December 30, 2020

Online Published: December 30, 2020

Abstract: *Implementation of Uno Cards and Its Effect on Students' Motivation and Learning Outcomes. This study aims to find out the implementation of uno card games on motivation and learning outcomes in motion system materials in class XI MAN Tasikmalaya Regency. This research was conducted from November to January 2020 in MAN Tasikmalaya Regency. Sample research as many as 2 classes, with sampling using cluster random sampling techniques. The instruments used in this study were test results of learning on motion system materials as many as 32 items of questions and motivational questionnaires learned as many as 22 items of statement. Data analysis techniques using U Mann Whitney. Based on the results of the study, it was concluded that there is a positive influence of uno card games on the motivation and learning outcomes of learners on motion system materials in class XI MAN Tasikmalaya Regency.*

Keywords: *learning outcomes, learners, motivation, uno cards*

Abstrak: **Implementasi Kartu Uno dan Pengaruhnya terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi permainan kartu uno terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi sistem gerak di kelas XI MAN Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan bulan Januari 2020 di MAN Kabupaten Tasikmalaya. Sampel penelitian sebanyak 2 kelas, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes hasil belajar pada materi sistem gerak sebanyak 32 item pertanyaan dan angket motivasi belajar sebanyak 22 item pernyataan. Teknik analisis data menggunakan U Mann Whitney. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh positif permainan kartu uno terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem gerak di kelas XI MAN Kabupaten Tasikmalaya

Kata kunci: hasil belajar, kartu uno, motivasi, peserta didik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor dan komponen yang sangat penting bagi kehidupan bernegara, dengan pendidikan yang tinggi maka akan tercipta kualitas sumber daya manusia yang tinggi pula. Syarifudin, Tatang & Nuraini (2006) menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah terwujudnya manusia ideal atau manusia yang dicita-citakan sesuai nilai-nilai dan norma-norma yang dianut. Sejalan dengan dunia pendidikan yang berkembang secara pesat cara mengajar juga berkembang secara pesat, mulai dari model-model pembelajaran yang semakin inovatif dan diikuti dengan media pembelajaran yang semakin bervariasi. Pendidikan tidak akan pernah lepas dari proses pembelajaran, proses pembelajaran tersebut akan selalu terikat dengan peristiwa sehari-hari di sekolah. Sejalan dengan Dimiyati dan Mudjiono (2017) menyatakan bahwa belajar akan selalu berkaitan dengan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Belajar hanya dialami oleh peserta didik, maka peserta didiklah yang menjadi penentu terjadi atau tidak terjadinya proses belajar. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu peserta didik dan guru. Dipandang dari segi peserta didik, belajar dialami sebagai suatu proses dan dari segi guru, proses belajar dapat diamati secara tidak langsung

Kecenderungan yang sering terjadi, peserta didik selalu menganggap belajar adalah hal yang membosankan. Seperti halnya pelajaran biologi yang merupakan salah satu pelajaran yang dianggap membosankan, sulit dan terlalu banyak meteri yang harus dihafal oleh peserta didik Kusuma, et.al (2017). Dalam mempelajari biologi peserta didik dihadapkan pada konsep-konsep yang bersifat abstrak. Hal tersebut dapat membuat peserta didik kesulitan dalam mempelajarinya, bahkan terkadang guru juga merasa kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Garnasih, Tuti (2018) bahwa pembelajaran yang disampaikan guru pada umumnya selalu menuntut peserta didik menghafalkan suatu konsep sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang berkonsentrasi dalam belajar. Sejalan dengan permasalahan yang peneliti temukan ketika Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) selama kurang lebih 3 bulan terhitung dari bulan September sampai dengan November 2018, bahwa sebagian peserta didik kurang termotivasi untuk belajar biologi. Selain itu proses pembelajaran yang digunakan cenderung pada model tertentu dan tidak memperhatikan tingkatan pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disampaikan. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa pertemuan yang peneliti lakukan sebagai guru praktikan. Rendahnya hasil penilaian mata pelajaran biologi yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran biologi yang kurang menarik. Berdasarkan hal itu peneliti sebagai guru praktikan memiliki kendala untuk memotivasi peserta didik dan membuat pembelajaran biologi harus lebih menarik.

Terlebih ketika konsep yang diberikan memerlukan perhatian secara khusus seperti sistem gerak. Sistem gerak pada manusia adalah salah satu materi biologi yang sulit dipahami oleh peserta didik selain itu nama-nama rangka, macam-macam otot, macam-macam persendian, dan gangguan-gangguan yang memiliki banyak macamnya dirasakan lebih sulit dipelajari bagi siswa Musfiroh, dkk (2012) dimana materi sistem gerak ini terdiri dari konsep-konsep yang abstrak, melibatkan proses yang cukup sulit untuk dipelajari secara langsung selain itu materi sistem gerak ini dibantu dengan adanya torso agar peserta didik lebih dapat memahami dan memvisualisasikannya. Walaupun demikian tidak menutup kemungkinan peserta didik akan cepat merasa bosan dan kebingungan serta tidak termotivasi untuk

melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin menyisipkan suasana game dalam setiap evaluasi pada materi ini. Selain itu pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga peserta didik kurang berperan aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar. Mengingat permasalahan tersebut maka penting adanya motivasi bagi peserta didik. Seperti dikemukakan oleh Purwanto, M Ngalim (2010) bahwa motivasi haruslah dapat mendorong atau mengubah seseorang agar timbul keinginan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat mencapai tujuan tertentu. Segala sesuatu yang mampu mendorong peserta didik untuk belajar, maka dapat memotivasi peserta didik. Motivasi itu akan diupayakan sebagai salah satu faktor yang mendukung berhasilnya hasil belajar bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik terhadap terhadap pelajaran biologi yaitu dengan menggunakan media permainan. Seperti halnya dengan permainan kartu uno, permainan kartu uno dipilih karena permainan ini tidak asing lagi dikalangan peserta didik dan permainan kartu uno ini dimainkan dengan cara menyamakan warna dan angka yang tertera dikartu (Sari, Reni Ratna dan Achmad Luthfi, 2015). Permainan dengan menggunakan media dijadikan sebagai motivasi untuk mengukur hasil belajar bagi peserta didik (Mayangsari, S. N., & Mahardhika, L. T. 2019). Adanya penggunaan media pembelajaran kartu uno ini, diharapkan peserta didik dapat termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada materi sistem gerak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa *true experimental* (Arikunto, Suharsimi, 2013). Dan desain penelitiannya menggunakan *posttest only control design* (Creswell, John W, 2017). Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas XI MIA MAN Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020, sebanyak 8 kelas dengan jumlah peserta didik 281 orang yang dianggap homogen, berdasarkan nilai rata-rata ulangan harian peserta didik. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar dan angket motivasi. Tes hasil belajar berupa soal pilihan majemuk dengan ranah kognitif meliputi mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), dan mengevaluasi (C5), sebanyak 32 soal. Sedangkan motivasi berupa angket kuisioner berisi pernyataan sebanyak 22 pernyataan yang telah tervalidasi dengan menggunakan perangkat Anates. Teknik pengolahan dan analisis data dalam penelitian melalui uji prasyarat analisis dengan menggunakan uji Kolmogorof-Smirnov dan Levene's test. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji U Mann Whitney.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan permainan kartu uno, setelah diuji menggunakan uji U Mann Whitney untuk hasil belajar sebesar 0,029 dan untuk motivasi belajar sebesar 0,041 Karena nilai signifikansi pada keduanya di bawah 0,05 seperti disajikan pada Tabel 1. Sehingga secara simultan terdapat pengaruh yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan permainan kartu Uno dengan peserta didik yang menggunakan konvensional.

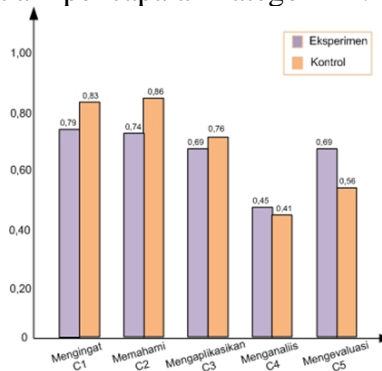
Adapun untuk analisis deskriptif hasil belajar di kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1 yang menunjukkan bahwa ketercapaian tingkatan kognitif dengan hasil yang paling tinggi terdapat pada kategori mengingat (C1) yaitu sebesar 0,79. Hal ini menunjukkan bahwa

melalui permainan kartu uno, kemampuan mengingat (C1) peserta didik baik. Kemampuan kognitif peserta didik dalam kategori mengingat merupakan kemampuan yang paling dikuasai oleh peserta didik. Kategori C1 merupakan kategori paling dasar dalam tingkatan dimensi kognitif. Dalam kategori C1, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengenali dan mengingat kembali informasi yang telah tersimpan dalam memori jangka panjang. Sehingga cukup mendasar dan tidak membutuhkan proses berpikir yang bersifat komplikatif, sehingga peserta didik tidak terlalu merasa kesulitan dalam menjawab soal berkategori mengingat (C1) yang sifatnya *me-recall* (mengingat kembali) ingatan peserta didik. Seperti ungkapan Efendi, Ramlan (2017), bahwa kategori C1 (mengingat) adalah mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang, yang merupakan proses kognitif dengan tingkatan paling rendah.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis U Mann Whitney

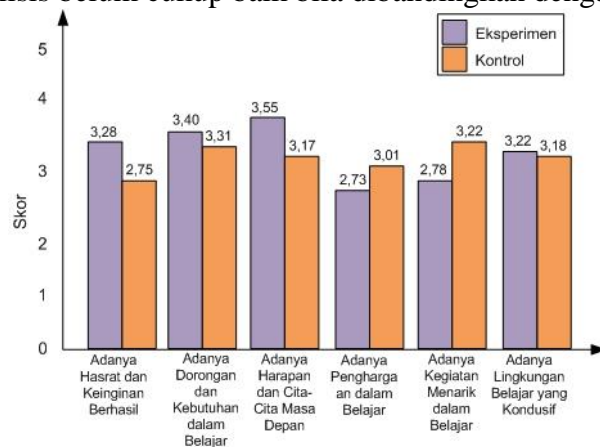
| | Motivasi Belajar | Hasil Belajar |
|------------------------|------------------|---------------|
| U Mann Whitney U | 312,000 | 303,500 |
| Wilcoxon W | 777,000 | 768,500 |
| Z | -2,044 | -2,178 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | 0,041 | 0,029 |

Sementara itu, ketercapaian tingkatan kognitif dengan hasil yang paling rendah adalah terdapat pada kategori mengevaluasi (C4), yakni sebesar 0,45. Dalam hal ini permainan kartu uno kurang mampu meningkatkan kemampuan menganalisis (C4) peserta didik bila dibandingkan dengan indikator lainnya dalam proses kognitif. Kategori C4 adalah tingkatan yang lebih lanjut dari kompetensi mendeskripsi, memahami dan menerapkan kognitif tertinggi yang diukur dalam penelitian ini. Sementara C5 menuntut peserta didik untuk membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada. seperti penjelasan Efendi, Ramlan (2017), tentang pentingnya kemampuan dalam memeriksa dan mengkritisi. Kategori ini tergolong cukup sulit untuk dikuasai karena diperlukan pengetahuan kognitif C1-C4 yang tinggi sebagai dasar pertimbangan tersebut. Tidak hanya demikian, kemampuan mengkritisi yang dimiliki oleh peserta didik secara individu juga menjadi faktor keberhasilan dalam pencapaian kategori ini.



Gambar 1. Rata-Rata Skor Hasil Belajar Setiap Indikator

Kemudian untuk hasil analisis deskriptif hasil belajar di kelas kontrol menunjukkan bahwa ketercapaian tingkatan kognitif dengan hasil yang paling tinggi sama dengan kelas eksperimen, yakni terdapat pada kategori mengingat (C1), yakni sebesar 0,83. Sedangkan tingkatan kognitif terendah terdapat dalam kategori menganalisis (C4) yaitu sebesar 0,41. Rendahnya hasil belajar pada kategori C4, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik yang menggunakan media LKS dan buku paket terkhusus dalam kemampuan menganalisis belum cukup baik bila dibandingkan dengan kategori lainnya.



Gambar 2. Rata-Rata Skor Motivasi Belajar Setiap Indikator

Selanjutnya untuk hasil analisis deskriptif motivasi belajar di kelas eksperimen dan di kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 2 berikut. Gambar 2 menunjukkan bahwa perbedaan skor *posttest* motivasi belajar peserta didik yang didapatkan pada kelas kontrol dengan media LKS dan buku paket dan kelas eksperimen dengan menggunakan permainan kartu uno. Skor rata-rata tertinggi setiap indikator terdapat pada indikator adanya harapan dan cita-cita, yaitu sebesar 3,55 poin pada kelas kontrol dan 3,17 poin pada kelas eksperimen. Tingginya skor pada indikator ini, dapat diduga karena motivasi alami peserta didik dalam mempelajari konten materi tanpa pengaruh dari permainan kartu uno yang diaplikasikan kepada mereka. Selanjutnya, dapat diperhatikan bahwa peningkatan skor yang paling signifikan pada kelas eksperimen terdapat pada indikator 1, 2, dan 6. Indikator 1 yakni adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kelas eksperimen yakni sebesar 3,28, indikator ini diasumsikan peserta didik memiliki hasrat keinginan untuk berhasil dalam belajarnya, dan pada kelas kontrol sebesar 2,75. Kedua, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar pada kelas eksperimen sebesar 3,40, ini diprediksi peserta didik selalu ingin mengetahui segala hal sehingga mendorong peserta didik untuk terus butuh dalam belajar, dan pada kelas kontrol sebesar 3,31. Sedangkan indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif pada kelas eksperimen sebesar 3,22, ini diprediksi dengan lingkungan yang kondusif membuat peserta didik dapat merasa nyaman dalam pembelajarannya.

Estiani (2015) menyatakan bahwa permainan akan membantu siswa untuk menjadi senang dalam mengerjakan tugas dan memahami pelajaran, dengan situasi kelas yang menyenangkan akan memudahkan untuk mengajak siswa belajar. Begitu halnya beberapa penelitian yang telah dilakukan dengan bidang yang berbeda seperti oleh Hikmah, N., & Mustikawati, R. I. (2017) dan Dewi, N. R., Pamelasari, S. D., & Hidayati, W. (2019).

SIMPULAN

Kesimpulan bahwa permainan kartu uno berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem gerak di kelas XI MIA MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020. Pembelajaran dengan permainan kartu uno belum mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, namun mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kemampuan kognitif menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5).

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John W., (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. London: Sage Publications
- Dewi, N. R., Pamelasari, S. D., & Hidayati, W. (2019). The Effectivity of Science Uno Card-Assisted CIRC Method to Classification and Scientific Communication Skills. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(1), 113-122.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Effendi, Ramlan. (207). *Konsep Revisi Taksonomi Bloom dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP*. [Online]. Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/90966-ID-konsep-revisi-taksonomi-bloom-dan-implem.pdf>
- Estiani, Wahyu. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*. USEJ 4 (1) (2015).
- Ganarsih, Tuti. (2018). *Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran di Lingkungan Sekolah pada Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X-MAS Ar-Rosyidiyah*. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/download/2926/1872>
- Hikmah, N., & Mustikawati, R. I. (2017). The Development of Accounting Uno Card Game as an Accounting Learning Media. *Science (ICEBESS) Proceeding*, 134.
- Kusuma, Risca Dwi. (2017). *Permasalahan Dalam Pembelajaran Biologi pada Jurusan Pertanian SMK Negeri 1 Kademangan Blitar*. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Permasalahan+Dalam+Pembelajaran+Biologi+pada+Jurusan+Pertanian+SMK+Negeri+1+Kademangan+Blitar&btnG=
- Mayangsari, S. N., & Mahardhika, L. T. (2019). Characteristics of Learning Media That Motivate Learners. *European Journal of Research in Social Sciences* Vol, 7(1).
- Musfiroh, U., Endang, S., dan Nur, K. (2012). Pengembangan Modul Pembelajaran Berorientasi Guided Discovery Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *BioEdu*. 1 (2).
- Purwanto, Ngalmim. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sari, Reni Ratna dan Achmad Luthfi. (2015). *Kelayakan Permainan Uno Card Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Struktur Atom*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/viewFile/11945/11145>
- Syarifudin, Tatang dan Nuraini. (2006). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Upi Press.

- Asyhari, A. (2015). Profil Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Melalui Pembelajaran Saintifik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 4(2), 179. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v4i2.91>
- Avikasari, A., Rukayah, R., & Indriayu, M. (2018). The Influence of Science Literacy-Based Teaching Material Towards Science Achievement. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*. <https://doi.org/10.11591/ijere.v7i3.14033>
- Becker, F. G. (2015). *Description Of The REleased Unit From The 2015 PISA Collaborative Problem-Solving Assessment, Collaborative Problem-Solving Skills, and Proficiency Levels*. Washington: OECD.
- Creswell, J. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los angeles: SAGE.