

# PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN GEOGRAFI MELALUI MEDIA KARTU UNO<sup>1)</sup>

Oleh

Desy Mauliya<sup>2)</sup>, M. Thoha B.S. Jaya<sup>3)</sup>, Darsono<sup>4)</sup>

This research aimed to produce a product in the form of card media that can increase the activity and student learning outcomes, and analyze the effectiveness of using card media in Geography teaching in high school. This research approach was the approach of Research and Development by using a development design of Dick and Carey. The final product of this research is learning development through the medium of Uno cards that have been evaluated by experts materials, instructional media experts, as well as a limited test. This research and development to produce media Uno card was developed based on the results of the analysis of the needs of students, as a medium of learning that can improve student learning outcomes and can be used in teaching Geography in senior high school, and media card Uno effective in improving student achievement seen from the improvement of student learning outcomes or an increased number of students who complete the KKM.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan suatu produk berupa media kartu yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta menganalisis efektifitas penggunaan media kartu pada pembelajaran Geografi di SMA. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan Research and Development dengan menggunakan desain pengembangan Dick and Carey. Produk akhir penelitian ini berupa media pembelajaran yang telah dievaluasi oleh ahli materi, ahli desain model pembelajaran, serta uji terbatas. Penelitian pengembangan ini menghasilkan (1) media kartu UNO dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan (need assesment) siswa, sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan pada pembelajaran Geografi di SMA, dan (2) media kartu UNO efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa atau peningkatan jumlah siswa yang tuntas KKM.

**Kata kunci:** aktivitas belajar, hasil belajar geografi, media kartu uno

---

<sup>1</sup> Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

<sup>2</sup> Desy Mauliya. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: de63n\_gunadi@yahoo.co.id. HP 085213020303

<sup>3</sup> M. Thoha B.S. Jaya. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721)704624 Fax (0721) 704624.

<sup>4</sup> Darsono. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721)704624 Fax (0721) 704624.

## **PENDAHULUAN**

SMA Kristen 1 Metro merupakan satuan pendidikan Sekolah Menengah Atas yang bernaung di bawah Yayasan Pendidikan Kristen Lampung. SMA Kristen 1 Metro tergolong salah satu Sekolah Menengah Atas Swasta di Metro. Sarana prasarana yang termasuk cukup untuk kriteria sekolah swasta. Terdapat 13 lokal ruang kelas, 1 perpustakaan yang buku-bukunya kurang memadai, 1 ruangan laboratorium TIK dan 1 ruangan laboratorium IPA yang merupakan ruangan untuk praktikum-praktikum dari kegiatan mata pelajaran Fisika, Kimia, dan Biologi. Berbagai latar belakang sekolah ini, peneliti tertarik dengan keberagaman tersebut, sehingga mempengaruhi minat belajar siswa. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa, karena pembelajaran Geografi di Sekolah Menengah Pertama kurang begitu ditekankan karena pada umumnya guru-guru di Sekolah Menengah Pertama berlatar belakang pendidikan Sejarah maupun pendidikan Ekonomi. Kemudian dengan berkolaborasi dengan rekan guru Geografi untuk ikut terlibat dalam rencana penelitian ini, dengan cara melihat dan mengobservasi proses pembelajaran yang akan peneliti lakukan terhadap siswa kelas X IIS 1 dan kelas X IIS 2. Peneliti meminta agar beliau memberikan masukan tentang kekurangan dan kelebihan demi perbaikan tindakan yang akan peneliti laksanakan sehingga mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar akan memperoleh hasil belajar yang baik pula.

Mata pelajaran Geografi merupakan bagian dari kurikulum pengajaran di sekolah dan salah satu komponen terpenting di bidang pendidikan yang harus dikembangkan. Mata pelajaran Geografi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan.
2. Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan Geografi.
3. Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat (Suhendi, 2011: 8).

Oleh karena itu, isi materi mata pelajaran Geografi berkaitan dengan kehidupan manusia sehari-hari. Mata pelajaran Geografi diberikan pada tingkat pendidikan dasar sebagai bagian integral dari IPS. Pada tingkat pendidikan menengah, Geografi diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

Bagi siswa kelas X (sepuluh) SMA Kristen 1 Metro, mata pelajaran Geografi dianggap cukup sulit. Kesulitan tersebut disebabkan karena banyaknya kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa, sedangkan pengalokasian waktu pembelajaran hanya 2 jam pelajaran per minggu. Selain itu, dalam pembelajaran Geografi lebih disebabkan media pembelajaran seperti buku pelajaran Geografi yang kurang, serta ketergantungan siswa dalam belajar terhadap guru. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, banyak siswa yang mengantuk dan akhirnya menimbulkan pembelajaran yang pasif. Meskipun guru telah melakukan beberapa metode yang menarik, akan tetapi pada saat evaluasi, nilai yang didapatkan oleh siswa kurang memuaskan. Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, hasil belajar Geografi siswa kelas X semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 SMA Kristen 1 Metro sebagai berikut:

Tabel Hasil Belajar Geografi Semester Ganjil Kelas X SMA Kristen 1 Metro Tahun Pelajaran 2013/2014.

NO	Kelas	Hasil Terendah (< 70)		Hasil Tertinggi (≥ 70)		Total Frekuensi	Total Hasil
		Frekuensi	Presentasi	Frekuensi	Presentasi		
1.	X A	25	73.5	9	26.5	34	100
2.	X B	23	76.7	7	23.3	30	100
3.	X C	25	83.3	5	16.7	30	100
4.	X D	27	81.8	6	18.2	33	100
		100	78.7	27	21.3	127	100

Sumber : SMA Kristen 1 Metro

Keadaan hasil belajar Geografi kelas X SMA Kristen 1 Metro Tahun Pelajaran 2013/2014 dapat terlihat jelas berdasarkan data pada Tabel 1.1 yaitu sebagian besar hasil belajar mata pelajaran Geografi masih rendah. Siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yaitu dengan nilai 70 ke atas sebanyak 27 siswa dari 127 siswa atau sebanyak 21,3%. Artinya, siswa yang dapat mencapai daya serap materi pelajaran hanya sebanyak 21,3%, sedangkan

sebanyak 78,7% belum mencapai daya serap minimal. Menurut (Djamarah, 2006:128), apabila pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh peserta didik, maka persentase keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah.

Berdasarkan kondisi peserta didik yang dikemukakan di atas merupakan suatu tantangan bagi guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran Geografi di SMA. Salah satu cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan pola pembelajaran guru dengan media pembelajaran, yaitu pola pembelajaran di mana dalam kegiatan pembelajarannya guru dibantu dengan alat bantu tertentu. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Munadi, 2013: 7-8).

Inti dari proses pendidikan di kelas adalah bagaimana para siswa bisa bersemangat, antusias dan berbahagia dalam mengikuti pelajaran di kelas, bukannya terbebani dan menjadikan pelajaran di kelas sebagai momok yang menakutkan. Dengan begitu, peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan yang baik, mengikuti pembelajaran dengan nyaman, dan mampu menjadikan pengetahuan tersebut sebagai bagian dari kehidupan peserta didik. Sehingga, konsep *edutainment* yang ingin menyinergikan antara pendidikan dengan *entertainment* (sesuatu yang menyenangkan dan menghibur) patut untuk dijalankan.

Pendidikan *edutainment* yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dikelas dan sangat dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari yaitu media permainan, yang kaitannya dalam penelitian ini adalah permainan melalui media visual yaitu kartu.

Media visual yaitu media yang memegang peran sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat mempelajari pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktural dan organisasi), dan memperkuat ingatan. Visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) untuk menyakinkan terjadinya proses informasi. Bentuk visual bisa berupa gambar representasi seperti gambar yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Pola pembelajaran guru dengan media masih tetap memandang guru sebagai Komponen Sistem Instruksional yang utama dengan sumber belajar lain yang dipergunakan sebagai tambahan. Dalam pembelajaran ini guru kelas masih memegang kendali hanya saja tidak semutlak pola pembelajaran tradisional dalam bentuk tatap muka guru-peserta didik, karena guru dibantu oleh sumber lain. Dalam hal ini media yang akan dikembangkan adalah media visual khususnya media kartu. Media kartu merupakan media visual yang dapat dimainkan dengan cara membedakan warna dan angka. Media kartu yang dimaksud adalah alat bantu pengajaran berupa kertas ukuran 10 x 10 cm.

Dalam pengembangan penelitian ini yang akan digunakan adalah media Kartu *Uno*. Kartu *Uno* merupakan kartu yang berasal dari Negara Italia. Kata *Uno* tersebut artinya adalah satu. Permainan Kartu *Uno* adalah permainan keluarga yang terdiri dari 108 kartu, bisa dimainkan 2 sampai 10 orang. Dimana permainannya dengan cara membedakan warna, gambar dan angka. Seperti yang telah diuraikan di atas, kartu *Uno* sebagai media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk lebih memahami pesan-pesan dalam konsep pembelajaran di dalamnya sehingga pemahaman mereka dapat meningkat pula. Adanya media pembelajaran Kartu *Uno* dalam pembelajaran Geografi SMA diharapkan dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa agar menjadi aktif dan memberikan kemudahan kepada guru dalam upaya membelajarkan materi yang ada.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research dan Development/ R&D*) dengan maksud untuk mengembangkan media kartu uno dalam pembelajaran Geografi di SMA. Langkah-langkah penelitian pengembangan ini melalui sepuluh langkah, menurut Borg and M.D Gall dalam (Darsono, 78: 2008) sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi meliputi analisis kebutuhan (*Research and information collecting includes needs assessment*)
2. Perencanaan (*Planning*)
3. Pengembangan produk pendahuluan (*develop preliminary form of product*)
4. Uji coba pendahuluan (*preliminary field study*)
5. Revisi terhadap produk utama (*main product revision*)
6. Uji coba utama (*main field testing*)
7. Revisi produk operasional (*operational product revision*)
8. Uji coba operasional (*operational field testing*)
9. Revisi produk akhir (*final*)
10. Desiminasi dan implementasi (*dessimation and implementation*)

Pada langkah pertama (Borg and Gall, 1989) dalam (Darsono, 78:2008) adalah penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi asesmen kebutuhan, *review literature*, studi penelitian berskala kecil dan persiapan laporan pada perkembangan terkini. Asesmen kebutuhan telah dilakukan sejak awal sebagai bahan penyusunan proposal penelitian. Asesmen kebutuhan dilakukan dengan menggunakan angket untuk menjangkau informasi tentang indikasi kebutuhan media kartu *uno* pada mata pelajaran Geografi. Langkah kedua merupakan kegiatan perancangan desain instruksional. Dalam desain instruksional yang digunakan sebagai awal pengembangan yaitu menggunakan desain instruksional Dick and Carey. Berbasis pada bagan alur desain instruksional Dick and Carey maka akan dihasilkan suatu *proto type* (produk awal) berupa media kartu *Uno* dalam mata pelajaran Geografi.

*Brog and Gall* menyatakan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu (1) mengembangkan produk dan (2) menguji keefektifan produk pada uji lapangan. Tujuan pertama mengarah pada pengembangan kartu *Uno Geografi*, dan tujuan kedua sebagai validasi Kartu *Uno Geografi* pada uji lapangan. Kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan *Brog and Gall* selanjutnya dipersingkat dengan jalan menggabungkan beberapa langkah menjadi lima langkah. Kemudian peneliti memadukan beberapa langkah penelitian dan pengembangan dengan desain instruksional *Dick and Carey*.

Kelima langkah penyingkatan dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan tersebut yaitu.

1. Penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi *need assesment* (assesmen kebutuhan siswa), *review* (studi) *literature*, studi penelitian berskala kecil dan persiapan laporan pada perkembangan terkini.
2. Perencanaan, mendefinisikan keterampilan yang akan dipelajari, menyatakan dan mengurutkan tujuan, mengidentifikasi aktivitas belajar, pengujian kelayakan dengan skala kecil.
3. Pelaksanaan, terdiri (a) mengembangkan bentuk persiapan (awal) kartu *Uno Geografi*, (b) pengujian lapangan persiapan (awal) yang dilakukan melalui data wawancara dan pengamatan kuisioner.
4. Revisi produk, revisi dilakukan berdasarkan hasil tes awal lapangan atau saran dari pelaksanaan uji lapangan.
5. Penyebaran dan Implementasi.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data-data pada tahap pengujian efektifitas produk dikumpulkan dengan menggunakan instrument tes untuk mengukur pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah dikemas dalam produk akhir. Penilaian dilakukan dengan mengadakan tes dalam bentuk pilihan jamak dimana dilakukan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran kartu *uno* dan kelas control dengan pembelajaran konvensional.

### **Instrumen penelitian**

Media pembelajaran yang kurang menarik, minat belajar peserta didik yang kurang sehingga hasil belajar yang rendah. Variabel tersebut yang menyebabkan pembagian pada instrument penelitian yaitu pada kelas eksperimen dan kelas control. Instrument penelitian kelas eksperimen untuk menguji media kartu *uno* pada pembelajaran Geografi berupa indikator prestasi belajar siswa ketika menggunakan media kartu *uno*. Sementara untuk kelas kontrol adalah prestasi belajar setelah dilakukan pembelajaran secara konvensional.

### **Teknik Analisis Data**

Berdasarkan instrument tersebut, menghasilkan nilai prestasi belajar Geografi setelah menggunakan media kartu *uno* Geografi pada pembelajaran Geografi untuk kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan media power point untuk kelas kontrol. Agar dapat membuktikan efektifitas media kartu *uno* maka dilihat dari ketercapaian kriteria ketuntasan minimum (KKM) siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dan ketercapaian kriteria ketuntasan minimum (KKM) siswa antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* (*gain score*) kedua kelompok siswa tersebut di olah lebih lanjut dengan analisis inferensial. Sebelum melakukan analisis statistik, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varian data sebagai syarat yang harus dipenuhi dalam melakukan analisis statistik. Uji normalitas dan homogenitas menggunakan perangkat lunak SPSS. Apabila data berdistribusi normal dan varians kedua kelompok sampel yang diperbandingkan adalah homogeny, maka untuk membandingkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, digunakan *t-test* sampel *related* dengan bantuan SPSS. Dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left[ \frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[ \frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  : Rata-rata sampel 1 (sistem pembelajaran baru/ menggunakan media kartu *Uno*)



- $\bar{X}_2$  : Rata-rata sampel 2 (sistem pembelajaran lama/ menggunakan media power point)  
 $S_1$  : Simpangan baku sampel 1 (sistem pembelajaran baru/menggunakan media kartu *Uno*)  
 $S_2$  : Simpangan baku sampel 2 (sistem pembelajaran lama/ menggunakan media power point)  
 $S_2^1$  : Varians sampel 1  
 $S_2^2$  : Varians sampel 2  
 $r$  : Korelasi antara data dua kelompok. (Sugiyono, 2012:422)

Selain itu efektifitas produk dapat dengan melihat persentase jumlah siswa yang prestasi belajarnya sama dengan atau lebih dari KKM. Dalam penelitian ini KKM mata pelajaran geografi kelas X semester ganjil adalah 75. Hal ini berpijak pada pendapat yang dikemukakan oleh (Djamarah dan Zain, 1995:128), bahwa apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa, maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Dengan demikian apabila ketuntasan  $\geq 65\%$  maka media kartu *Uno* Geografi dalam kategori efektif, sedangkan apabila ketuntasan  $< 65\%$  maka media kartu *Uno* Geografi dalam kategori tidak efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall, sedangkan tahapan pengembangan produk mengikuti langkah-langkah desain pengembangan instruksional dari Dick and Carey. Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan kartu *Uno* pun mengambil gambaran dari obyek-obyek materi Geografi. Tahap pembuatan kartu seperti pemilihan gambar kartu disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan tujuan pembelajaran. Media kartu *UNO* dalam pembelajaran pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Pengertian pembelajaran bahwa setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara siswa dan pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran (Sudjana, 2010: 16).

Pengembangan pembelajaran Geografi dengan media belajar Kartu *Uno* Geografi dilandasi pendekatan konstruktivistik yang menyatakan bahwa dalam proses

pembelajaran, si belajarlh yang harus mendapatkan penekanan. Siswa yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam keaktifan kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan Kartu *Uno* Geografi sebagai media belajar yang menekankan pada kreativitas dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merasa tertantang dalam mencari obyek Geografi, memahami, mengingat dan atau menghafalkan sehingga pemahaman tentang obyek Geografi dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Adapun perlakuan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kartu *Uno* Geografi dikombinasikan dengan metode *Cooperatif Learning*, dan pendekatan pembelajaran *saintifik*, serta strategi yang dilakukan dengan *Problem Solving* (pemecahan masalah) yang keseluruhannya bertujuan untuk mengembangkan pelaksanaan yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered*).

Adapun pengembangan pembelajaran Geografi melalui media Kartu *Uno* sebagai berikut: (1) diawali studi literatur dan lapangan dengan membuat analisis kebutuhan (*need assesment*) dan mengidentifikasi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator, (2) perencanaan melakukan analisis pembelajaran dan menganalisis konteks dan pebelajar, (3) pelaksanaan pengembangan produk, meliputi pengembangan instrumen assesment, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran yang berhubungan dengan tema yang akan ditentukan untuk mencari keabsahan maka diperlukan revisi awal yaitu dengan validasi dari ahli media dan ahli materi, (4) dilakukan uji coba formatif I yang dilakukan dalam uji perseorangan dengan menentukan masing-masing satu orang kelompok hasil belajar tinggi, sedang dan rendah, serta formatif II yang dilakukan dengan kelompok kecil terdiri dari 3 orang kelompok tinggi, 3 orang kelompok sedang, dan 3 orang kelompok rendah, dan formatif III dilakukan dalam kelompok klasikal, dimana peserta didik yang ditentukan oleh peneliti. Hasil uji *formatif* diketahui bahwa media pembelajaran geografi dengan media Kartu *Uno* Geografi cukup tepat, sangat relevan, sangat konsisten, cukup jelas dan sangat tepat digunakan dalam memotivasi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Dari hasil validasi ahli media, ahli materi pembelajaran, media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan validasi tersebut selanjutnya dilakukan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang dilakukan pada peserta didik kelas X IIS (Ilmu-Ilmu Sosial) SMA Kristen 1 Metro. Hasil coba lapangan dilakukan dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji coba produk utama terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran kartu *uno*. Berdasarkan hasil uji efektifitas produk pengembangan ini dinyatakan efektif sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Geografi di kelas X SMA.

Menurut teori belajar Kognitif Menurut Gagne dalam (Sanjaya, 2010: 233-234) adalah teori pemrosesan informasi. Asumsi yang mendasari ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi adanya kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Sesuai teori diatas peneliti beragumen bahwa pengembangan pembelajaran melalui media kartu *Uno* senada dengan teori belajar Kognitif menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran menggunakan kartu *Uno* terjadi penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi dari gambar-gambar pada kartu *Uno* dan juga interaksi antar teman dapat membantu untuk pencapaian hasil belajar.

Menurut peneliti pembelajaran Geografi melalui media kartu *Uno* Kelas X di SMA Kristen 1 Metro sudah dilaksanakan sesuai pendekatan saintifik yang beracuan pada Kurikulum 2013 yang dimana berpusat pada peserta didik.

Melibatkan keterampilan proses *sains* dalam mengonstruksi konsep atau prinsip. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, dapat mengembangkan karakter peserta didik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil analisis data penelitian dan pengembangan Kartu *Uno* Geografi, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan pembelajaran geografi melalui media belajar kartu *uno* dikembangkan menggunakan model desain pembelajaran *Dick and Carey*, selanjutnya produk model pembelajaran diujicobakan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan Borg and Gall. Hasil penilaian ahli materi, ahli desain pembelajaran, siswa, dan guru mata pelajaran, dapat dikatakan bahwa Kartu *Uno* Geografi hasil pengembangan sangat baik dan sangat sesuai. Ditinjau dari penyajian, tampilan, keterbacaan, dan kebermanfaatan untuk meningkatkan kompetensi siswa dinilai sangat baik. Sehingga produk Kartu *Uno* Geografi hasil pengembangan layak digunakan sebagai media belajar di SMA Kristen 1 Metro.
2. Kartu *uno* Geografi efektif digunakan pada pembelajaran Geografi di SMA Kristen 1 Metro. Efektivitas kartu *uno* geografi diketahui dari peningkatan hasil belajar (*Gain Score*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media kartu *uno* dan tidak menggunakan media power point. Sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen (menggunakan media belajar kartu *uno* Geografi) lebih efektif daripada pembelajaran di kelas kontrol (menggunakan media belajar power point).

## DAFTAR RUJUKAN

- Darsono. 2008. *Pengembangan Model Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar (Disertasi)*. Sekolah Pascasarjana. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Djamarah, Syaiful dan Zain Aswan. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi, Ade Risna. 2011. *Ruang Lingkup Mata Pelajaran di SMA*. (Online), (<http://adejuve.wordpress.com/2011/11/03/ruang-lingkup-mata-pelajaran-di-sma/>, diakses tanggal 15 Mei 2013).