

PENGEMBANGAN KARTU UNO BUNDO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SDN BANTULAN

DEVELOPMENT OF UNO BUNDO CARD TO INCREASE THE MOTIVATION AND SOCIAL STUDIES LEARNING ACHIEVEMENT FOR FOURTH GRADE SDN BANTULAN

Oleh: Dinar Anggraini, PGSD/PSD, dinaranggraini44@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu UNO BUNDO (Budaya Indonesia) guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Bantulan Kabupaten Bantul. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model Borg and Gall (1983). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan uji t sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 4 (sangat layak), ahli materi memperoleh skor 3,83 (sangat layak), uji coba perorangan memperoleh skor 3,5 (sangat layak), uji coba kelompok kecil memperoleh skor 3,59 (sangat layak), dan uji coba lapangan memperoleh skor 3,61 (sangat layak). Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 70% menjadi 90% setelah menggunakan media dan hasil analisis uji-t memperoleh nilai t hitung 12,142 lebih besar dari t tabel 2,056 dan nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Rata-rata prestasi belajar IPS meningkat dari nilai 42 menjadi 72 setelah menggunakan media, hasil analisis uji-t memperoleh nilai t hitung 12,810 lebih besar dari t tabel 2,056 dan nilai sig 0,000 lebih kecil dari 0,05. Kata kunci: *pengembangan media, kartu UNO BUNDO*

Abstract

This research aim at determining the feasibility of BUNDO UNO Card learning media to increasing the motivation and Social Studies learning achievement for fourth grade students of SDN Bantulan, Bantul Regency. This research was a research and development with Borg and Gal's model. The data collection techniques used questionnaires and tests. The data analysis technique used quantitative descriptive and paired sample t-test. The results show that the feasibility of BUNDO UNO Card learning media is good and can increase the students' motivation and Social Studies learning achievement. This is evidence by the result of the validation from media expert which scored 4 (very feasible), material expert which scored 3.83 (very feasible), individual trials which scored 3.5 (very feasible), small group trials which scored 3.59 (very feasible), and field trial which scored 3.61 (very feasible). The average learning motivation score increase from 70% to 90% after using the media and the results of the t-test analysis obtaine the value of t-count=12,142 which is greater than the value of t-table=2,056 and the value of sig=0,000 which is smaller than 0.05. The average of Social Studies learning achievement increase from 42 to 72 after using the media, the results of the t-test analysis obtaine the value of t-count=12.810 which is greater than the value of the t-table=2.056 and the value of sig=0.000 which is less than 0.05.

Keywords: media development, BUNDO UNO Card

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar mempunyai peran besar bagi keberlangsungan proses pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah”. Dengan demikian,

pengetahuan yang diperoleh siswa di sekolah dasar akan menjadi bekal untuk proses pendidikan di jenjang selanjutnya.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI, Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan

warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Tujuan Kurikulum 2013 tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran yang baik. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran. Salah satunya adalah motivasi belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2015: 85) menjelaskan bahwa motivasi belajar sangat penting bagi siswa, karena dengan adanya motivasi belajar maka dapat 1) menyadarkan siswa terhadap kedudukan pada awal belajar, proses belajar dan hasil akhir belajar, 2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, 3) mengarahkan kegiatan belajar 4) membesarkan semangat belajar dan, 5) menyadarkan siswa tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja secara berkesinambungan dengan kemampuannya sehingga dapat berhasil.

Sardiman (2006: 85) mengatakan bahwa motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Seseorang melakukan suatu usaha karena adanya motivasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi belajar yang baik. Intensitas motivasi seseorang akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Dalam Kurikulum 2013 khususnya pada tingkat sekolah dasar terdapat beberapa muatan

materi yang disusun secara tematik terintegrasi. Salah satu muatan materi tersebut adalah materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi IPS penting untuk diberikan kepada siswa. Sapriya (2017: 12) mengemukakan IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledges*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 sampai 6 Oktober 2018 di kelas IVB SDN Bantulan yang berjumlah 27 siswa terdapat beberapa permasalahan antara lain: 1) rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, 2) siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi IPS, 3) prestasi belajar IPS siswa masih rendah, 4) siswa aktif sibuk sendiri dalam kegiatan pembelajaran, dan 5) belum adanya media pembelajaran kartu UNO tentang materi IPS.

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS ini dibuktikan dengan hasil angket motivasi belajar siswa yaitu terdapat 15 % atau 4 dari 27 siswa memiliki motivasi belajar sangat baik, 30 % atau 8 dari 27 siswa memiliki motivasi belajar baik, 48 % atau 13 dari 27 siswa memiliki motivasi belajar kurang, dan 7 % atau 2

dari 27 siswa memiliki motivasi belajar sangat kurang.

Siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi IPS ini nampak pada saat pembelajaran IPS tentang Keberagaman Budaya Bangsa yang terdapat pada Tema 1 Indahnnya Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa. Cakupan materi tersebut memang cukup luas karena terdapat keragaman budaya 34 provinsi di Indonesia. Selain itu terdapat beragam istilah-istilah yang sulit dipahami oleh siswa. Guru sudah berupaya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi mulai dari diskusi, tanya jawab, dan permainan, Namun siswa masih tetap merasa kesulitan untuk memahami materi tersebut.

Prestasi belajar IPS siswa masih rendah ini dibuktikan dengan nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa kelas IV B SD N Bantulan yang menunjukkan bahwa nilai PTS terendah terdapat pada muatan IPS. Terdapat 10 siswa lulus KKM dan 17 siswa tidak lulus KKM pada PTS muatan materi IPS.

Siswa aktif sibuk sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Setengah dari jumlah siswa di kelas yaitu sebanyak 13 anak sibuk sendiri dengan kegiatannya saat guru menyampaikan materi. Ada yang bermain sendiri, ada yang jalan-jalan di dalam kelas, ada yang memukul-mukul meja sambil bernyanyi, dan ada yang mengobrol dengan teman sekelompoknya.

Belum adanya media pembelajaran Kartu UNO tentang materi IPS bagi siswa ini dibuktikan dengan media pembelajaran IPS yang dimiliki SD

Bantulan. Media yang terdapat di kelas ini antara lain peta, globe, atlas, gambar poster, dan media pembelajaran berbasis powerpoint. Guru sudah berusaha menggunakan media-media yang ada, namun media tersebut belum mampu mendukung motivasi dan prestasi belajar siswa. Guru mengatakan bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan mayoritas media pembelajaran yang ada di sekolah hanya berupa gambar visual yang ditempel di dinding dan hanya bisa diamati saja oleh siswa sehingga siswa kurang mendapatkan pengalaman langsung dari penggunaan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengembangkan suatu media pembelajaran yang baru. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk terus belajar, membuat siswa menjadi aktif, lebih paham terkait materi, dan tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran serta memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi dan prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan dapat meningkatkan motivasi sekaligus prestasi belajar siswa. Menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2015: 25) salah satu dampak positif penggunaan media dalam pembelajaran adalah pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan

memperhatikan. Media pembelajaran dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungannya. Selain itu media pembelajaran mempunyai peran untuk menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Ketika motivasi belajar siswa dapat terbangun dengan baik maka prestasi belajar siswa pun akan baik pula. Alternatif media pembelajaran yang diterapkan adalah menggunakan media pembelajaran yang menerapkan prinsip permainan.

Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan antara lain: (1) permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, (2) memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) dapat memberikan umpan balik langsung, (4) memungkinkan penerapan konsep ataupun peran yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes dengan merubah alat atau aturan dan persoalannya, dan (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Sadiman dkk, 2010: 78).

Salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan kartu. Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main (turn-based game). Adapun beberapa keunggulan secara fisik yang ada pada media permainan kartu antara lain mudah dibawa (praktis), mudah, dimainkan oleh siswa, media ini cocok digunakan berkelompok serta sesuai dengan karakteristik anak SD sehingga akan menumbuhkan

daya sosial siswa dan akan tercipta suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Terdapat berbagai macam permainan kartu, salah satunya adalah permainan Kartu UNO. Kartu UNO yang lahir pada tahun 1971, kini menjadi salah satu permainan yang terkenal di dunia. Cara bermain kartu UNO adalah menyamakan warna atau angka di dalam permainannya. Perbedaan kartu UNO dengan kartu-kartu lainnya yaitu kartu UNO mempunyai simbol seperti *wild*, *reverse*, *draw* dan *stop*, serta pada saat kartu yang dimiliki oleh pemain tersisa satu, pemain harus mengatakan “UNO”. Permainan kartu UNO ini merupakan permainan yang tergolong baru.

Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk kartu yakni Kartu UNO BUNDO (Budaya Indonesia). Kartu UNO BUNDO ini merupakan permainan yang diadopsi dari kartu UNO yang biasa dikenal di masyarakat luas. Perbedaan Kartu UNO BUNDO dengan Kartu UNO pada umumnya adalah Kartu UNO BUNDO merupakan permainan kartu edukasi yang didalamnya terdapat materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia. Media ini berupa kartu kata bergambar yang terdiri atas kartu materi, kartu soal dan kunci jawaban, kartu nomor soal, kartu simbol, dan buku pedoman. Media pembelajaran Kartu UNO BUNDO ini sebagai sarana bagi siswa untuk mempermudah mempelajari materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Cara bermain yang seru serta desain kartu

yang menarik serta berwarna bertujuan agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983 : 775) yang terdiri dari 10 langkah. Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada langkah ke-9 yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal), 2) perencanaan, 3) pengembangan bentuk produk awal, 4) uji coba perorangan, (5) revisi produk hasil uji coba perorangan, 6) uji coba kelompok kecil), 7) revisi produk hasil uji coba kelompok kecil, 8) uji lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir.

Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model Borg & Gall yang terdiri dari: 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal yaitu tahap melakukan observasi dan wawancara guna untuk menemukan permasalahan yang ada, 2) perencanaan yaitu tahap perencanaan dalam pembuatan produk, 3) pengembangan bentuk produk awal yaitu merancang desain kartu UNO BUNDO serta memvalidasikannya dengan ahli materi dan media sebelum melakukan uji coba, 4) uji coba perorangan yaitu mengujicobakan produk pada subyek yang berjumlah 3 siswa, 5) revisi produk uji coba perorangan yaitu perbaikan produk

setelah dilakukan uji coba perorangan, 6) Uji coba kelompok kecil yaitu uji coba dengan subyek 10 siswa, 7) revisi produk hasil uji coba kelompok kecil yaitu perbaikan produk setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, 8) uji lapangan yaitu uji coba dengan subyek 27 siswa, 9) penyempurnaan produk akhir.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun ajaran 2018/2019 tepatnya pada bulan Maret 2019. Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Bantulan.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan tes. Terdapat dua angket dalam penelitian ini yaitu angket untuk mengukur kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO BUNDO dan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar angket dan lembar tes. Lembar angket untuk mengukur kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO BUNDO menggunakan *Rating Scale*, sedangkan angket untuk mengukur motivasi belajar menggunakan *Skala Likert*. Lembar tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* yang bertujuan untuk membandingkan prestasi belajar siswa

terhadap materi setelah dan sebelum penggunaan media Kartu UNO BUNDO.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk angket kelayakan media dan angket motivasi belajar serta uji-t *paired sample t-test* untuk uji efektivitas media pembelajaran.

Berikut ini langkah-langkah teknik analisis deskriptif.

- 1) Menghitung rata-rata skor total setiap indikator dengan rumus sebagai berikut.

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

x_i = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor keseluruhan indikator

n = jumlah indikator yang dinilai

- 2) Mengubah rata-rata skor total menjadi bentuk kualitatif dengan menggunakan pedoman pengkategorisasian menurut Widoyoko (2010: 238). Konversi data kuantitatif (rata-rata skor total) menjadi data kualitatif dapat dilihat dalam tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori Kelayakan
$X > X_i + 1,8 S_{Bi}$	$X > 3,4$	Sangat Layak
$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	$2,8 < X \leq 3,4$	Layak
$X_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	$2,2 < X \leq 2,8$	Tidak Layak
$X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	$X \leq 2,2$	Sangat Tidak Layak

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif Motivasi Belajar

Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
$X > X_i + 1,8 S_{Bi}$	$X > 3,4$	Sangat Baik
$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	$2,8 < X \leq 3,4$	Baik
$X_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	$2,2 < X \leq 2,8$	Kurang
$X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	$X \leq 2,2$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh

X_i = Rerata Ideal

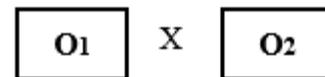
$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

S_{Bi} = Simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$$

Sumber: Widoyoko (2010: 238)

Uji efektivitas dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran Kartu UNO BUNDO efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV. Teknik menganalisis uji efektivitas menggunakan desain eksperimen (*before after*). Berikut ini desain eksperimen *before after* menurut Sugiyono (2016: 303).



Gambar 1. Desain Eksperimen (*before-after*)

Berdasarkan gambar 1 dapat diberikan penjelasan yaitu eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil O_1 dan O_2 . O_1 adalah nilai *pre-test* IPS atau hasil angket motivasi belajar sebelum menggunakan media Kartu UNO BUNDO, sedangkan O_2 adalah nilai *post-test* IPS atau hasil angket motivasi belajar setelah menggunakan media Kartu UNO BUNDO. Bila nilai O_2 lebih besar daripada O_1 , maka media tersebut efektif dapat meningkatkan motivasi atau prestasi belajar siswa.

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran serta *pre-test* IPS dan *post-test* IPS maka perlu diuji secara statistik dengan t-test *berkorelasi* (related). Uji-t yang digunakan dalam

analisis data ini adalah uji-t untuk kelompok dependen atau disebut juga uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{D^2}{n}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Rata-rata skor sampel 1

\bar{X}_2 = Rata-rata skor sampel 2

D = Perbedaan antara skor tiap subjek
= $\bar{X}_1 - \bar{X}_2$

N = Jumlah pasang skor (jumlah pasangan)

Derajat kebebasan : $df = N - 1$

(Suparno, 2011: 87-88)

Pengujian terhadap uji-t dapat dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS *versi 23 for windows*. Adapun ketentuannya jika diperoleh harga thitung > ttabel pada taraf signifikansi 5% atau nilai sig 2 tailed < 0,05 maka signifikan sehingga *post-test* lebih baik dari *pre-test* (Suparno, 2011: 153).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Dalam tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Bantulan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 2 sampai 6 Oktober 2018, terdapat beberapa permasalahan antara lain rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS, siswa merasa kesulitan dalam mempelajari materi IPS,

prestasi belajar IPS siswa masih rendah, dan belum adanya media pembelajaran Kartu UNO tentang materi IPS. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat disimpulkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV.

Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti melakukan perencanaan pembuatan media pembelajaran Kartu UNO BUNDO yang meliputi penentuan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, pemilihan media, penentuan alat dan bahan pembuatan produk.

Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan peneliti antara lain perancangan desain media pembelajaran, proses mencetak media pembelajaran, dan pemotongan kartu dan pengemasan.

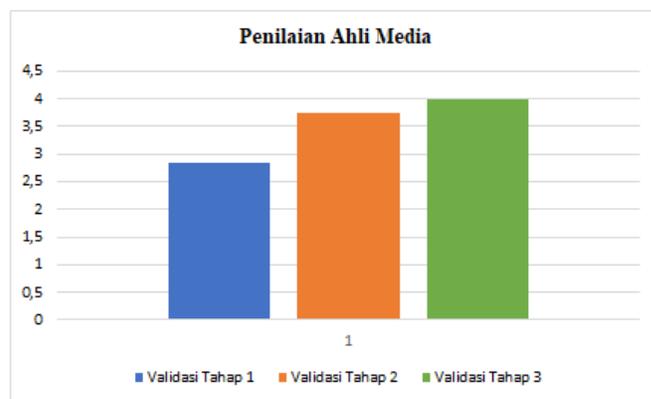
Validasi Ahli Media

Validasi media merupakan penilaian terhadap media yang dikembangkan yaitu Kartu UNO BUNDO yang dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Sungkono, M.Pd. dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP. Validasi dilakukan dalam tiga tahap sebelum layak untuk diujicobakan. Tahap pertama validasi media dilaksanakan pada hari Jumat, 1 Februari 2019. Adapun hasil dari validasi tahap pertama

memperoleh skor 34 dengan rata-rata skor 2,83 yang termasuk dalam kriteria “Layak”. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa hal yang perlu direvisi/diperbaiki yaitu mengganti box/kardus produk menggunakan bahan yang lebih awet, petunjuk penggunaan dibuat dalam bentuk buku, menggunakan jenis huruf yang tepat, konsistensi tata tulis sesuai EYD, bagian sudut kartu dibuat melengkung agar tidak tajam, dan mengganti warna huruf dalam kartu dengan warna yang lebih kontras.

Validasi tahap kedua dilakukan pada hari Jum’at, 8 Maret 2019. Hasil penilaian ahli media tahap kedua memperoleh skor total 45 dengan rata-rata 3,75 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Setelah melalui validasi tahap kedua, masih perlu adanya revisi/perbaikan pada media Kartu UNO BUNDO yaitu pada kesalahan pengetikan dan belum adanya cara penentuan urutan pemain dalam buku pedoman.

Validasi media tahap ketiga yang dilakukan pada hari Rabu, 13 Maret 2019. Hasil dari penilaian ahli media terhadap media pembelajaran Kartu UNO BUNDO tahap ketiga mendapatkan skor 48 dengan rata-rata 4 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Setelah melalui tiga tahap validasi media pembelajaran Kartu UNO BUNDO tidak ada revisi dan layak untuk diujicobakan. Setiap tahap validasi menunjukkan peningkatan. Berikut ini hasil validasi media dalam tiga tahap.

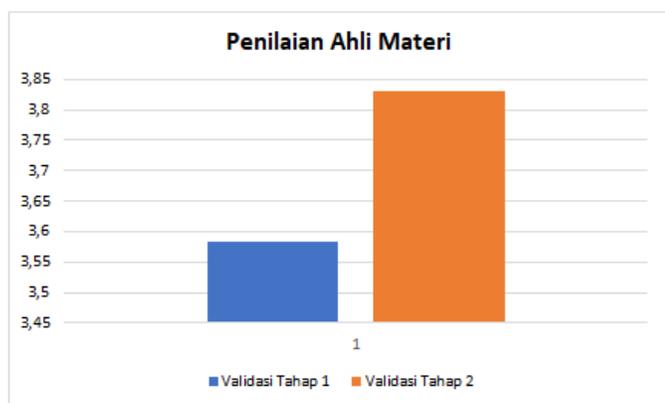


Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Materi

Validasi materi merupakan penilaian terhadap materi yang terdapat di dalam media yang dilakukan oleh ahli materi yaitu Dr. Anwar Senen, M.Pd. selaku dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP. Validasi dilakukan dalam dua tahap sebelum layak untuk diujicobakan. Tahap pertama dilaksanakan pada hari Senin, 28 Januari 2019 dan memperoleh skor 43 dengan rata-rata 3,583 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Namun masih perlu adanya perbaikan/revisi yaitu gambar yang belum ada deskripsinya diberikan penjelasan atau materi singkat mengenai gambar yang ditampilkan dan variasi soal agar dikembangkan sampai aspek C3-C5.

Validasi materi tahap kedua yang dilakukan pada hari Senin, 11 Maret 2019 Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh skor 46 dengan rata-rata 3,83 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Setelah melalui dua tahap validasi materi, media pembelajaran Kartu UNO BUNDO tidak terdapat dan layak diujicobakan. Berikut ini hasil validasi materi yang dilakukan dalam dua tahap.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi

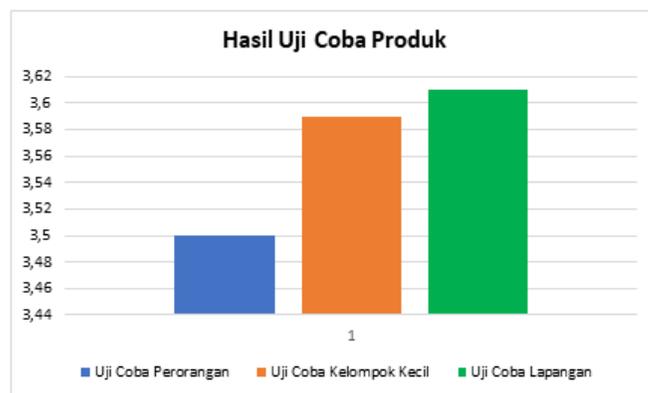
Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam 3 tahap, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji lapangan. Uji coba perorangan dilakukan pada hari Jumat, 15 Maret 2019 dengan responden 3 siswa kelas IV A SD N Bantulan yang dipilih secara acak dan mewakili siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Hasil uji coba perorangan memperoleh jumlah skor total 105 dengan rata-rata skor 3,5 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Tidak terdapat revisi pada tahap uji perorangan ini sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok kecil.

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Sabtu, 16 Maret 2019 dengan responden 10 siswa kelas IV A SDN Bantulan. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh jumlah skor 359 dengan rata-rata 3,59 yang termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Tidak terdapat revisi dalam tahap uji coba kelompok kecil sehingga dapat dilanjutkan uji lapangan.

Uji lapangan dilakukan selama 4 hari yaitu pada hari Senin 18 Maret 2019, Selasa 19 Maret 2019, Kamis 21 Maret 2019, dan Jumat 22 Maret 2019. Responden dari uji lapangan ini adalah 27

siswa kelas IV B SDN Bantulan. hasil uji coba lapangan memperoleh jumlah skor 974 dengan rata-rata 3,6074 yang termasuk dalam kriteria”Sangat Layak”. Tidak terdapat revisi dalam uji lapangan sehingga Kartu UNO BUNDO layak menjadi media pembelajaran untuk materi keragaman budaya kelas IV Tema 7. Berikut ini merupakan tabel hasil uji coba produk.



Gambar 4. Hasil Uji Coba Produk

Uji Efektivitas

Pada tahap uji coba lapangan, peneliti melakukan uji efektivitas media pembelajaran Kartu UNO BUNDO yang dikembangkan. Uji efektifitas dilakukan dengan cara membandingkan hasil angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran serta membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* IPS. Responden yang digunakan dalam uji efektifitas ini adalah 27 siswa kelas IV B SDN Bantulan. Berikut ini hasil analisis uji-t motivasi belajar menggunakan SPSS.

Tabel 3. Hasil Analisis Uji-t Motivasi Belajar

No	Data	Mean	t_{tabel}	t_{hit}	df	Sig (2-tailed)	Ket
1	Motivasi Belajar Sebelum	69,7	2,056	12,142	26	0,000	Perbedaan signifikan
2	Motivasi Belajar Setelah	89,5					

Terjadi peningkatan rata-rata motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan media

dari rata-rata skor 70% menjadi 90%. Selanjutnya hasil analisis uji-t menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 12,142 lebih besar dari t tabel 2,056 pada taraf signifikansi 5% dan nilai *sig 2 tailed* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum dan setelah menggunakan media.

Selain itu terjadi perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* IPS yang mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 42 menjadi 72 setelah menggunakan media pembelajaran. Berikut ini hasil hasil analisis uji-t prestasi belajar menggunakan SPSS.

Tabel 4. Hasil Analisis Uji-t Prestasi Belajar

No	Data	Mean	t_{tabel}	t_{hit}	Sig (2-tailed)	Keterangan
1	<i>Pre-test</i>	41,7	2,056	12,810	0,000	Perbedaan signifikan
2	<i>Post-test</i>	71,7				

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 12,810 lebih besar dari t tabel 2,056 pada taraf signifikansi 5% dan nilai *sig 2 tailed* sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *post-test* IPS dan *pre-test* IPS. Berdasarkan hasil analisis motivasi dan prestasi belajar menggunakan uji-t *paired sample test* maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu UNO BUNDO dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS secara signifikan.

KAJIAN PRODUK AKHIR

Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berupa Kartu UNO BUNDO (Budaya Indonesia) yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV

hususnya pada Tema 7 subtema 1 dan 2. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan model penelitian *Research and Development* Borg and Gall. Model penelitian Borg & Gall (1983) memiliki 10 tahap penelitian, akan tetapi karena keterbatasan penelitian, penelitian ini hanya sampai pada tahap ke sembilan yaitu revisi produk akhir.

Setelah melalui sembilan tahap penelitian pengembangan, media pembelajaran Kartu UNO BUNDO menjadi inovasi media yang layak digunakan untuk membelajarkan materi IPS kelas IV Tema 7 Subtema 1 dan 2 Pembelajaran 3 dan 4. Keunggulan media pembelajaran Kartu UNO BUNDO yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah menerapkan konsep belajar sambil bermain sehingga belajar menjadi lebih seru. Cara penggunaan media ini secara berkelompok sehingga dapat menambah daya sosial pada diri siswa serta dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Media pembelajaran Kartu UNO BUNDO dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa dengan didukung adanya kartu materi, kartu soal, dan kartu simbol yang didesain berwarna-warni. Hal tersebut dibuktikan melalui uji efektifitas media pembelajaran terhadap motivasi belajar menggunakan uji-t menghasilkan nilai t hitung 12,142 lebih besar daripada t tabel 2,056 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Sedangkan analisis prestasi belajar IPS menggunakan uji-t menghasilkan nilai t hitung 12,810 lebih besar daripada t tabel 2,056 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Berdasarkan kedua data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu UNO BUNDO dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS secara signifikan.

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat Levie dan Lentz (1982) dalam (Arsyad, 2015: 20-21) bahwa fungsi media pembelajaran antara lain fungsi kognitif dan fungsi atensi. Fungsi kognitif menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi sehingga meningkatkan prestasi belajar. Fungsi atensi yaitu media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Kartu UNO BUNDO dilakukan melalui langkah-langkah model penelitian *Research & Development* yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983 : 775) yang terdiri dari 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba perorangan, 5) revisi produk hasil uji coba, 6) uji coba kelompok kecil, 7) revisi produk uji coba kelompok kecil, 8) uji lapangan, 9) revisi produk akhir. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal untuk menggali permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahap perencanaan meliputi penentuan

kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan pemilihan media yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan produk meliputi pembuatan produk awal media pembelajaran Kartu UNO BUNDO yang kemudian di validasikan dengan ahli media dan ahli materi untuk menilai dan merevisi media agar layak diujicobakan di lapangan. Tahap uji coba dilakukan secara tiga kali yaitu uji coba perorangan dengan 3 responden, uji coba kelompok kecil dengan 10 responden, dan uji coba lapangan dengan 27 responden. Berdasarkan hasil uji coba media tidak terdapat revisi terhadap media sehingga tidak dilakukan tahap revisi produk akhir.

Tingkat kelayakan media pembelajaran Kartu UNO BUNDO dilihat berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk. Tahap validasi terdiri dari validasi media dan materi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Validasi media terdiri dari 3 tahap dengan rata-rata skor akhir 4 dengan kriteria sangat layak. Validasi materi terdiri dari 2 tahap dengan rata-rata skor akhir 3,83 dengan kriteria sangat layak. Tahap uji coba meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Hasil dari uji coba perorangan mendapatkan rata-rata skor 3,5 dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata skor 3,59 dengan kriteria sangat layak. Hasil uji lapangan mendapatkan rata-rata skor 3,607 dengan kriteria sangat layak.

Hasil uji efektifitas motivasi belajar menggunakan uji-t menghasilkan nilai t hitung 12,142 lebih besar daripada t tabel 2,056 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Sedangkan analisis prestasi belajar IPS menggunakan uji-t menghasilkan nilai t hitung 12,810 lebih besar daripada t tabel 2,056 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu UNO BUNDO layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS Siswa Kelas IV SD.

Saran

Berdasarkan simpulan produk di atas, maka saran pemanfaatan produk yaitu (1) media pembelajaran Kartu UNO BUNDO layak dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV sehingga guru dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif media yang dapat diterapkan pada siswa, (2) perlu adanya pengembangan lebih lanjut media Kartu UNO BUNDO sehingga materi tidak hanya terbatas pada keragaman budaya 6 provinsi saja, tetapi bisa mencakup semua provinsi di Indonesia, dan (3) pengukuran motivasi dan prestasi belajar

setelah penggunaan media tidak hanya satu kelas saja, tetapi menggunakan beberapa kelas tujuannya agar mengetahui hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013.
- Sadiman, A.S. dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmandinata, N.S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparno, P. (2011). *Pengantar Statistika Untuk Pendidikan dan Psikologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 17 Ayat 1.
- Widoyoko,E.P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.