

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 8**

KOTA JAMBI

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Ekonomi



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

JAMBI

2023

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Pembimbing Skripsi Ini Menyatakan Bahwa Skripsi Yang Di Susun Oleh :

Nama : Sarwinda

NPM : 1900887203005

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Mata
Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi

Telah di setujui sesuai dengan prosedur, ketentuan yang berlaku untuk di uji.

Jambi, Februari 2023

Pembimbing II



Diliza Afrila, M.P.d

Pembimbing I



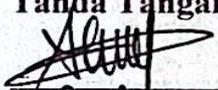
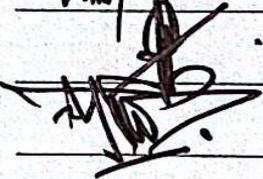
Lili andriani, S.Pd,M.M

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diterima dan disetujui oleh panitia ujian skripsi yang diangkat oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi Pada:

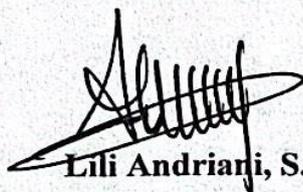
Hari : Senin
Tanggal : 06 Februari 2023
Jam : 13:00 s/d selesai
Tempat : Ruang Sidang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Batanghari Jambi

PANITIA PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Penguji	Lili andriani, S.Pd,MM	
Sekretaris	Diliza Afrila, M.Pd	
Penguji Utama	Dr. Zuhri Saputra Hutabarat, M.Pd	
Penguji	Drs. Kasiono, M.Pd	

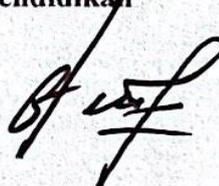
Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Ilmu Pendidikan Ekonomi



Lili Andriani, S.Pd, MM

Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd, M.Pd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sarwinda

NPM : 1900887203005

Tempat Tanggal Lahir : Kumpeh, 08 November 2001

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno
Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA
N 8 Kota Jambi

Menyatakan bahwa skripsi ini saya buat sendiri dan bukan merupakan hasil buatan orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti di skripsi ini buatan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dan pihak manapun.

Jambi, Februari 2023

Saya yang menyatakan



Sarwinda

NPM: 1900887203005

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bahagia saya persembahkan rasa terimakasih saya kepada Allah S.W.T Karena hanya atas izin dan karunia-Nyalah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai tepat pada waktunya. Puji Syukur yang tak terhingga pada Allah SWT penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.

Kepada Bapak dan Ibu Kepada kedua orang tua saya Ibu tercinta (Sulyani dan bapak Hazani. S.Pd,) yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya dan keberhasilan dalam penulisan skripsi ini, ucapan terimakasih saya tak akan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tuaku maka skripsi ini karya tulis sederhana ini kupersembahkan untuk kalian. Untuk kakak dan adek ku (Suci Anggraini STr.Keb, Khoirun Nazwa, Rizki Hardiansyah, S.Kom.,MTA) dan Keponakanku (Jihan) terimakasih atas dukungan, motivasi dan penyemangat bagiku.

Terimakasih juga untuk sahabatku Fitriyanti atas support, penyemangat dan bantuannya dalam proses skripsi ini. Dekapepe (Rita Sakina, Rts Miftahul Jannah, Isnaini, dan Raudatuljannah) dan teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih untuk perjuangan dan telah berjuang bersama untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan ini (skripsi).

ABSTRAK

Sarwinda, 2023. Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII IPS SMA N 8 Kota Jambi Dosen Pembimbing I : Lili andriani, S.Pd,M.M. dosen Pembimbing II : Diliza Afrila, M.P.d

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Kartu Uno Ekonomi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi. (1) Untuk mengetahui proses media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS N 8 Kota Jambi, (2) Untuk Mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu Uno yang di gunakan dalam proses pembelajaran Ekonomi di kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi dengan menggunakan media kartu Uno berdasarkan ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa.

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tidak bosan dan jenuh di dalam kelas. Pada tahap *development* kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi dinilai oleh para ahli yaitu Ahli Materi ibu (Lamtiur Sinaga,S.Pd) dan Ahli Media bapak (Rizki Hardiansyah,.S.Kom,.MTA). Pada tahap *implementasi* di lakukan 3 tahap uji coba yaitu : *One to One*, *Small Group*, *Field Test*. Teknik pengumpulan data dalam pengembangan ini Angket.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil validasi para ahli diantaranya, Ahli Media 4,83, ahli materi 4,75, sehingga dapat dinyatakan media kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi valid dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba *One To One* dengan rerata 4,42, di kategorikan sangat layak dan *Small Group* 4,43, di kategorikan sangat layak. *Field Test* 4,39, dikategorikan sangat layak. Sehingga dinyatakan media kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi praktis dengan kategori sangat layak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia, rahmat dan kasih sayang-Nya yang tiada henti penulis dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 8 Kota Jambi”**. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kelemahan-kelemahan dan semata-mata karena keterbatasan penulis, baik dalam ilmu maupun pengetahuan. Penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan sumbang sandari segala pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Herri, SE.MBA. selaku Rektor Universitas Batanghari Jambi.
2. Bapak H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd. Selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
3. Ibu Lili Andriyani, S.Pd.,M.M selaku Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Batanghari Jambi.
4. Ibu Lili Andriyani, S.Pd.,M.M sebagai pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk penyusunan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Diliza Afrila, M.Pd. sebagai pembimbing kedua yang telah memberikan bantuan bimbingan dan petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Universitas Batanghari Jambi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan sangat

berharga selama penulis menempuh jenjang studi Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari Jambi.

7. Seluruh staff Administrasi dan Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi.
8. Kepala sekolah dan guru mata pelajaran Ekonomi di SMA N 8 Kota Jambi beserta majelis guru dan staff, dan siswa siswi yang telah memberikan bantuan yang di perlukan dalam melakukan penyelesaian skripsi ini.
9. Kedua orang tua dan keluarga yang paling aku sayang yang sudah mendukung dan mendoakan sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik dari awal penyusunan sampai selesai.
10. Sahabat-sahabat ku, Teman-teman seperjuangan FKIP Pendidikan Ekonomi 2019 dan semua pihak yang telah memberikan sumbangan saran dan kritik terhadap penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi, maka dari itu peneliti mengharapkan saran dan kritik agar skripsi ini bisa memberikan manfaat serta wawasan dan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

Jambi, Februari 2023

Penulis

Sarwinda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
SURAT PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 latar Belakang Masalah	1
1.2 Indetifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Masalah	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Pustaka.....	11
2.1.1 Media Pembelajaran	11
2.1.2 Kartu Uno	17
2.1.2.1 Definisi Kartu Uno	17
2.1.2.2 Permainan Kartu Uno Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi	19
2.2 Penelitian Relevan.....	21
2.3 Kerangka Berfikir.....	23

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	27
3.4 Prosedur Penelitian.....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum SMA N 8 Kota Jambi	35
4.1.1 Profil SMA N 8 Kota Jambi.....	35
4.1.2 Sejarah Berdirinya SMA N 8 Kota Jambi.....	35
4.1.3 Visi Dan Misi SMA n 8 Kota Jambi	36
4.1.4 Tujuan Dan Sasaran	37
4.1.5 Jumlah Guru dan Peserta Didik SMA N 8 Kota Jambi.....	37
4.2 Hasil Penelitian	38
4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno	38
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Uno Berdasarkan Para Ahli	53
4.2.3 Kelayakan Media Pembelajaran Dengan Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 8 Kota Jambi	54
4.3 Pembahasan.....	55

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA..... 67

LAMPIRAN..... 69



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	27
2.	Kriteria Pembobotan Skala	30
3.	Kisi-Kisi Penilaian Untuk Ahli Materi	30
4.	Kisi-Kisi Penilaian Untuk Ahli Media.....	31
5.	Kisi-Kisi Penilaian Untuk Siswa.....	32
6.	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	33
7.	Kriteria Konversi.....	34
8.	Profil Sekolah.....	35
9.	Hasil Penilaian Ahli Materi.....	43
10.	Komentar Dan Saran Ahli Materi	44
11.	Hasil Penilaian Ahli Media	45
12.	Komentar Dan Saran Ahli Materi	46
13.	Hasil Uji Coba <i>One-To-One</i> Materi.....	47
14.	Hasil Uji Cob <i>One-To-One</i> Media	47
15.	Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> Materi	49
16.	Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> Media.....	49
17.	Hasil Uji Coba <i>Field Tets</i> Materi	51
18.	Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> Media	51
19.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi.....	53
20.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media	54

21. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa *Field Test* Materi 55
22. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa *Field Test* Media 55



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir	27
2. Media Pembelajaran Kartu Uno.....	41
3. Diagram Penilaian Siswa <i>One-To-One</i>	48
4. Diagram Penilaian Siswa <i>Small Group</i>	50
5. Diagram Penilaian Siswa <i>Field Test</i>	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.	Materi Ketenagaan Kerja	69
2.	Media	87
3.	Angket Ahli Materi	98
4.	Lembar Validasi Untuk Ahli Media.....	102
5.	Angket Siswa	105
6.	Hasil Data <i>One-To-One</i>	108
7.	Hasil Data <i>Small Group</i>	109
8.	Hasil Data <i>Field Test</i>	110
9.	Kartu Bimbingan Satu	111
10.	Kartu Bimbingan tiga	112
11.	Surat Sk Judul.....	113
12.	Surat Sk Penelitian	115
13.	Surat Balasan Penelitian.....	116
14.	Surat Sk Sidang	117
15.	Surat Bebas Spp	118
16.	Surat bebas Pustaka Universitas Batanghari	119
17.	Surat Bebas Pustaka FKIP Universitas Batanghari.....	120
18.	Surat Turnitin	121
19.	Dokumentasi Uji Coba <i>One-To-One</i>	122
20.	Dokumentasi <u>Uji Coba</u> <i>Small Group</i>	123
21.	Dokumentasi Uji Coba <i>Field Tets</i>	124
22.	Dokumentasi Penyebaran Angket.....	125

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Negara Indonesia sebagai Negara berkembang membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu usaha menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan formal memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional melalui proses belajar mengajar.

Menurut Heidjrachman (2012:77) pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Notoadmodjo (2010:77), kalau pendidikan formal dalam suatu organisasi merupakan suatu proses pengembangan kemampuan ke arah yang di inginkan oleh organisasi yang bersangkutan.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang menjadi sorotan penting di Indonesia. Melalui pendidikan dapat meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Kualitas SDM tersebut dapat memajukan bangsa Indonesia serta menjadi bangsa yang mampu bersaing di dunia seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (22 Tahun 2006) kurikulum dilaksanakan

dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip alam takambang jadi guru (semua yang terjadi, tergelar dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh dan teladan). Terkait hal tersebut, perlu diterapkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pendidikan akan tercapai apabila adanya saling kerja sama antar pemerintah, pendidik, orang tua dan masyarakat. Tujuan pendidikan yang berkualitas tidak lepas dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki suatu Negara. Kualitas SDM merupakan ukuran kemajuan suatu Negara. Dengan adanya SDM yang berkualitas dan berpendidikan akan tercipta pembangunan nasional. Semakin banyak orang yang berkualitas dan berpendidikan maka semakin mudah untuk membuat negaranya lebih maju. Pendidikan yang berkualitas untuk menghasilkan SDM membutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik.

Proses pembelajaran adalah adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kearah yang lebih baik. Pada proses pembelajaran terdapat sebuah sistem karena di dalam nya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang di tentukan. Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tingkah laku yang di harapkan dapat tercapai setelah pembelajaran dilakukan. Untuk mencapai tujuan tersebut ada beberapa unsur yang di perhatikan salah satunya motivasi belajar dengan mengembangkan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Lautfer (2012:66) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan dan bervariasi akan meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran merupakan perantara, wadah atau alat penyambung pesan-pesan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan dapat di pakai untuk mencapai tujuan pendidikan. 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 geirah dan motivasi belajar siswa. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya, buku, kartu, kaset, gambar, televisi, dan computer.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran visual dalam bentuk permainan kartu Uno. Pemilihan media ini didasari dari pelaksanaannya yang bisa dilakukan dimana saja dan banyak diminati oleh anak di usia SMA. Menurut Desmita (2014:86), siswa SMA memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa

peralihan ini menimbulkan rasa keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya mengakibatkan muncul perilaku-perilaku yang mulai memunculkan karakter diri. Media permainan kartu Uno juga memiliki kekhususan dan keunikan dari sisi bentuk permainannya yang bersifat kompetitif dan menarik, sehingga dapat menstimulasi peserta didik untuk aktif dan mengeksplorasi pengetahuannya.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses interaksi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan media. Mengaplikasikan teori dibutuhkan media pembelajaran yang menjadikan proses belajar mengajar menjadi tidak monoton dan membosankan untuk mendukung peningkatan pencapaian hasil belajar peserta didik. Proses mengingat, memahami, dan menguasai konsep materi dapat dilakukan dengan lebih menarik melalui permainan. Bermain memiliki dampak positif dalam membantu proses kemampuan mengingat belajar peserta didik dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Dengan media permainan kartu Uno berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi Ekonomi. Keterangan pertanyaan soal dan gambar secara berulang-ulang selama permainan membuat peserta didik mengingat tanpa harus memaksa untuk menghafal materi pembelajaran karena dalam kartu soal ada tulisan yang menerangkan gambar tersebut.

Seiring dengan pengembangan zaman masih terdapat pendidik melakukan proses pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana. Dalam melakukan media pembelajaran Ekonomi di SMA N 8 Kota Jambi, pendidik masih menggunakan alat yang yang sederhana dan belum bervariasi. Media pembelajaran

yang digunakan tidak bervariasi dan terkesan monoton dan membosankan, menggunakan lembar soal dengan bentuk pilihan ganda, isian singkat atau essay tanpa memperhatikan unsur warna dan gambar. Pada saat proses pembelajaran di kelas XI IPS berlangsung peserta didik merasa bosan dan jenuh saat mengerjakan. Kelas XI IPS dipilih karena berada pada masa penyesuaian dari tingkat menengah pertama ke menengah ke atas. Kemudian pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik masih mengerjakan lembar kerja soal secara individu dan diawasi langsung oleh pendidik. Akibat proses pembelajaran yang monoton dan belum bervariasi membuat peserta didik kelas XI IPS merasa bosan, jenuh, tidak serius dalam mengerjakan membuat peserta didik merasa malas dalam mengerjakan.

Berdasarkan wawancara dengan siswa, guru ekonomi belum menerapkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain. Guru hanya menggunakan metode ceramah. Setelah guru menjelaskan materi melalui metode ceramah, kemudian guru memberikan penugasan kepada siswa yang begitu seterusnya. Selain itu guru menerangkan beberapa sub pokok bahasan dirasa terlalu cepat, sehingga siswa banyak yang tertinggal dalam pembelajaran. Hal tersebut dalam jangka waktu yang lama akan membuat siswa jenuh dan bosan karena menggunakan metode pembelajaran yang monoton, siswa kurang efektif dalam belajar, media pembelajaran siswa masih sederhana, belum pendidik menggunakan media kartu Uno sebagai media pembelajaran, proses pembelajaran yang sederhana cenderung membuat peserta didik banyak melakukan kecurangan, peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam menghadapi soal pembelajaran dengan tipe sederhana. Masalah lain adalah sebanyak 32 siswa dari 36 siswa mengaku mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang membosankan.

Dengan permasalahan di atas salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengembangkan suatu media pembelajaran. media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk terus belajar, membuat siswa lebih aktif, lebih paham terkait materi, dan tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran serta memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dapat meningkat. Alternatif media pembelajaran yang diterapkan adalah menggunakan media pembelajaran kartu UNO.

Kartu UNO merupakan permainan yang mengadopsi dari kartu UNO yang biasa di kenal di masyarakat luas. Permainan adalah kontes antara pemain yang berinteraksi secara langsung dengan mengikuti aturan untuk mencapai tujuan (Sadiman, 2011: 75). Permainan sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan antara lain permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, kemungkinan adanya partisipasi siswa untuk belajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memungkinkan penerapan konsep yang ada di masyarakat, permainan bersifat luwes dengan merubah alat atau aturan dan persoalannya, serta permainan dapat dengan mudah di perbanyak. Logika bermain kartu UNO adalah menyamakan warna atau angka di dalam permainan nya. 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 tersisasatu, pemain harus mengatakan “UNO”. Permainan kartu UNO ini di akui sebagai game dunia pada tahun 2010 oleh *international game inc.* jadi permainan kartuUNO merupakan permainan yang tergolong baru.

Kartu UNO merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 4-5 orang dan 1 juri. Cara bermain Kartu UNO hampir sama dengan permainan kartu UNO pada

umumnya, namun pada Kartu UNO terdapat kartu materi dan kartu soal. Pada setiap kartu terdapat penjelasan materi yang diharapkan siswa tetap memahami konsep materinya namun diselingi dengan bermain. Selain itu terdapat kartu soal yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa. Dari logika permainan diatas, maka siswa diharapkan akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi.

Permainan ini juga terdapat kartu simbol yang dapat digunakan sebagai suatu strategi dalam bermain. Kartu ini secara tidak langsung akan meningkatkan partisipasi dan semangat siswa sehingga efeknya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Selain itu desain Kartu UNO mempunyai varian warna di dalam permainannya. Guru akan bersedia menggunakan media tersebut karena media pembelajaran Kartu UNO ini merupakan permainan yang tergolong baru, permainan ini flexible artinya tidak banyak menggunakan alat bantu seperti laptop ataupun LCD untuk memainkannya, tidak perlu menggunakan ruang kelas yang besar, cocok digunakan dalam kelompok besar atau kecil, dimungkinkan dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas dan desain permainan yang menggunakan kartu yang bisa melibatkan seluruh partisipasi siswa diharapkan dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi”**.

1.1 Identifikasi Masalah

berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa monoton dalam melakukan proses pembelajaran
2. Siswa kurang efektif dalam mengembangkan media pembelajaran kartu uno
3. Media pembelajaran yang digunakan siswa masih sederhana
4. Belum banyak pendidik menggunakan media kartu UNO sebagai media pembelajaran
5. Proses pembelajaran yang sederhana cenderung membuat peserta didik banyak melakukan kecurangan.
6. Peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam menghadapi soal pembelajaran dengan tipe sederhana.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi, kompetensi dasar menjelaskan pembangunan Ekonomi dan Pertumbuhan ekonomi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi. Penelitian ini tidak sampai mengukur prestasi belajar siswa dan sebagai solusi masalah tesebut.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka di ambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kartu Uno yang digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi dengan menggunakan media kartu Uno berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses media pembelajaran kartu Uno pada pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu UNO yang digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi dengan menggunakan media kartu UNO berdasarkan penelitian ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini berdasarkan praktis dan teoritis penelitian adalah sebagai berikut :

1. Praktis
 - a. Bagi peneliti

1. Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang di pelajari di perguruan tinggi
2. Peneliti dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi guru dalam mengembangkan media pembelajaran
3. Peneliti dapat mengetahui apakah pembelajaran dengan media kartu UNO dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

b. Bagi sekolah

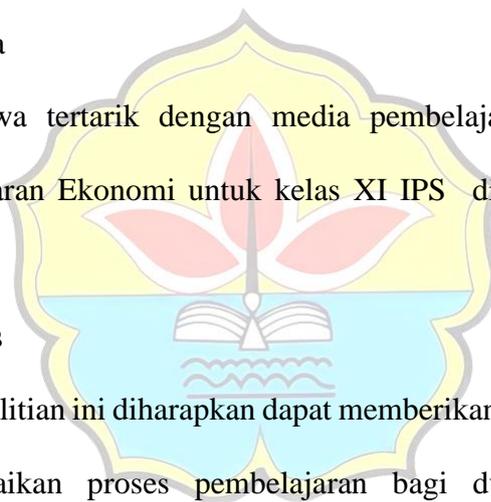
Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif pada pembelajaran Ekonomi untuk kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Kota Jambi

c. Bagi siswa

Agar siswa tertarik dengan media pembelajaran kartu Uno pada pembelajaran Ekonomi untuk kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Kota Jambi

2. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan upaya pengembangan dan perbaikan proses pembelajaran bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi referensi soal pembelajaran dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbentuk kartu UNO
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya penelitian tentang alat media pembelajaran kartu Uno.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran pengertian media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Menurut Sadiman, dkk, (2011:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Gerlach & Ely (dalam Arsyad 2015: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi yang disajikan untuk mencapai tujuan instruksional agar penyalur dan penerima pesan mempunyai pemahaman yang sama dalam proses pembelajaran. Media

pembelajaran tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset video, film, slide, foto, gambar, kartu, televisi dan komputer.

2.1.1.2 Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Levie an Lentz (dalam Arsyad 2015: 20-21) adalah

- a. Fungsi Atensi Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi Afektif Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
- c. Fungsi Kognitif Fungsi menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi Kompensatoris Media berfungsi memberikan konteks untuk memahami teks, sehingga dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca dan dapat mengorganisasikan dan memahami informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali.

Fungsi dan peranan media menurut Sanjaya (2013: 169) adalah :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting tertentu. Peristiwa penting atau objek yang langka dapat dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala dieperluan.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang berifat abstrak

menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Sedangkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran disebutkan oleh Arsyad (2015: 29-30) adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar bisa lebih baik.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mendorong siswa untuk mau belajar mandiri sesuai kemampuan dan bakatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan sekitar mereka.

Sejalan dengan hal tersebut, pendapat lain manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2013: 171) adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- b. Media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas, maksudnya media dapat menghadirkan isi pelajaran yang tidak dapat diberikan secara langsung kepada siswa karena keterbatasan indera, ruang dan waktu

- c. Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- d. Media pembelajaran menghasilkan kesamaan pengamatan.
- e. Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.
- f. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dalam memperhatikan proses pembelajaran. Manfaatnya adalah untuk meningkatkan perhatian dan minat siswa agar lebih fokus dalam proses pembelajaran.

2.1.1.3 Kriteria Pemilihan Media

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran, jika tidak sesuai dengan kebutuhan dan tujuan maka media tersebut tidak digunakan.

Menurut Sisiliana & Riyana (2008: 70-73) ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu :

- a. Kesesuaian dengan tujuan
- b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran
- c. Kesesuaian dengan karakteristik pebelajar atau siswa
- d. Kesesuaian dengan teori
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
- f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sudjana& Rivai (2013: 4-5) memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pengajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

2.1.1.4 Pengembangan Media Pembelajaran

Pada akhir tahun 2015 penggunaan alat bantu audio visual telah dipengaruhi oleh teori komunikasi. Selain menjadi alat bantu media juga mempunyai fungsi sebagai pengirim pesan atau informasi belajar. Sejak saat itu, alat audio visual tidak hanya dipandang sebagai alat bantu pendidik saja, melainkan sebagai alat penyalur pesan atau media.

Pada tahun 2010 orang mulai memperhatikan bahwa dalam proses belajar mengajar peserta didik sebagai komponen yang penting. Saat itu teori tingkah laku (behaviorism theory) ajaran B. F. Skinner kegiatan pembelajaran sudah dipengaruhi oleh penggunaan media. Teori ini mendorong pendidik untuk lebih memperhatikan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dari beberapa perkembangan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa seiring berkembangnya alat bantu komunikasi tahun 1950 media pembelajaran juga mengalami perkembangan mulai dari penggunaan kapur oleh pendidik, komunikasi searah dan pendidik hanya satu-satunya sumber belajar.

Kini adanya perkembangan zaman, penggunaan kapur dalam media pembelajaran telah hampir punah. Saat ini media pembelajaran dari audio visual sampai alat komunikasi dapat digunakan pendidik sebagai alat penyalur pesan untuk penerima pesan yang dapat mendorong perhatian dan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

1. Model Penelitian

Model penelitian pengembangan atau biasa di sebut dengan R&D (*research & Development*) secara umum merupakan upaya pengembangan dalam suatu alat berbasis riset (Ali,2010). Secara umum penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan suatu produk di bidang pendidik yang di arahkan untuk menentukan pengetahuan baru yang berkenan pada peningkatan kualitas peserta didik dengan melakukan tindakan langsung dan fenomena pendidik yang bersifat fundamental. Dengan adanya perkembangan teknologi dan perkembangan pembelajaran yang dapat di lakukan kapan dan di mana saja produk dari R&D dapat mengatasi pembelajaran dengan jarak jauh.

1. Perkembangan Media Pembelajaran

Pada akhir tahun 1950 penggunaan alat bantu audio visual telah di pengaruhi oleh teori komunikasi. Selain menjadi alat bantu media juga mempunyai fungsi sebagai pengirim pesan informasi belajar. Sejak saat itu, alat audio visual tidak hanya di pandang sebagai alat bantu pendidik saja, melainkann sebagai alat penyalur pesan atau media.

Pada tahun 1965-1970, pendekatan system (*system approach*) pengaruhnya dalam dunia pendidikan dan kegiatan pembelajaran mulai Nampak, pendekatan

system mendorong penggunaan media sebagai bagian dari integral pada saat proses pembelajaran.

Dari beberapa perkembangan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa seiring berkembangnya alat bantu komunikasi tahun 1950 media pembelajaran juga mengalami perkembangan mulai dari penggunaan kapur oleh pendidik, komunikasi searah dan pendidik hanya satu-satunya sumber belajar. Kini adanya perkembangan zaman, penggunaan kapur dalam media pembelajaran telah hampir punah. Saat ini media pembelajaran dari audio visual sampai alat komunikasi dapat di gunakan pendidik sebagai alat penyalur pesan untuk penerima pesan yang dapat mendorong perhatian dan rangsangan peserta didik dalam kegiatan mengajar.

2.1.2 Kartu Uno

2.1.2.1 Definisi Kartu Uno

Media permainan kartu UNO merupakan media kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka tertara di kartu. Dilaksanakan studi lapangan mengenai media permainan kartu UNO yang tersedia memiliki tujuan sebagai media permainan dengan berbagai variasi gambar.

Menurut Sadiman, dkk. (2011: 75) permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sadiman, dkk. (2011: 76) juga menjelaskan bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu :

- a. Adanya pemain (pemain-pemain)
- b. Adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main

- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai

Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat dan yang aturannya luwes. Berdasarkan sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan yang non kompetitif.

Sebagai media pembelajaran, menurut Sadiman, dkk (2011: 78-81) permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu antara lain :

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur karena di dalamnya terdapat unsur kompetisi yang belum tau siapa pemenangnya.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.
- c. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan bersifat luwes yang dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan maupun persoalannya.
- f. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Namun permainan dalam media pembelajaran juga mempunyai kelemahan atau keterbatasan yaitu antara lain:

- a. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan.
- b. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya.
- c. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja.

Berdasarkan uraian diatas, Kartu UNO merupakan suatu permainan yang mengadopsi dari Kartu UNO yang mempunyai kelebihan antara lain:

- a. Mempunyai kartu materi yaitu kartu yang berisi materi-materi dari pembahasan kompetensi dasar yang dimasukan dalam permainan
- b. Mempunyai kartu simbol yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengatur strategi permainan
- c. Mempunyai kartu soal yang dapat mengukur pemahaman siswa.
- d. Mempunyai kartu master yang dapat merubah alur permainan.
- e. Mempunyai aturan yang luwes dalam permainan.

Namun Kartu UNO juga memiliki kekurangan/ keterbatasan antara lain :

- a. Permainan yang terbatas pada penggunaan kartu saja.
- b. Kartu UNO yang hanya bisa dimainkan oleh 4-5 dengan 1 juri.

2.1.2.2 Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi

Kartu UNO merupakan permainan yang terkenal di dunia. Kartu UNO pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio (Nurul Hidayati, 2014). Kartu UNO dibuat oleh Merle Robbins, seorang pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Merle Robbins pertama kali memperkenalkan permainan ini kepada keluarganya. Dalam proses perkembangannya, Merle Robbins dibantu oleh istrinya, Marie, dan putra beserta menantu perempuannya, Ray dan Kathy Robbins. Pada tahun 1972, Merle Robbins menjual hak ciptanya. Selanjutnya UNO mulai dikenal lebih luas lagi berkat International Games Inc. Sekarang International Games Inc telah menjadi bagian dari keluarga Mattel pada tahun 1992 yang menjadi hak cipta atas kartu UNO (Hidayati, 2014).

Pada dasarnya permainan ini sama dengan permainan kartu lainnya. Permainan menurut Sadiman dkk (2011:75) permainan adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Perbedaannya adalah pada permainan Kartu UNO mempunyai gambar, warna dan kartu simbol yang dimainkan. Kartu simbol tersebut seperti Draw, Reverse, Stop dan Wild yang masing-masing mempunyai fungsi tersendiri. Dalam hal ini ini peneliti memodifikasi sesuai dengan bidang keahliannya dan kebutuhan dalam penelitiannya, untuk itu dibuatlah Kartu UNO.

Menurut Sanjaya (2013: 163) apabila media membawa pesan instruksional atau di dalamnya mengandung unsur pengajaran maka media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat itu Media Pembelajaran Kartu UNO ini dimaksudkan dan dimodifikasi sebagai suatu media pembelajaran untuk proses belajar mengajar dalam bidang Ekonomi. Dilihat dari klasifikasi media pembelajaran (Arsyad, 2015) media pembelajaran ini masuk pada kategori media pembelajaran berbasis cetakan.

Kartu UNO dimainkan 4-5 orang pemain dan 1 juri. Cara memainkan kartu UNO yaitu awalnya para pemain dibagikan 7 kartu secara acak. Inti dari permainan ini adalah pemain harus mengetahui materi apa yang sedang dibahas/ yang sesuai dengan tema/topik pada kartu master. Sebagai contoh apabila tema/topik yang sedang dibahas adalah “sistem pengkodean akun”, maka pemain harus memainkan kartu yang berisi materi tentang sistem numeric, sistem decimal, sistem mnemonik dan sistem kombinasi. Jika pemain tidak mempunyai kartu yang dimaksud, maka pemain tersebut harus mengambil kartu lagi. Pada kartu ini juga dijelaskan

mengenai konsep materinya. Selain itu terdapat kartu soal yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Dalam permainan ini terdapat kartu simbol dan kartu master yang diharapkan dapat menambah siswa menjadi lebih aktif. Kartu simbol merupakan kartu yang dapat menambah, membalik arah atau menyetop kartu pemain, sedangkan kartu master adalah kartu yang berisi tema/topik materi yang akan dimainkan. Ketika kartu pemain tersisa satu, maka pemain tersebut harus mengatakan “UNO”. Apabila kalah cepat dengan pemain lawan, maka pemain tersebut dinyatakan kalah. Pemenang pada permainan ini adalah pemain yang paling banyak mendapatkan poin dan atau salah satu pemain yang dapat menghabiskan kartu dalam permainan. Hal inilah yang membedakan permainan kartu UNO dengan kartu-kartu lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, Kartu UNO adalah media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan Kartu UNO pada umumnya. Hal yang dimodifikasi yaitu terdapat kartu materi, kartu master, kartu simbol dan penambahan kartu soal pada media pembelajaran Kartu UNO sehingga lebih menarik.

2.2. Penelitian Relevan

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dewi Lailatul Munawaroh (2016) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Administrasi Keuangan Kelas XI APK 1 Di SMKN 2 Buduran Sidoarjo”. Metode yang digunakan adalah metode 4D dengan empat tahap yaitu tahap pendefinisian, perencanaan, pengembangan, pengimplementasian. Hasil

penelitian diketahui bahwa berdasarkan validitas yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan hasil rata-rata kelayakan 89% dengan kriteria “sangat layak”. Dari validasi ahli materi 80,42% dengan kriteria “layak”, dari validasi ahli media 93,75% dengan kriteria “sangat layak”, dari ahli bahasa 100% dengan kriteria “sangat layak”, sedangkan dari angket respon siswa yang diuji coba pada 20 siswa di SMKN 2 Buduran Sidoarjo diperoleh hasil rata-rata sebesar 85% dengan kriteria “sangat layak”. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran Kartu UNO. Perbedaannya adalah pada mata pelajaran, tempat penelitian dan model pengembangan yang digunakan.

2. Wahyu Estiani (2015) Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik”. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Media yang dikembangkan adalah media permainan Kartu UNO. Hasil penelitian ini menunjukkan validasi dari ahli materi didapatkan nilai 94,2% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli media didapatkan nilai 90,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil penelitian menunjukkan media permainan Kartu UNO efektif dilaksanakan di kelas. Berdasarkan hasil observasi didapatkan karakter rasa ingin tahu siswa mendapatkan nilai 88,51%, kerja sama 87,36%, mandiri 83,91%, dan komunikatif 88,51%, sehingga media permainan Kartu UNO dapat mengembangkan karakter siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian Research and Development (R&D) media permainan Kartu UNO. Perbedaannya

adalah pada subjek dan objek penelitian yaitu tema optik pada siswa kelas VII IPA SMPN 22 Semarang serta penggunaan media permainan kartu UNO yang dikembangkan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lutfi (2017) yang berjudul kelayakan permainan *uno card* sebagai media pembelajaran pada materi pokok struktur atom. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kevalidan memperoleh kriteria sangat valid dengan persentase sebesar 94,3% baik dari segi validitas isi maupun validitas konstruk. Penilaian praktisan ditunjukkan dari persentase sebesar 75,0% dengan kriteria praktis, yang menunjukkan bahwa siswa sangat memberikan respon positif. Penilaian kepraktisan ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar siswa yang menunjukkan kategori sedang dengan melalui perhitungan skor gain sebesar 0,6 serta persentase observasi aktifitas siswa sebesar 90,1%, yang menunjukkan bahwa sangat aktif. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada kelayakan kartu Uno (*Uno Card*). Perbedaannya adalah materi, waktu dan tempat penelitian.

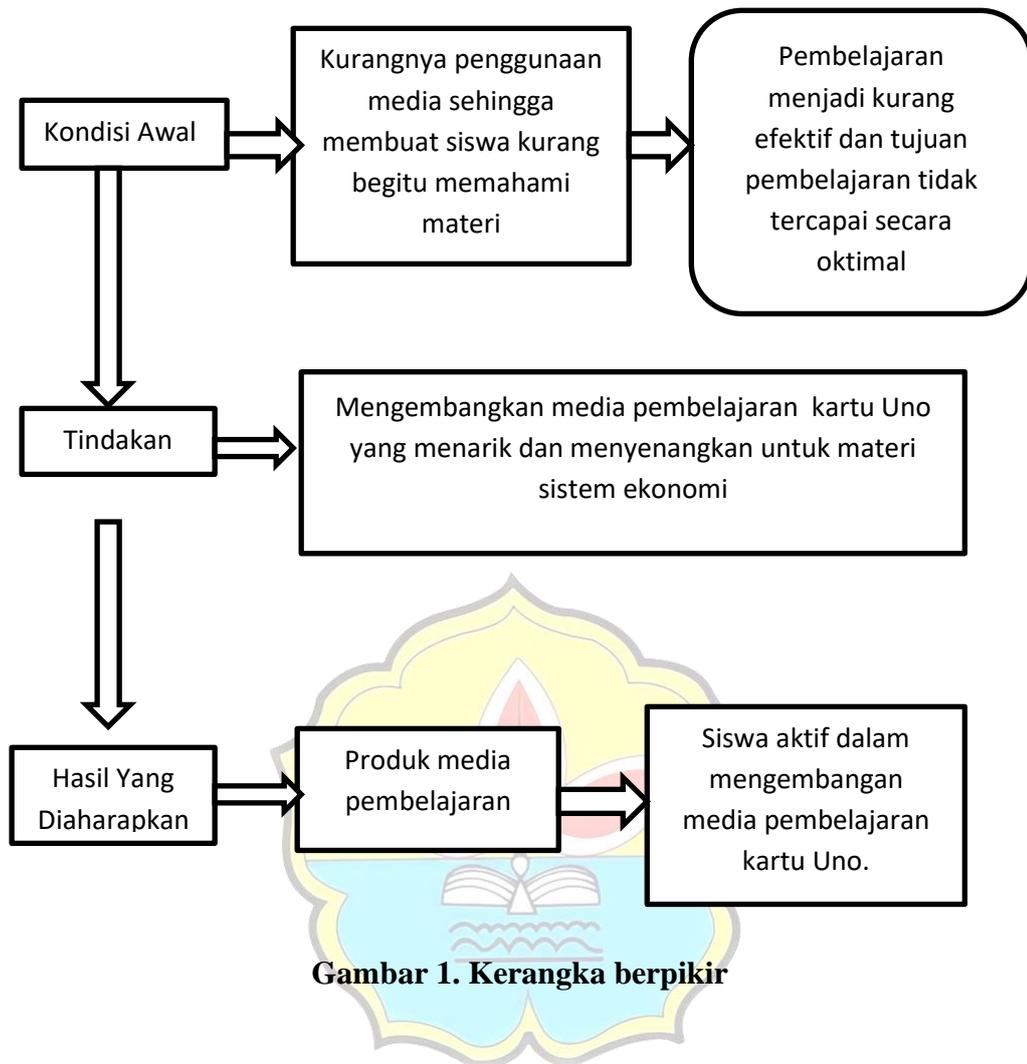
2.3. Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Agar proses berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran maka guru membutuhkan alat untuk mencapainya. Alat tersebut dinamakan media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan mengenai proses pembelajaran ekonomi di kelas XISMA N 8 Kota Jambi peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam mengerjakan soal yang masih sederhana dan monoton. Sebagai alternatif proses evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat menumbuhkan rangsangan

belajar bagi siswa untuk lebih mudah memahami atau mengerti pesan yang disampaikan oleh pendidik. Pengembangan media pembelajaran ekonomi dapat dilakukan menggunakan Kartu Uno. Dengan media Kartu Uno pendidik tidak lagi monoton dalam melakukan proses belajar. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran maka efektifitas peran Kartu Uno dalam proses belajar siswa perlu diketahui untuk melihat cocok tidaknya Kartu Uno digunakan dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan penjelasan tersebut kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ;



Gambar 1. Kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Mulyatiningsih (2011: 145) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah. Produk pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran Kartu UNO.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 5 SMA N 8 Kota Jambi Tahun Ajaran 2021/2022 yang beralamatkan di JL. Masda Surya Dharma kota baru, jambi. Penelitian pengembangan dilaksanakan pada bulan Januari 2023.

Tabel. 1. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan penelitian	Sept 2022	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022	Jan 20 23	Feb 2023
1	Observasi lapangan	√	√	√			
2	Penyusunan Proposal	√	√	√			
3	Seminar			√			
4	Pengujian penelitian				√		
5	Pelaksanaan penelitian					√	
6	Pengumpuln data dan analisis data					√	
7	Penyelesaian skripsi						√

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah satu Ahli Materi, Ahli Media, dan 32 siswa kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi dan objek penelitian ini adalah pengembangan Media pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur pada pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Ekonomi, mengadopsi model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis*(analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Ekonomiyaitu :

1. Analisis (*Analisis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan pada tahap ini untuk mencari informasi

yang relevan dengan pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Akuntansi. Peneliti melakukan hal sebagai berikut :

- b. Analisis kebutuhan siswa yang meliputi permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yang belum menerapkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain sehingga menyebabkan siswa bosan dan kurang termotivasi.
- c. Analisis kurikulum yang meliputi penyesuaian isi media dalam proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (student center).
- d. Analisis kompetensi yang meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan Sistem Ekonomiyang akan dimuat di dalam media.

2. Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi :

- a. Perancangan desain media pembelajaran Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk yang sesuai dengan subjek penelitian dan materi yang akan digunakan dalam Media Pembelajaran Kartu uno pada mata pelajaran Ekonomi.
- b. Penyusunan aturan main, soal, materi dan kunci jawaban Penyusunan aturan main pada media memiliki aturan main yang hampir sama, namun peneliti tetap memodifikasi aturan permainan karena terdapat soal pada saat permainan berlangsung. Materi yang disusun kompetensi dasar menjelaskan pemrosesan Ketenaga kerjaan.
- c. Pembuatan gambar, kartu dan cover produk Pada tahap pembuatan gambar, kartu dan cover, peneliti akan menyesuaikan dengan materi yang disajikan,

tujuannya agar terjadi kesesuaian yang baik. Pada pembuatan ini peneliti menggunakan aplikasi canva.

3. Pengembangan (*Development*)

Langkah pengembangan berupa memproduksi atau membuat atau mewujudkan spesifikasi pembelajaran yang telah ditentukan pada tahap desain. Jika pada tahap desain ditentukan bahwa dalam pembelajaran akan digunakan video, maka kegiatan pada tahap pengembangan ini adalah memproduksi video (jika belum tersedia), atau memilih, membeli, meminjam jika telah tersedia di sekolah.

4. Implementasi (*Implement*)

Setelah paket pembelajaran dikembangkan pada tahap 3 (tiga), langkah berikutnya adalah memanfaatkan atau menggunakan paket pembelajaran tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang perlu dipersiapkan antara lain jadwal, penyiapan ruang kelas, alat dan media, menyiapkan siswa secara fisik maupun mental.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi disini meliputi internal dan external *evaluation*.Evaluasi internal (evaluasi formatif) dilaksanakan untuk mengetahui efektifitas dan kualitas pembelajaran.Hasil evaluasi internal digunakan sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan.Evaluasi eksternal (evaluasi sumatif) dimaksudkan untuk mengetahui tingkat penguasaan mahasiswa terhadap kompetensi yang telah diajarkan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah angket. Sugiyono (2011: 142) mengemukakan bahwa “Kuesioner adalah teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Angket penelitian ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media, baik oleh ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai bahan untuk mengevaluasi produk/media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam pengambilan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket. Angket disusun dengan skala penilaian. Skala yang digunakan untuk penilaian menggunakan skala likert. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert

Tabel 2. Kriteria Pembobotan Skala Likert

No	Alternatif Jawaban	Bobot / Skala
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

- a. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Kartu UNO pada mata pelajaran Ketenaga kerjaan

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian Untuk Ahli Materi

No.	Pernyataan
Aspek Isi Materi	
1.	Kebenaran konsep dari materi yang disajikan
2.	Cakupan materi yang disajikan
3.	Kelengkapan materi yang disajikan
4.	Kejelasan materi yang disajikan
5.	Keruntutan materi yang disajikan
6.	Kebenaran contoh yang disajikan
7.	Kejelasan contoh yang disajikan
8.	Kebenaran konsep soal yang disajikan
9.	Cakupan soal yang disajikan
10.	Keruntutan soal yang disajikan

11.	Kejelasan soal yang disajikan
12.	Kebenaran kunci jawaban yang disajikan
Aspek Pembelajaran	
13.	Kejelasan tujuan pembelajaran
14.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
15.	Kemenarikan materi yang disajikan
16.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan
17.	Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata pelajaran ekonomi
18.	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan
19.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep
20.	Tingkat kesulitan soal yang disajikan

Tabel 4. Kisi-kisi Penilaian Untuk Ahli Media

No.	Pernyataan
Aspek Tampilan dan Penyajian	
1.	Keefektifan dalam penggunaan
2.	Keefesienan dalam menggunakan media
3.	Media mudah di simpan
4.	Ketepatan penempatan gambar dalam media
5.	Media mudah digunakan
6.	Ketepatan untuk memilih aplikasi canva untuk media
7.	Ketepatan pemilihan warna media yang digunakan
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan media
9.	Pengemasan media
10.	Media dapat di kelola kembali
11.	Keterbacaan teks yang disajikan dalam media
12.	Keruntutan penyajian materi dalam media
13.	Tingkat keawetan dalam media
Aspek Media	
14.	Komukatif (bahasa mudah di pahami, baik dan benar)
15.	Kemudahan dalam menggunakan kartu uno
16.	Tampilan media sederhana
17.	Pemilihan jenis huruf yang digunakan
18.	Kesesuaian gambar dan konsep materi
19.	Kemenarikan desain media

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Siswa

NO	Pernyataan
Aspek Isi Materi	
1	Kejelasan materi yang disajikan dalam media kartu uno
2	Keruntutan materi yang disajikan dalam media kartu uno Keruntutan materi yang disajikan dalam media kartu uno
3	Kejelasan contoh yang disajikan dalam media kartu uno
4	Cakupan soal yang disajikan dalam media kartu uno
5	Keruntutan soal yang disajikan dalam media kartu uno
6	Kejelasan soal yang disajikan dalam media kartu uno
7	Kebenaran kunci jawaban yang disajikan dalam media kartu uno
Aspek pembelajaran	
8	Kejelasan petunjuk belajar dengan media kartu uno
9	Kemenarikan materi yang disajikan dalam media kartu uno
10	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan dalam media kartu uno
11	Meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi
12	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media kartu uno
Aspek Penyajian Dan Tampilan	
13	Ketepatan penempatan teks dalam media kartu uno
14	Ketepatan penggunaan gambar dalam media kartu uno
15	Perpaduan warna teks dan <i>background</i> dalam media kartu uno
16	Ketepatan pemilihan warna media yang digunakan
17	Ketepatan pemilihan <i>font</i> yang digunakan dalam menyajikan materi
18	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam menyajikan materi
19	Keterbacaan teks yang disajikan dalam media kartu uno
20	Keruntutan penyajian materi dalam media kartu uno
21	Kejelasan musik yang digunakan dalam media kartu uno
Aspek Media	
22	Kemudahan dalam menggunakan media kartu uno
23	Kemudahan dalam menginstalasi media kartu uno
24	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartu uno
25	Kreativitas dalam mengembangkan media kartu uno

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis guna mengetahui penilaian tentang produk yang dihasilkan.

1. Data proses pengembangan produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan siswa.

2. Data penilaian kelayakan produk

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Data tersebut selanjutnya akan dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut

Tabel6. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

- b. Menghitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata rata

Σx = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata setiap aspek dan seluruh aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Konversi

Nilai	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$\bar{x} > Xi + 4,21S_{Bi}$	A	Sangat Layak
4	$Xi + 3,41 S_{Bi} < \bar{x} \leq Xi + 4,20 S_{Bi}$	B	Layak
3	$Xi - 2,61 S_{Bi} < \bar{x} \leq Xi + 3,40 S_{Bi}$	C	Kurang Layak
2	$Xi - 1,81 S_{Bi} < \bar{x} \leq Xi - 2,60 S_{Bi}$	D	Tidak Layak
1	$\bar{x} \leq Xi - 1,80 S_{Bi}$	E	Sangat Tidak Layak

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor minimal = 1

Skor maksimal ideal = Jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = Jumlah indikator x skor terendah

\bar{x} = Rata-rata skor/ skor yang diperoleh

X_i = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{Bi} = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum SMA N 8 Kota Jambi

4.1.1 Profil SMA N8 Kota Jambi

Tabel 8
Profil Sekolah

Nama Satuan pendidikan	SMA N8 Kota Jambi
Nomor Statistik Sekolah	301100407004
Nomor Pokok Sekolah Nasional	10504584
Akreditasi	A
Tanggal Sk	2019-09-19
Alamat	Jl. Masda Surya Dharma, Jambi, kota baru
Kode Pos	36128
Telpon	(0741) 41328
Izin Pendirian Sekolah/Tanggal	0832 / 0 / 1987 , 12 oktober 1987
Pemberi Izin	Dinas Pendidikan Nasional Provinsi Jambi
Status Sekolah	Negeri
Website	www.Sman8kotajambi.sch.id

4.1.2 Sejarah SMA N 8 Kota Jambi

SMA N 8 Kota Jambi didirikan pada tanggal 2 September 1978, di tetapkan dengan keputusan pemerintah SK No. 0292 / 0 / 1978. Namun, terjadi perubahan nama sekolah pada tanggal 12 oktober 1987 yaitu berdasarkan keputusan pemerintah dengan Sk NO. 0832 /0/. Dengan luas tanah secara keseluruhan adalah 17.385 m².

4.1.3 Visi Dan Misi SMA N 8 Kota Jambi

a. Visi

Terbentuknya peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas dan terampil.

b. Misi

1. Melakukan pembelajaran dan bimbingan kepada peserta didik melalui kegiatan keagamaan untuk menumbuhkan kecerdasan spiritual.
2. Membiasakan kegiatan SS (Salam, Sapa, Senyum, Sopan, Santun) kepada semua warga sekolah untuk meningkatkan sensitivitas dan apresiativitas.
3. Mendorong membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dan kemampuan dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal.
4. Meningkatkan kemampuan kompetensi guru dan siswa untuk menguasai kemampuan bahasa Inggris.
5. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut dan juga memiliki nilai budaya bangsa yang menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
6. Menerapkan manajemen secara partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok kepentingan yang terkait dengan sekolah.
7. Menumbuh kembangkan bakat keterampilan dan minat secara positif seoptimal mungkin.
8. Melaksanakan layanan perpustakaan.
9. Melibatkan seluruh warga sekolah secara aktif dalam upaya menjaga dan melestarikan lingkungan.

4.1.4 Tujuan Dan Sasaran

Memotivasi siswa dalam kegiatan secara akademik dan non akademik.

1. Memberikan pelayanan kepada siswa yang memiliki kecerdasan di atas rata-rata normal untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta akhlak yang terpuji.
2. Menciptakan wadah kreatifitas dan aktifitas siswa dalam menyalurkan bakat unggul berkembang secara normal.
3. Menyediakan kesempatan belajar kepada siswa agar lebih cepat menyerap ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan lingkungan.
4. Menyiapkan peserta didik dan pendidik dalam program pertukaran pemuda antar provinsi dan antar negara.
5. Memiliki keterampilan berbahasa Inggris yang handal.
6. Meningkatkan semangat kompetensi antar guru.
7. Memberikan keterampilan dan pengetahuan tentang pelestarian lingkungan hidup.

4.1.5 Jumlah Guru dan Peserta Didik SMA N 8 Kota Jambi

1. Jumlah guru

Jumlah guru yang aktif mengajar di SMA N 8 Kota Jambi berjumlah 88 guru

2. Jumlah Peserta Didik 1.400 peserta didik

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno pada Mata

Pelajaran Ekonomi Di SMA N 8 Kota Jambi

Prosedur yang peneliti gunakan dalam pengembangan media pembelajaran kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi merujuk pada model pengembangan ADDIE. Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar , apa yang akan di ajarkan, dan kompetensi apa yang di harapkan di kuasai siswa setelah belajar. Uraian masing-masing tahap analisis ini adalah sebagai berikut :

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan peneliti melakukan observasi.berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung semangat belajar yang tidak stabil. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat memperhatikan dan masih fokus untuk mengikuti pembelajaran berlangsung siswa mempunyai semangat yang tidak stabil. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat memperhatikan dan masih fokus untuk mengikuti pembelajaran, namun memasuki jam ketiga dan keempat semangat belajar mulai menurun. Hal tersebut terlihat siswa yang mulai tertidur di kelas, siswa yang mulai asik mengobrol dengan temannya dan kurangnya semangat siswa untuk mengerjakan tugas dari guru.Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, guru belum menerapkan media pembelajaran dengan optimal.Pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada siswa.Berdasarkan hasil observasi tersebut guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa secara langsung yang meningkatkan semangat belajar siswa.Salah satu media pembelajaran yang dapat di

kembangkan adalah media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain yaitu melalui pengembangan media pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi.

b. Analisis Materi

Analisis materi diperoleh melalui kegiatan diskusi yang peneliti laksanakan dengan guru Ekonomi. Peneliti melaksanakan diskusi sebanyak 1 (satu) kali. Pelaksanaan diskusi dengan guru Ekonomi di SMA N 8 Kota Jambi (Lantiur Sinaga, S.Pd) pada tanggal 22 Desember 2022. Pelaksanaan-pelaksanaan diskusi di atas membahas tentang materi yang disajikan pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS. Dengan mempertimbangkan hasil diskusi sebelumnya, maka diperoleh keputusan bahwa materi yang akan dijabarkan ke dalam Media Pembelajaran dengan kartu Uno adalah Tenaga Kerjaan.

c. Analisis kompetensi

Pada tahap analisis kompetensi, materi yang dimuat dalam media pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi adalah pada kompetensi dasar menjelaskan ketenagakerjaan. Kompetensi tersebut dibagi menjadi 4 indikator yaitu menjelaskan pengertian angkatan kerja, menyebutkan angkatan kerja, sistem upah, pengangguran, cara mengatasi pengangguran. Kompetensi tersebut dipilih karena berbentuk teoritis, yang mana pada saat itu siswa kurang bersemangat ketika membahas materi tentang menjelaskan ketengakerjaan. Kebanyakan siswa tidak mengetahui arti dari ketenagaan kerja, sistem upah, dan cara mengatasinya. Kemudian alasan lain adalah materi tersebut memang cukup sulit jika dijelaskan satu-

persatu, jadi guru lebih memilih menjelaskannya dengan praktik. Oleh sebab itu peneliti memutuskan untuk memilih materi tersebut untuk digunakan dalam pembuatan media.

2. Tahap Perancangan (*design*)

Setelah kebutuhan belajar di idendetifikasi, langkah berikutnya adalah sebagai berikut :

a. Perancang Desain Media Pembelajaran

Konsep awal dari Media Pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi terinspirasi dari permainan Kartu Uno yang dikenal pada umumnya. Namun, pada media Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi terdapat komponen kartu-kartu yang dimodifikasi sehingga memiliki fungsi-fungsi yang berbeda tujuannya agar terjadi kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan. Perancangan desain tersebut sebagai dasar pembuatan produk media Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi. Berikut tampilan media Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi :



Gambar 2 Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi.

b. Penyusunan Aturan main, materi, soal dan kunci jawaban

Pada tahap ini peneliti menyusun peraturan permainan kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi, materi, soal, dan kunci jawaban. Dasar peraturan permainan Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi dimodifikasi dengan permainan Kartu Uno pada umumnya. Apabila pada permainan Kartu Uno inti dari permainan adalah menyesuaikan angka dan warna (*deal card*) pada *wild card*. pada permainan Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi menyesuaikan isi kartu materi pada kartu master (kartu yang berisi tema/topic materi pelajaran) dan kemudian terdapat kartu soal yang harus dijawab oleh pemain. Adapun materi, soal dan kunci jawaban yang dimuat dalam Media Pembelajaran Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi disesuaikan dengan materi yang terdapat di materi mata pelajaran ketenagakerjaan yaitu pada kompetensi dasar menjelaskan isi dari materi Ketenagaan kerja. Bentuk soalnya sendiri yaitu terdiri dari pilihan ganda dan uraian serta pada setiap soal tersebut sudah disediakan kunci jawaban.

c. Pembuatan gambar, kartu dan cover produk

Pembuatan gambar yang dimuat dalam media pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi disesuaikan dengan materi yang disajikan. Tujuannya agar terjadi relevansi yang baik didalam kartu materi. Pembuatan gambar sendiri berasal dari vektor yang di konversikan ke dalam bitmap dengan menggunakan aplikasi canva. Pada desain cover produk peneliti memodifikasi dari desain cover kartu Uno pada Umumnya. Cover ini akan di desain semenarik mungkin agar tercipta kesan yang baik untuk siswa. Setiap kartu yang di muat dalam media Katu Uno pada mata pelajaran Ekonomi di desain dengan gambar yang

berbeda, yang di sesuaikan dengan materi dan soal yang akan disajikan dalam media Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi.

Berikut ini peneliti uraikan kelengkapan permainan Media Pembelajaran Kartu Uno Ekonomi dan di lampiran 2 halaman 90 yaitu :

- a. 1 lembar aturan permainan
- b. 1 set kartu master (12 buah)
- c. 1 set kartu soal (20 buah)
- d. 1 set kartu materi (13 buah)
- e. 28 kartu simbol

3. Tahap Pengembangan(*Development*)

a. Pembuatan Produk

Pada proses ini peneliti menyatukan rancangan pada tahap sebelumnya yaitu tahap desain. Semua komponen yang dimuat dalam media Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi didesain menggunakan aplikasi Canva. Pada kartu didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 5,5 cm. Selanjutnya peneliti membuat gambar pada setiap kartu yang berbeda-beda tujuannya agar lebih mudah dipahami pada saat dimainkan. Proses pembuatan gambar tersebut disesuaikan dengan tema/topik dari masing-masing materi. Terdapat 77 kartu yang masing-masing terdiri dari 13 kartu materi, 20 kartu soal, 32 kartu simbol dan 12 kartu master. Kemudian peneliti juga membuat desain mengenai aturan permainan, panduan materi singkat dan cover produk. Proses pembuatan produk berlangsung satu bulan dari bulan Agustus-September. Setelah desain telah selesai kemudian di cetak menggunakan mesin presisi. Untuk semua jenis kartu peneliti menggunakan kertas ivory 230. Untuk aturan permainan dan panduan

materi di cetak menggunakan HVS 80. Untuk pembuatan cover produk di cetak menggunakan kertas ivory 310 (finishing glossi).

b. Validasi Materi

Materi pembelajaran divalidasi oleh 1 (satu) orang ahli materi, yaitu Ibu Lamtiur Sinaga, S.Pd (Guru SMA N 8 Kota Jambi). Instrumen penilaian berbentuk angket yang disusun menggunakan skala likert dengan 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Instrumen penilaian ahli materi ini terdiri atas 20 (dua puluh) item pernyataan, yaitu 12 (dua belas) item pernyataan tentang aspek isi materi dan 8 (delapan) item pernyataan tentang aspek pembelajaran.

Materi pembelajaran ini divalidasi oleh Ibu Lamtiur Sinaga, S.Pd. Adapun hasil penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel9. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Isi Materi		
1.	Kebenaran konsep dari materi yang disajikan	5
2.	Cakupan materi yang disajikan	5
3.	Kelengkapan materi yang disajikan	5
4.	Kejelasan materi yang disajikan	5
5.	Keruntutan materi yang disajikan	5
6.	Kebenaran contoh yang disajikan	5
7.	Kejelasan contoh yang disajikan	5
8.	Kebenaran konsep soal yang disajikan	5
9.	Cakupan soal yang disajikan	5
10.	Keruntutan soal yang disajikan	5
11.	Kejelasan soal yang disajikan	5
12.	Kebenaran kunci jawaban yang disajikan	5
Total Skor		60
Rata- Rata Skor		5
Kategori		Sangat Layak
Aspek Pembelajaran		
13.	Kejelasan tujuan pembelajaran	5
14.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5

15.	Kemenarikan materi yang disajikan	5
16.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan	5
17.	Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata pelajaran ekonomi	5
18.	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan	5
19.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	4
20.	Tingkat kesulitan soal yang disajikan	4
Total Skor		38
Rata- Rata Skor		4,75
Kategori		Sangat Layak

Sumber Pengeloaan Data 2022

Adapun komentar dan saran yang di berikan olrh ibu Lamtiur Sinaga, S.pd pada tanggal 26 Desember 2021 adalah sebagai berikut :



Tabel 10. Komentar Dan Saran Ahli Materi

No	Komentar / Saran	Keputusan
1.	Materi yang sudah dijelaskan sudah sangat jelas dan mudah di mengerti	Lanjut di uji kedalam kelas
2.	Contoh soal yang di siapkan memiliki tingkatan yang hots membuat siswa berfikir kritis.	Lanjut di uji ke dalam kelas
	Rpp yang sudah di siapkan sesuai dengan judul penelitian	Lanjut di uji ke dalam kelas

Sumber Pengeloaan Data 2022

c. Validasi Media

Media pembelajaran divalidasi oleh 1 (satu) orang ahli media, yaitu Bapak Rizki Hardiansyah, S.Kom., MTA. Instrumen penilaian berbentuk angket yang disusun menggunakan skala likert dengan 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Instrumen penilaian ahli media ini terdiri atas 20 (dua puluh) item pernyataan, yaitu 14 (empat belas) item pernyataan tentang aspek tampilan dan penyajian serta 6 (enam) item pernyataan tentang aspek media.

Media pembelajaran ini di valodasi oleh Bapak Rizki Hardiansyah, S.Kom., MTA pada 30 Desember 2022. Adapun hasil penilaian ahli media adalah sebagai berikut :

Tabel 11. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor
Aspek Tampilan dan Penyajian		
1.	Keefektifan dalam penggunaan	5
2.	Keefesienan dalam menggunakan media	5
3.	Media mudah di simpan	4
4.	Ketepatan penempatan gambar dalam media	5

5.	Media mudah digunakan	5
6.	Ketepatan untuk memilih aplikasi canva untuk media	4
7.	Ketepatan pemilihan warna media yang digunakan	5
8.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
9.	Pengemasan media	5
10.	Media dapat di kelola kembali	5
11.	Keterbacaan teks yang disajikan dalam media	5
12.	Keruntutan penyajian materi dalam media	5
13.	Tingkat keawetan dalam media	5
Total Skor		62
Rata-rata Skor		4,76
Kategori		Sangat Layak
Aspek Media		
14.	Komukatif (bahasa mudah di pahami, baik dan benar)	5
15.	Kemudahan dalam menggunakan kartu uno	5
16.	Tampilan media sederhana	5
17.	Pemilihan jenis huruf yang digunakan	4
18.	Kesesuaian gambar dan konsep materi	5
19.	Kemenarikan desain media	5
Total Skor		29
Rata-rata Skor		4,83
Kategori		Sangat Layak

Sumber Pengeloan Data 2022

Tabel 12. KomentaR Dan Saran Ahli Media

No	KomentaR / Saran	Keputusan
1	Layak selanjutnya untuk digunakan dalam pembelajaran di SMA tanpa di revisi	Layak di uji coba
2	Media yang di bikin sudah tepat	Layak di uji coba

Sumber Pengeloan Data 2022

4. Implementasi (*Implement*)

Setelah materi dan media pembelajaran sesuai dengan komentar dan saran dari validator, maka penelitian ini peneliti lanjutkan pada tahap implementasi, yang terdiri atas langkah-langkah sebagai berikut :

a. *One to one*

Tahap *One to one* peneliti laksanakan pada 9 Januari 2023. Pada tahap ini, media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi peneliti ujicobakan kepada 3 (tiga) orang siswa. Sebelum pelaksanaan ujicoba, peneliti meminta siswa untuk mengamati peraturan yang peneliti buat tentang media kartu Uno masing-masing peserta *One to One*. Selanjutnya, peneliti memandu siswa dalam mengembangkan atau belajar tentang media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi di depan kelas. Pada akhir pertemuan, peneliti memberikan instrumen penilaian yang berkaitan dengan penilaian siswa tentang materi dan media pembelajaran yang telah dioperasikan. Instrumen penilaian ini berbentuk angket yang disusun menggunakan skala likert dengan 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Instrumen penilaian siswa ini terdiri atas 23 (dua puluh tiga) item pernyataan, Penilaian siswa peserta *One to One* ini tergambar pada lampiran yang kesimpulannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel13 . Hasil Uji Coba *One-To-One* Materi

No.	Aspek	Rerata
1.	Isi Materi	4,33
2.	Pembelajaran	4,53
Rerata Seluruh Aspek		4,43
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Pengeloaan Data 2023

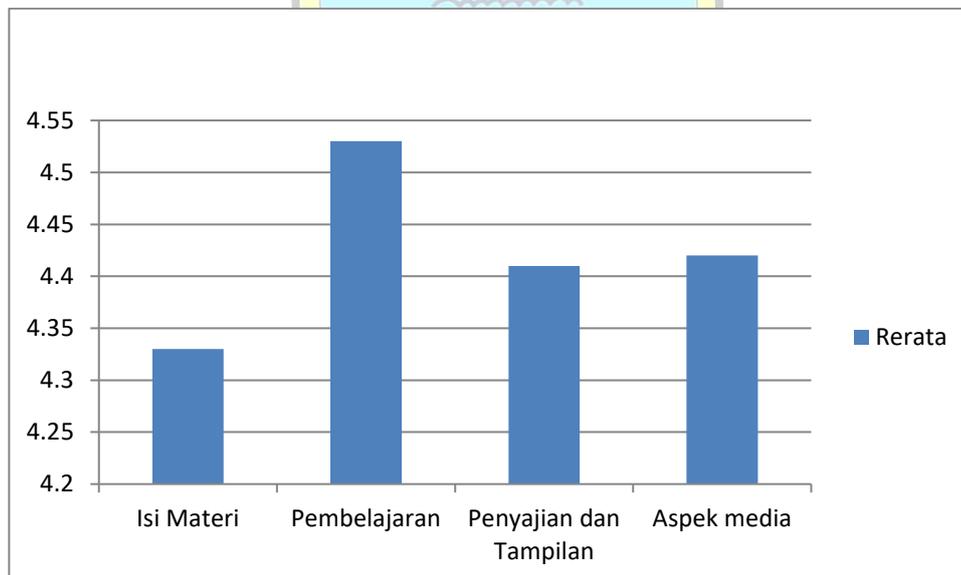
Tabel 14. Hasil Uji Coba *One To One* Media

No	Aspek	Rerata
1	Tampilan dan Penyajian	4,41
2	Aspek Media	4,42
Rerata Seluruh Aspek		4,41
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Pengeloaan Data 2023

Berdasarkan kriteria konversi diketahui bahwa (1) aspek isi materi memperoleh rerata 4,33 sehingga berada pada kategori sangat layak, (2) aspek pembelajaran memperoleh rerata 4,53, sehingga berada pada kategori sangat layak, (3) aspek penyajian dan tampilan memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, dan (4) aspek media memperoleh rerata 4,42, sehingga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, secara keseluruhan penilaian siswa peserta *One to One* tentang media pembelajaran berada pada kategori layak.

Penilaian siswa peserta *One to One* juga dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Penilaian siswa Peserta *One to One*

b. Small Group

Tahap *Small Group* peneliti melaksanakan pada 10 Januari 2023. Pada tahap ini media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi uji coba 7 (tujuh) orang siswa. Peneliti meminta siswa untuk mengamati peraturan yang peneliti buat tentang media kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi masing-masing peserta *Small Group*. Selanjutnya peneliti memandu siswa dalam mengembangkan atau belajar tentang media pembelajaran kartu uno di depan kelas. Pada akhir pertemuan, peneliti memberikan instrumen penilaian yang berkaitan dengan penilaian siswa tentang materi dan media pembelajaran yang telah dioperasikan. Instrumen penilaian ini berbentuk angket yang disusun menggunakan skala likert dengan 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Instrumen penilaian siswa ini terdiri atas 23 (dua puluh tiga) item pernyataan, Penilaian siswa peserta *Small Group* ini tergambar pada lampiran yang kesimpulannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 15. Hasil Uji Coba *Small Group* Materi

No.	Aspek	Rerata
1.	Isi Materi	4,20
2.	Pembelajaran	4,49
Rerata Seluruh Aspek		4,34
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Pengeloaan Data 2023

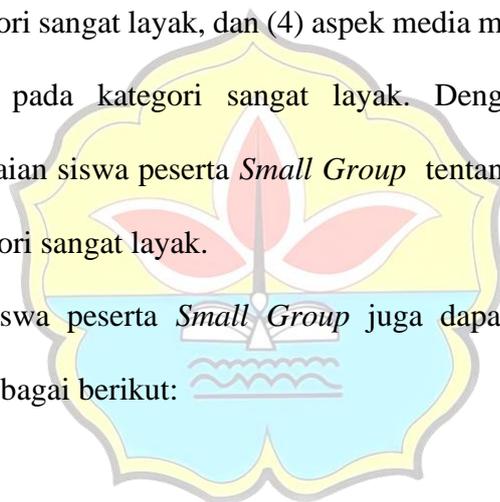
Tabel 16. Hasil Uji Coba *Small Group* Media

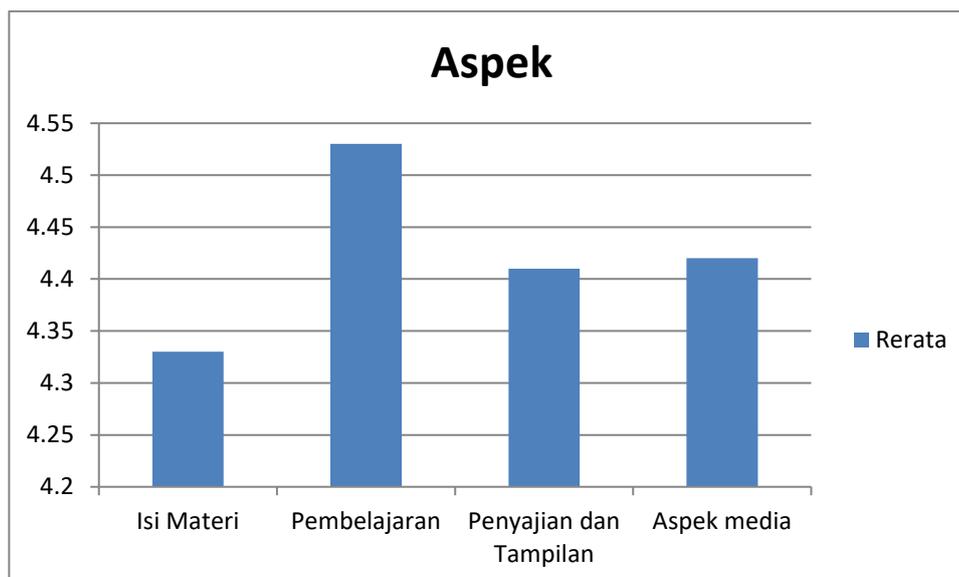
No	Aspek	Rerata
1	Tampilan dan Penyajian	4,33
2	Aspek Media	4,43
Rerata Seluruh Aspek		4,38
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Pengeloaan Data 2023

Berdasarkan kriteria konversi diketahui bahwa (1) aspek isi materi memperoleh rerata 4,20, sehingga berada pada kategori sangat layak, (2) aspek pembelajaran memperoleh rerata 4,49, sehingga berada pada kategori sangat layak, (3) aspek penyajian dan tampilan memperoleh rerata 4,33, sehingga berada pada kategori sangat layak, dan (4) aspek media memperoleh rerata 4,43, sehingga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, secara keseluruhan penilaian siswa peserta *Small Group* tentang media pembelajaran berada pada kategori sangat layak.

Penilaian siswa peserta *Small Group* juga dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:





Gambar 4. Diagram Penilaian siswa Peserta *Small Group*

c. *Field Test*

Tahap *Field Test* peneliti laksanakan pada 12 Januari 2023. Pada tahap ini, media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi peneliti terapkan (23) orang siswa. Peneliti menjelaskan media pembelajaran kartu uno pada mata pelajaran Ekonomi di depan kelas dengan media kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi yang tersedia. Pada akhir pertemuan, peneliti memberikan instrumen penilaian yang berkaitan dengan penilaian siswa tentang materi dan media pembelajaran yang telah dioperasikan. Instrumen penilaian ini berbentuk angket yang disusun menggunakan skala likert dengan 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Tidak Baik, dan Sangat Tidak Baik. Instrumen penilaian siswa ini terdiri atas 23 (dua puluh tiga) item pernyataan, Penilaian siswa peserta *Field Test* ini tergambar pada lampiran yang kesimpulannya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 17. Hasil Uji Coba *Field Test* Materi

No.	Aspek	Rerata
-----	-------	--------

1.	Isi Materi	4,41
2.	Pembelajaran	4,41
Rerata Seluruh Aspek		4,41
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Pengeloaan Data 2023

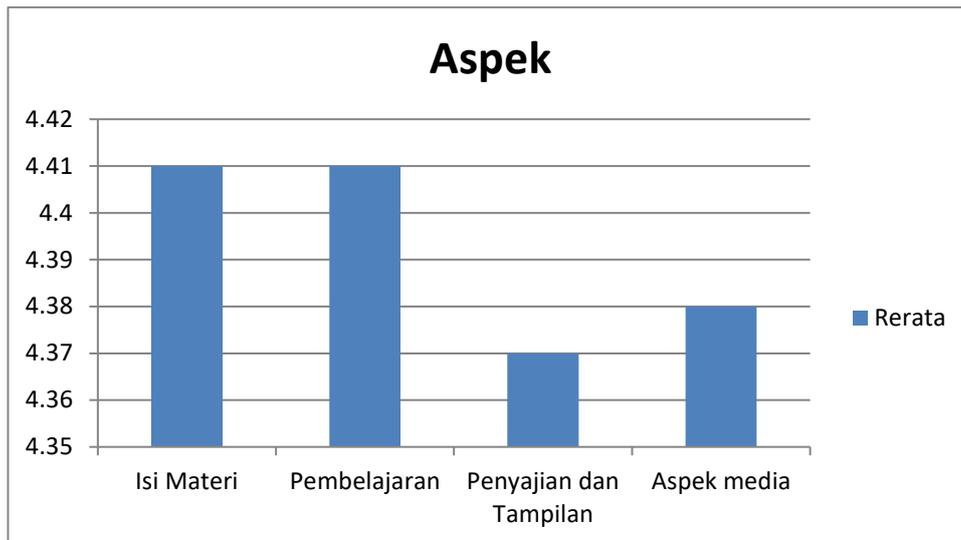
Table 18. Hasil Uji Coba *Field Test* Media

No	Aspek	Rerata
1	Tampilan dan Penyajian	4,37
2	Aspek Media	4,38
Rerata Seluruh Aspek		4,37
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Pengeloaan Data 2023

Berdasarkan kriteria konversi diketahui bahwa (1) aspek isi materi memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, (2) aspek pembelajaran memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, (3) aspek penyajian dan tampilan memperoleh rerata 4,37, sehingga berada pada kategori sangat layak, dan (4) aspek pemrograman memperoleh rerata 4,38, sehingga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, secara keseluruhan penilaian siswa peserta *Field Test* tentang media pembelajaran berada pada kategori sangat layak.

Penilaian siswa peserta *Field Test* juga dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar5 . Diagram Penilaian Siswa Peserta *Field Test*

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini, langkah-langkah yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut :

2. Menganalisis penilaian ahli materi dan ahli media

Pada tahap ini, peneliti menganalisis penilaian dari ahli materi tentang materi pembelajaran yang di susun serta penilaian dari ahli media tentang media pembelajaran yang di kembangkan.

3. Menagalisis penilaian siswa

Pada tahap ini, penliti menganalisis penilaian siswa tentang media pembelajaran yang di kembangkan.

4. Produk akhir

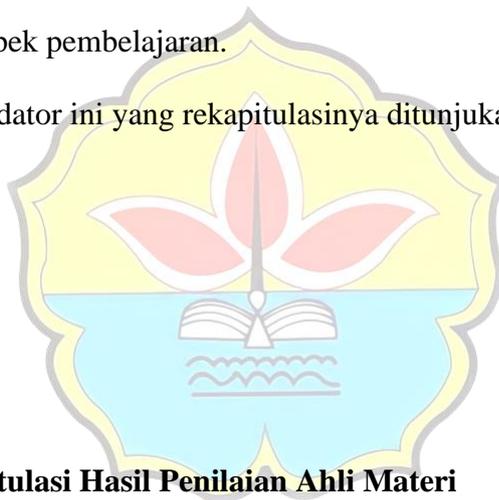
Setelah dilakukan proses validasi, maka di peroleh produk akhir berupa media pembelajaran kartu uno pada mata pelajaran ekonomi.

4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Uno pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 8 Kota Jambi Berdasarkan Penilaian Ahli Materi Dan ahli Media.

1. Ahli Materi

Materi pembelajaran yang telah disusun di validasi oleh 1 (satu) orang guru Ekonomi di SMA N 8 Kota Jambi, yaitu ibu Lamtiur Sinaga, S.Pd. validator memberi penilaian terhadap materi pembelajaran yang peneliti susun dengan mengisi instrument penilaian yang telah di sediakan, yang terdiri dari 20 (dua puluh) Item pertanyaan. Adapun aspek yang di nilai oleh validator adalah aspek isi materi dan aspek pembelajaran.

Penilaian validator ini yang rekapitulasinya ditunjukkan pada tabel di bawah ini:



Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Isi Materi	5,00	Sangat Layak
2.	Pembelajaran	4,75	Sangat Layak
Rerata Seluruh Aspek		4,87	Sangat Layak

Sumber: Pengolahan Data Primer 2023

Berdasarkan kriteria konversi di ketahui bahwa (1) aspek isi materi memperoleh 5,00, sehingga berada kategori sangat layak, dan (2) aspek pembelajaran memperoleh rerata 4,75, sehingga berada pada kategori sangat layak, dengan demikian, segala keseluruhan penilaian ahli materi berada pada kategori sangat layak.

2. Ahli Media

Media pembelajaran yang telah disusun divalidasi oleh 1 (satu) orang Bapak Rizki Hardiansyah, S.kom., MTA, Validator memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang peneliti susun dengan mengisi instrumen penilaian yang telah disediakan, yang terdiri dari 19 (Sembilan belas) item pernyataan. Adapun aspek yang dinilai oleh validator adalah aspek tampilan dan penyajian serta aspek media.

Penilaian validator ini yang rekapitulasinya ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Rerata	Kategori
1.	Tampilan dan Penyajian	4,76	Sangat Layak
2.	Media	4,83	Sangat Layak
Rerata Seluruh Aspek		4,79	Sangat Layak

Sumber: Pengolahan Data Primer 2023

Berdasarkan kriteria konversi diketahui bahwa (1) aspek tampilan dan penyajian memperoleh rerata 4,76, sehingga berada pada kategori sangat layak, dan (2) aspek media memperoleh rerata 4,83, sehingga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, secara keseluruhan penilaian ahli media berada pada kategori sangat layak.

4.2.3. Kelayakan Media Pembelajaran Dengan Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 8 Kota Jambi

Kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian siswa peneliti peroleh hasil tahap *Field Test* yang telah peneliti laksanakan 11 Januari 2023 dengan subjek 23 (dua puluh tiga) orang siswa XI IPS 5 SMA N 8 Kota Jambi. Penilaian

siswa peserta *Field Test* ini te yang kesimpulan nya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 21.Rekapilutasi Hasil Penilaian Siswa Peserta *Field Test* Materi.

No.	Aspek	Rerata
1.	Isi Materi	4,41
2.	Pembelajaran	4,41
Rerata Seluruh Aspek		4,41
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Pengelolaan Data 2023

Tabel 22.Rekapilutasi Hasil Penilaian Siswa Peserta *Field Test* Media.

No	Aspek	Rerata
1	Tampilan dan Penyajian	4,37
2	Aspek Media	4,38
Rerata Seluruh Aspek		4,37
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Pengelolaan Data 2023

Berdasarkan kriteria konversi diketahui bahwa (1) aspek isi materi memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, (2) aspek pembelajaran memperoleh rerata 4,41, sehingga berada pada kategori sangat layak, (3) aspek penyajian dan tampilan memperoleh rerata 4,37, sehingga berada pada kategori sangat layak, dan (4) aspek media memperoleh rerata 4,38, sehingga berada pada kategori sangat layak. Dengan demikian, secara keseluruhan penilaian mahasiswa peserta *Field Test* tentang media pembelajaran berada pada kategori sangat layak.

4.3 Pembahasan Penelitian

Pengembangankartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi SMA 8 Kota Jambi. Sebagai media pembelajaran siswa sebagai produk dalam penelitian

pengembangan ini di kembangkan melalui beberapa tahap sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang tahap Analisis (*Analysis*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementation (*Implementation*) dan tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Alasan menggunakan model ini karena pada model ADDIE merupakan model yang terstruktur, jelas dan sistematis. Selain itu tahapan dari model ADDIE mudah dipelajari untuk media Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi yang dikembangkan. Adapun penjelasannya akan diuraikan dibawah ini :

1. Tahap analisis (*analysis*)

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar, apa yang akan di ajarkan dan kopetensi apa yang di harapkan di kuasai siswa setelah belajar. Ada beberapa tahapan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kompetensi. Dari hasil kurikulum yang sesuai dengan sekolah tersebut.

a. Anilisis kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung semangat belajar yang tidak stabil. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat memperhatikan dan masihh fokus untuk mengikuti pembelajaran berlangsung siswa mempunyai semangat yang tidak stabil. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat memperhatikan dan masih fokus untuk mengikuti pembelajaran, namun memasuki jam ketiga dan keempat semangat belajar mulai menurun. Hal tersebut terlihat siswa yang mulai tertidur di kelas, siswa yang mulai asik mengobrol dengan temannya dan kurangnya semangat siswa untuk mengerjakan tugas dari guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, guru belum menerapkan media pembelajaran

dengan optimal. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan kepada siswa. Berdasarkan hasil observasi tersebut guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa secara langsung yang meningkatkan semangat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain yaitu melalui pengembangan media pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi.

b. Analisis materi

Analisis materi dan situasi sekolah peneliti membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga mereka terlihat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Analisis kompetensi

Pada tahap ini materi yang dimuat dalam media pembelajaran Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi adalah pada kompetensi dasar menjelaskan ketenaga kerjaan. Kompetensi tersebut dibagi menjadi 4 indikator yaitu menjelaskan pengertian angkatan kerja, menyebutkan angkatan kerja, sistem upah, pengangguran, cara mengatasi pengangguran. Kompetensi tersebut dipilih karena berbentuk teoritis, yang mana pada saat itu siswa kurang bersemangat ketika membahas materi tentang menjelaskan ketengakerjaan. Kebanyakan siswa tidak mengetahui arti dari ketenagaan kerja, sistem upah, dan cara mengatasinya. Kemudian alasan lain adalah materi tersebut memang cukup sulit jika dijelaskan satu-persatu, jadi guru lebih memilih menjelaskannya dengan praktik. Oleh sebab itu peneliti

memutuskan untuk memilih materi tersebut untuk digunakan dalam pembuatan media.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang konsep awal dari media Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi yang dibuat yaitu dari pembuatan desain kasar hingga menggunakan aplikasi pendukung. Pemilihan Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi sendiri dikarenakan terinspirasi dari permainan Kartu UNO pada umumnya yang mana setiap pemain saling berkonsentrasi penuh, saling berinteraksi meski mengadu strategi demi memenangkan kompetisi permainan. Kemudian Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi sendiri merupakan permainan yang baru, Bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga interaktivitas antar siswa tetap terjalin dengan baik. Perancangan desain media pembelajaran sendiri antara lain penyusunan aturan main, materi, soal dan kunci jawaban serta pembuatan gambar, desain kartu dan pengemasan produk. Berdasarkan rancangan tersebut peneliti dalam pengerjaannya menggunakan aplikasi pendukung Canva.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) peneliti melakukan pembuatan produk media Kartu UNO Ekonomi. Pada tahap pembuatan produk sendiri peneliti menggunakan beberapa komponen bahan yang digunakan, Pada kartu didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 5,5 cm. Selanjutnya peneliti membuat gambar pada setiap kartu yang berbeda-beda tujuannya agar lebih

mudah dipahami pada saat dimainkan. Proses pembuatan gambar tersebut disesuaikan dengan tema/topik dari masing-masing materi. Terdapat 77 kartu yang masing-masing terdiri dari 13 kartu materi, 20 kartu soal, 32 kartu simbol dan 12 kartu master. Kemudian peneliti juga membuat desain mengenai aturan permainan, panduan materi singkat dan cover produk. Proses pembuatan produk berlangsung satu bulan dari bulan agustus-september. Setelah desain telah selesai kemudian di cetak menggunakan mesin presisi. Untuk semua jenis kartu peneliti menggunakan kertas ivory 230. Untuk aturan permainan dan panduan materi di cetak menggunakan HVS 80. Untuk pembuatan cover produk di cetak menggunakan kertas ivory 310 (finishing glossi). Selanjutnya media pembelajaran pada mata pelajaran kartu Uno di validasi oleh 2 (dua) orang yaitu ahli materi dan ahli media.

Validasi ahli materi, materi media pembelajaran kartu Uno ini di validasi oleh 1 (satu) orang ahli materi, yaitu ibu Lamtiur Sinaga, S.Pd. dengan rerata 4,75, dikategorikan sangat layak, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, oleh 1 (satu) orang yaitu bapak Rizki Hardiansyah, S.Kom., MTA, dengan rerata 4,83, dikategorikan sangat layak.

4. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementation*) Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan tiga tahap sebagai berikut:

- a. Tahap pertama yaitu *One to One*, Pada tahap ini, media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi peneliti ujicobakan kepada 3 (tiga) orang siswa, dengan rerata 4,41, dengan kategori sangat layak.

- b. Tahap kedua yaitu *Small Group*, Pada tahap ini, media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi peneliti ujicobakan kepada 7 (tujuh) orang siswa, dengan rerata 4,34, dengan kategori sangat layak.
- c. Tahap ketiga yaitu *Field Test*, Pada tahap ini, media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi peneliti ujicobakan kepada 23 (dua puluh tiga) orang siswa, dengan rerata 4,39, dengan kategori sangat layak.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini ada langkah-langkah yang peneliti lakukan sebagai berikut:

- a. Menganalisis penilaian ahli materi dan ahli media

Pada tahap ini, peneliti menganalisis penilaian dari ahli materi tentang materi pembelajaran yang di susun serta penilaian dari ahli media tentang media pembelajaran yang di kembangkan.

- b. Menagalisis penilaian siswa

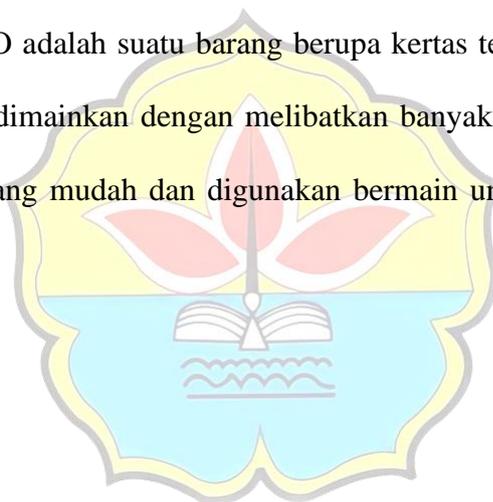
Pada tahap ini, penliti menganalisis penilaian siswa tentang media pembelajaran yang di kembangkan.

- c. Produk akhir

Setelah dilakukan proses validasi, maka di peroleh produk akhir berupa media pembelajaran kartu uno pada mata pelajaran Ekonomi. Pengertian kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonsia (2015:510) adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan

banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main. Untuk jenis permainan ini digunakan dalam sekumpulan kartu yang umumnya berjumlah 52 kartu. Tetapi ada yang menggunakan jumlah kartu yang berbeda, seperti UNO yang berjumlah 108 kartu.

Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kartu UNO sebagai alat hasil belajar karena merupakan salah satu permainan kartu yang digemari oleh pelajar. Sedangkan menurut Rohrig (2008: 214), UNO adalah salah satu permainan keluarga yang terkenal di dunia dengan aturan permainan yang cukup mudah untuk dimainkan oleh siapapun dan di atas usia tujuh tahun. Jadi permainan kartu UNO adalah suatu barang berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang yang sama, dimainkan dengan melibatkan banyak orang atau kelompok dan dengan aturan yang mudah dan digunakan bermain untuk usia di atas tujuh tahun.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi melalui lima tahap sebagai berikut :

1. Tahap analisis (*analysis*)

Pada tahap ini dilakukan untuk menentukan kebutuhan belajar, apa yang akan di ajarkan dan kopetensi apa yang di harapkan di kuasai siswa setelah belajar. Ada beberapa tahapan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kompetensi.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang konsep awal dari media Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi yang dibuat yaitu dari pembuatan desain kasar hingga menggunakan aplikasi pendukung. Pemilihan Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi sendiri dikarenakan terinspirasi dari permainan Kartu UNO pada umumnya yang mana setiap pemain saling berkonsentrasi penuh, saling berinteraksi meski mengadu strategi demi memenangkan kompetisi permainan. Kemudian Kartu UNO pada mata pelajaran Ekonomi sendiri merupakan permainan yang baru, Bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga interaktivitas antar siswa tetap terjalin dengan baik. Perancangan desain media pembelajaran sendiri antara lain penyusunan aturan main, materi, soal dan kunci jawaban serta pembuatan gambar, desain kartu dan pengemasan produk. Berdasarkan rancangan tersebut peneliti dalam pengerjaannya menggunakan aplikasi pendukung Canva.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) peneliti melakukan pembuatan produk media Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi. Pada tahap pembuatan produk sendiri peneliti menggunakan beberapa komponen bahan yang digunakan, Pada kartu didesain be bentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 5,5 cm. Selanjutnya peneliti membuat gambar pada setiap kartu yang berbeda-beda tujuannya agar lebih mudah dipahami pada saat dimainkan.

Proses pembuatan gambar tersebut disesuaikan dengan tema/topik dari masing-masing materi. Terdapat 77 kartu yang masing-masing terdiri dari 13 kartu materi, 20 kartu soal, 32 kartu simbol dan 12 kartu master. Kemudian peneliti juga membuat desain mengenai aturan permainan, panduan materi singkat dan cover produk. Proses pembuatan produk berlangsung satu bulan dari bulan agustus-september. Setelah desain telah selesai kemudian di cetak menggunakan mesin presisi. Untuk semua jenis kartu peneliti menggunakan kertas ivory 230. Untuk aturan permainan dan panduan materi di cetak menggunakan HVS 80. Untuk pembuatan cover produk di cetak menggunakan kertas ivory 310 (finishing glossi). Selanjutnya media pembelajaran pada mata pelajaran kartu Uno di validasi oleh 2 (dua) orang yaitu ahli materi dan ahli media.

Validasi ahli materi, materi media pembelajaran kartu Uno ini di validasi oleh 1 (satu) orang ahli materi, yaitu ibu Lamtiur Sinaga, S.Pd. dengan rerata 4,75, dikategorikan sangat layak, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, oleh 1 (satu) orang yaitu bapak Rizki Hardiansyah, S.Kom., MTA, dengan rerata 4,83, dikategorikan sangat layak.

4. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementation*) Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan tiga tahap sebagai berikut:

- a. Tahap pertama yaitu *One to One*, Pada tahap ini, media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi peneliti ujicobakan kepada 3 (tiga) orang siswa, dengan rerata 4,41, dengan kategori sangat layak.

- b. Tahap kedua yaitu *Small Group*, Pada tahap ini, media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi peneliti ujicobakan kepada 7 (tujuh) orang siswa, dengan rerata 4,34, dengan kategori sangat layak.
- c. Tahap ketiga yaitu *Field Test*, Pada tahap ini, media pembelajaran kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi peneliti ujicobakan kepada 23 (dua puluh tiga) orang siswa, dengan rerata 4,39, dengan kategori sangat layak.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Pada tahap ini ada langkah-langkah yang peneliti lakukan sebagai berikut:

a. Menganalisis penilaian ahli materi dan ahli media

Pada tahap ini, peneliti menganalisis penilaian dari ahli materi tentang materi pembelajaran yang di susun serta penilaian dari ahli media tentang media pembelajaran yang di kembangkan.

b. Menagalisis penilaian siswa

Pada tahap ini, penliti menganalisis penilaian siswa tentang media pembelajaran yang di kembangkan.

c. Produk akhir

Setelah dilakukan proses validasi, maka di peroleh produk akhir berupa media pembelajaran kartu uno pada mata pelajaran Ekonomi. Pengertian kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonsia (2015:510) adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan, hampir sama dengan karcis). Permainan kartu merupakan permainan yang melibatkan banyak orang dan biasanya dalam permainan kartu dimainkan berdasarkan giliran main. Untuk jenis permainan ini digunakan dalam sekumpulan kartu

yang umumnya berjumlah 52 kartu. Tetapi ada yang menggunakan jumlah kartu yang berbeda, seperti UNO yang berjumlah 108 kartu.

Kartu yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kartu UNO sebagai alat hasil belajar karena merupakan salah satu permainan kartu yang digemari oleh pelajar. Sedangkan menurut Rohrig (2008: 214), UNO adalah salah satu permainan keluarga yang terkenal di dunia dengan aturan permainan yang cukup mudah untuk dimainkan oleh siapapun dan di atas usia tujuh tahun. Jadi permainan kartu UNO adalah suatu barang berupa kertas tebal berbentuk persegi panjang yang sama, dimainkan dengan melibatkan banyak orang atau kelompok dan dengan aturan yang mudah dan digunakan bermain untuk usia di atas tujuh tahun.

5.2 Saran

Bedasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan penelitian pengembangan seperti yang dijelaskan sebelumnya, Media Pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi masih memiliki kekurangan. Oleh sebab itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Kartu Uno pada mata pelajaran Ekonomi layak dikembangkan sebagai media pembelajaran Ekonomi yang terbukti mampu meningkatkan semangat Belajar siswa sehingga guru dapat menggunakannya sebagai salah satu alternatif media yang dapat diterapkan oleh siswa dalam kompetensi dasar/materi lainnya.
2. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut media Kartu Uno pada amata pelajaran Ekonomi sehingga materi tidak hanya terbatas pada kompetensi

dasar menjelaskan pemrosesan tenaga kerja, tetapi hingga mencakup semua kompetensi dasar.

3. Pengukuran motivasi belajar setelah penggunaan media tidak hanya satu kelas saja, tetapi menggunakan beberapa kelas tujuannya agar mengetahui hasil yang lebih optimal.
4. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut pada bahan yang digunakan dalam pembuatan media Kartu Uno pada mata pelajaran ekonomi Ekonomi sehingga media tidak mudah sobek dan bisa digunakan dalam jangka waktu yang lebih lama



Arifin ,Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arikunto ,Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsyad. 2015. *Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali.

Desmita (2014) *perkembangan peserta didik*, Bandung : Reamaja Rosdakarya.

Estiani ,Wahyu, Widiyatmoko ,Arif, Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu UNO untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, [S.I], Volume 4, ISSN 2502-6232.

Hake, Ricard.(1999). *Analyzing Change/ Gain Score*. USA: Indiana University.

Hamalik , Oemar. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hamzah B.Uno.(2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mulyatiningsih, Endang. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.

Munawaroh, Dewi Lailatul (2016), pengembangan permainan kartu Uno sebagai media pembelajaran mata pelajaran administrasi keuangan kelas XI APK Di SMK N @ Buduran

Sadiman, Arief S. dkk. (2011) *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya ,Wina. (2013). *Strategi Belajar Mengajar Akuntansi*. Jakarta: Kencana.

Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.

Siregar, Eveline dan Nara, Hartini.(2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad.(2013). *Media Pengajaran*.Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono (2015).*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tim Penyusun.(2016). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: FE UNY.
Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wahono , Romi Satria. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteriapenilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 29 November 2016 pukul 09.00 WIB.

Widoyoko, Eko Putro (2015), *Teknik penyusunan instrument pemeelitian*, Yogyakarta : pustaka Belajar.



Lampiran 1

MATERI

1. Pengertian Ketenagakerjaan

Tenaga kerja (sumber daya manusia) merupakan modal yang sangat dominan dalam menyukseskan program pembangunan. Masalah ketenagakerjaan semakin kompleks seiring bertambahnya jumlah penduduk, yang memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak. Menurut UU No. 13 Tahun 2003 tentang

Ketenagakerjaan, yang dimaksud ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.

2. Tenaga Kerja

Dalam pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tenaga kerja yaitu setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat Jenis-jenis Tenaga Kerja.

a. Menurut sifatnya:

1. Tenaga Kerja Jasmaniah

Tenaga kerja jasmaniah merupakan tenaga kerja yang melakukan pekerjaannya menggunakan tenaga fisik. Contoh: supir, montir, dll.

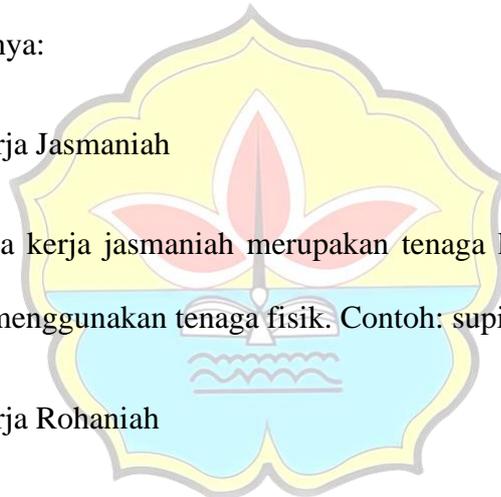
2. Tenaga Kerja Rohaniah

Tenaga kerja rohaniah merupakan tenaga kerja yang dalam pekerjaannya lebih banyak menggunakan proses pemikiran, gagasan, ide, dsb. Contoh: direktur, konsultan dan manajer

b. Menurut kualitasnya

1. Tenaga Kerja Terdidik

Tenaga kerja yang mempunyai pendidikan yang tinggi sehingga ahli dibidangnya. Contoh: guru, dosen, dokter, dll



2. Tenaga kerja

a. Kerja Terlatih

Tenaga kerja yang memiliki keahlian dalam bidang tertentu karena pengalaman kerja. Contoh: montir, sopir, dll Tenaga kerja tidak terlatih dan tidak terdidik Tenaga kerja yang tidak memerlukan pendidikan / pelatihan tertentu untuk melakukan pekerjaannya. Contoh: tukang sapu, buruh, dll

b. Menurut Fungsi Pokok dalam Perusahaan

1) Tenaga kerja bagian produksi, Tenaga kerja yang bekerja pada bagian produksi.

2) Tenaga kerja bagian pemasaran

Tenaga kerja bagian pemasaran atau penjualan, yang tugasnya mendistribusikan barang.

3) Tenaga kerja umum dan administrasi

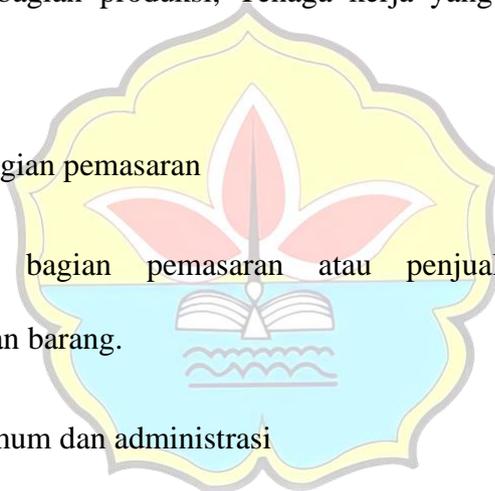
Tenaga kerja yang berhubungan dengan personalia, umum, dan administrasi.

c. Menurut Hubungan dengan produk

1) Tenaga kerja langsung

Tenaga kerja yang langsung terlibat pada proses produksi dan biayanya dikaitkan pada biaya produksi atau pada barang yang dihasilkan.

2) Tenaga kerja tidak langsung



Tenaga kerja yang tidak terlibat secara langsung pada proses produksi dan biayanya dikaitkan pada biaya operasional pabrik.

3. Angkatan kerja

Angkatan kerja adalah penduduk dalam usia kerja (15 tahun ke atas), baik yang bekerja maupun yang tidak bekerja. Untuk mengetahui perbandingan antara angkatan kerja dan penduduk usia kerja (tingkatan partisipasi angkatan kerja) digunakan rumus berikut:

$$\text{TPAK} = \frac{\text{Bekerja}}{\text{Jumlah Penduduk}} \times 100\%$$

$$\text{TPAK} = \frac{\text{Bekerja}}{\text{Jumlah Penduduk}} \times 100\%$$

Adapun untuk mengetahui ketergantungan atau Dependency Rasio (DR) digunakan rumus berikut:

$$\text{DR} = \frac{\text{Penduduk di luar usia kerja}}{\text{Penduduk Usia Kerja}} \times 100\%$$

$$\text{DR} = \frac{\text{Penduduk di luar usia kerja}}{\text{Penduduk Usia Kerja}} \times 100\%$$

$$\text{DR} = \frac{\text{Penduduk di luar usia kerja}}{\text{Penduduk Usia Kerja}} \times 100\%$$

Semakin tinggi dependency rasio, semakin besar tanggungan penduduk produktif

4. kesempatan kerja

Kesempatan kerja merupakan suatu keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja yang siap diisi oleh para pencari kerja. Kesempatan kerja di Indonesia dijamin dalam Pasal 27 ayat 2 UUD 1945 yang berbunyi “tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak”.

Kesempatan kerja memiliki dua pengertian, yaitu:

- a. dalam arti sempit, kesempatan kerja adalah banyak sedikitnya tenaga kerja yang mempunyai kesempatan untuk bekerja.
- b. dalam arti luas, kesempatan kerja adalah banyak sedikitnya faktor-faktor produksi yang mungkin dapat ikut dalam proses produksi

1. Permasalahan Ketenagakerjaan di Indonesia

Indonesia memiliki sumber daya alam dan sumber daya manusia yang melimpah yang tentu saja menjadi modal pembangunan jika mampu dikelola dengan baik dan benar. Jika pengelolaannya tidak dilakukan dengan baik dapat menyebabkan permasalahan yang cukup berarti, salah satunya adalah yang berkaitan dengan ketenagakerjaan.

Berikut ini adalah masalah-masalah ketenagakerjaan di Indonesia:

a. Tingkat pengangguran yang tinggi

di Indonesia merupakan masalah yang besar, bahkan tinggi rendahnya pengangguran suatu negara dapat dijadikan tolok ukur kemakmuran suatu bangsa. Pengangguran adalah penduduk yang tidak bekerja tetapi sedang mencari pekerjaan atau mempersiapkan suatu usaha baru atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena merasa tidak mungkin mendapatkan pekerjaan atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena sudah diterima bekerja/mempunyai pekerjaan tetapi belum mulai bekerja. Pertumbuhan tenaga kerja jika tidak diimbangi dengan peningkatan jumlah usaha atau lapangan usaha akan meningkatkan jumlah pengangguran. Oleh karena itu, perlu ditingkatkan penyerapan angkatan kerja.

b. Jumlah angkatan kerja yang tinggi

Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penduduk terbesar di dunia. Makin tinggi jumlah penduduk semakin tinggi pula angkatan kerjanya, jika tidak diimbangi dengan lapangan kerja yang memadai maka pengangguran akan bertambah sehingga tingkat kesejahteraan menurun. Jumlah angkatan kerja

pada Februari 2020 sebanyak 137,91 juta orang, naik 1,73 juta orang dibanding Februari 2019. Berbeda dengan naiknya jumlah angkatan kerja, Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) turun sebesar 0,15 persen poin.

c. Rendahnya tingkat pendidikan dan keterampilan

Tingkat pendidikan yang rendah dan ketidaksesuaian keahlian dan keterampilan yang dimiliki pencari kerja dengan kualifikasi yang dibutuhkan perusahaan, memicu rendahnya penyerapan tenaga kerja Indonesia. Sebaliknya, tenaga kerja yang berpendidikan tinggi dan mempunyai banyak keterampilan dapat mengerjakan lebih banyak pekerjaan. Selain itu juga dapat berwirausaha atau menciptakan lapangan kerja sendiri.

Beberapa dampak yang disebabkan oleh tingkat pendidikan dan keterampilan angkatan kerja rendah:

- tingkat pengangguran bertambah naik
- proses produksi barang/jasa terhambat
- tindak kriminalitas naik

d. Penyebaran angkatan kerja yang tidak merata

Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki ±17.000 pulau dengan kepadatan penduduk yang tidak merata. Sekitar 60% penduduk terpusat di pulau Jawa. Hal tersebut menyebabkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat tidak merata. Selain itu penyebaran angkatan kerja juga tidak merata, terlebih mereka yang memiliki latar belakang pendidikan tinggi akan terfokus pada daerah dengan kepadatan penduduk tinggi.

e. Perlindungan kesejahteraan tenaga kerja yang belum maksimal

Hal ini dapat dilihat dari standar upah yang belum memenuhi kebutuhan masyarakat, kondisi tempat kerja yang buruk dan ketidakadilan dalam dunia kerja. Hal ini akan menyebabkan kesejahteraan dan motivasi tenaga kerja akan menurun. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kesejahteraan tenaga kerja adalah tingkat ekonomi masyarakat, stabilitas politik serta iklim investasi yang akan

mempengaruhi terciptanya lapangan kerja baru dan pasar global yang akan mempertajam persaingan tenaga kerja.

2. Pengangguran

Sejak lama pemerintah kita dihadapkan pada permasalahan yang sangat serius dalam bidang ketenagakerjaan, yaitu masalah pengangguran. Bahkan, di kawasan Asia, Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penganggur yang sangat besar. Apakah di lingkungan sekitar tempat tinggal Anda saat ini ada yang menganggur? Untuk dapat menjawabnya maka terlebih dahulu Anda harus mengetahui pengertian dari pengangguran itu sendiri.

a. Pengertian Pengangguran

Pengangguran adalah penduduk yang tidak bekerja tetapi sedang mencari pekerjaan atau mempersiapkan suatu usaha baru atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena merasa tidak mungkin mendapatkan pekerjaan atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena sudah diterima bekerja/ mempunyai pekerjaan tetapi belum mulai bekerja. Pengangguran ada dua macam, yaitu pengangguran terbuka dan pengangguran terselubung. Apakah yang membedakan keduanya?

- Penganggur terbuka (open unemployment) meliputi seluruh angkatan kerja yang mencari pekerjaan, baik yang mencari pekerjaan pertama kali maupun yang pernah bekerja sebelumnya. Pengangguran terbuka biasanya terjadi pada generasi muda yang baru menyelesaikan pendidikan menengah dan tinggi. Ada kecenderungan mereka yang baru menyelesaikan pendidikan berusaha mencari pekerjaan yang sesuai dengan keinginan. Mereka biasanya bekerja di sektor-sektor modern. Untuk mendapatkan pekerjaan yang diinginkan, mereka bersedia menunggu beberapa waktu atau bahkan mencarinya di kota atau daerah lain yang sektor modernnya telah berkembang. Inilah yang menyebabkan pada negara yang sedang berkembang umumnya angka pengangguran terbuka di daerah perkotaan lebih besar daripada di daerah pedesaan. Tingkat pengangguran terbuka di perkotaan tiga kali lebih tinggi dibandingkan di pedesaan. Hal ini karena terbatasnya kesempatan kerja yang tersedia di perkotaan sehingga terjadi persaingan yang ketat dalam

memperebutkan lapangan kerja. Selain itu, di Indonesia, fenomena pengangguran terbuka ini juga diakibatkan terdapat perbedaan struktur ekonomi antara Kawasan Barat Indonesia (KBI) dan Kawasan Timur Indonesia (KTI). Struktur ekonomi KBI lebih modern dibandingkan dengan KTI sehingga angka pengangguran terbuka di KBI lebih tinggi jika dibandingkan dengan KTI.

- Penganggur terselubung (underemployment) adalah pekerja yang bekerja dengan jam kerja rendah (di bawah sepertiga jam kerja normal atau kurang dari 35 jam dalam seminggu), namun masih mau menerima pekerjaan. BPS mengategorikan penganggur terselubung menjadi dua macam, yaitu: Pekerja yang memiliki jam kerja kurang dari 35 jam per minggu karena sukarela (kemauan sendiri) dan ada juga yang terpaksa.

3. Jenis-jenis Pengangguran

Pengangguran yang terjadi pada suatu negara berkaitan dengan kegiatan ekonomi masyarakat, pada dasarnya dapat digolongkan dalam beberapa jenis, di antaranya:

a. Pengangguran ketidakcakapan

Pengangguran ketidakcakapan adalah pengangguran yang terjadi karena seseorang mempunyai cacat fisik atau jasmani, sehingga dalam dunia perusahaan mereka sulit untuk diterima menjadi pekerja/karyawan.

b. Pengangguran tak kentara atau pengangguran terselubung (disguised unemployment/invisible unemployment).

adalah pengangguran yang terjadi apabila para pekerja telah menggunakan waktu kerjanya secara penuh dalam suatu pekerjaan, tetapi dapat ditarik ke sektor lain tanpa mengurangi outputnya.

c. Pengangguran kentara atau pengangguran terbuka (visible unemployment)

adalah pengangguran yang timbul karena kurangnya kesempatan kerja atau tidak adanya lapangan pekerjaan.

Adapun jenis pengangguran menurut sebab-sebabnya dapat dibedakan sebagai berikut:

- a. Pengangguran Musiman
- b. Pengangguran Friksional (Peralihan),
- c. Pengangguran karena Upah Terlalu Tinggi,
- d. Pengangguran Struktural
- e. Pengangguran Voluntary
- f. Pengangguran Teknologi
- g. Pengangguran Potensial (potential underemployment), adalah
- h. Pengangguran konjungtur/siklis (cyclical unemployment)

1. Penyebab Terjadinya Pengangguran

Nah, sampailah kita pada penyebab terjadinya pengangguran. Penyebab terjadinya pengangguran di suatu negara, di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Tekanan demografis dengan jumlah dan komposisi angkatan kerja yang besar.
- b. Pertumbuhan ekonomi yang jauh lebih kecil daripada pertumbuhan angkatan kerja.
- c. Jumlah lapangan kerja yang tersedia lebih kecil dari jumlah pencari kerja.
- d. Kompetensi pencari kerja tidak sesuai dengan pasar kerja.
- e. Terjadi pemutusan hubungan kerja (PHK) yang disebabkan, antara lain

2. Dampak Pengangguran

Pengangguran menjadi salah satu isu penting dalam pembangunan suatu negara, baik di negara-negara berkembang maupun di negara-negara maju. Masalah pengangguran di negara berkembang, seperti Indonesia, sekarang ini sudah sangat besar karena menyangkut jutaan jiwa dan sangat kompleks karena masalah pengangguran ini memengaruhi sekaligus dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berinteraksi mengikuti pola yang tidak selalu mudah untuk dipahami. Persoalan pengangguran bukan hanya menyangkut masalah ekonomi, melainkan juga masalah sosial. Dampak yang ditimbulkannya akan berpengaruh terhadap pelaksanaan pembangunan nasional baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Dampak tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pendapatan nasional menurun

- b. Pendapatan per kapita masyarakat rendah
- c. Produktivitas tenaga kerja rendah
- d. Upah yang rendah

Dari sisi permintaan, upah yang rendah mengakibatkan permintaan masyarakat terhadap barang atau jasa juga rendah. Hal ini akan mengakibatkan perusahaan mengurangi atau bahkan menghentikan produksinya sehingga terjadi pengurangan pekerja yang akan memunculkan pengangguran. Hal ini tentu saja akan berdampak pada pembangunan nasional.

Dari sisi penawaran, upah yang rendah mengakibatkan jumlah pendapatan yang tidak dikonsumsi oleh masyarakat juga rendah atau bahkan tidak menabung sama sekali. Padahal tabungan masyarakat merupakan salah satu sumber modal pembangunan nasional.

1. Investasi dan pembentukan modal rendah
Permintaan masyarakat yang rendah ataupun rendahnya tabungan masyarakat sama-sama akan berdampak pada rendahnya investasi yang dilakukan. Kurangnya permintaan masyarakat akan membuat pengusaha enggan untuk berinvestasi dan rendahnya tabungan masyarakat menyebabkan minimnya dana untuk investasi. Hal ini akan menghambat pelaksanaan pembangunan.
2. Sumber utama kemiskinan
Salah satu indikator keberhasilan pembangunan suatu negara adalah semakin berkurangnya jumlah penduduk yang hidup miskin. Orang yang menganggur berarti tidak memiliki pendapatan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sehingga mereka hidup di bawah garis kemiskinan, seperti perumahan yang kurang layak, kesehatan dan gizi yang buruk, pendidikan yang minim atau tidak berpendidikan sama sekali, angka kematian bayi yang tinggi, dan harapan hidup yang relatif singkat. Kondisi yang demikian tentunya akan berpengaruh terhadap pelaksanaan pembangunan di suatu negara.
3. Pemborosan sumber daya dan potensi yang ada
jumlah pengangguran dan setengah penganggur yang tinggi merupakan pemborosan sumber daya dan potensi yang ada sebab kemampuan yang dimiliki oleh mereka seharusnya dapat menjadi sumbangsih yang besar bagi pelaksanaan pembangunan. Namun

yang terjadi justru sebaliknya, dengan menganggur berarti mereka tidak menghasilkan apa pun.

4. Dampak sosial lainnya yang ditimbulkan oleh pengangguran sehingga akan berpengaruh terhadap pelaksanaan pembangunan nasional, antara lain:
 - a. menjadi beban keluarga dan masyarakat;
 - b. penghargaan diri yang rendah;
 - c. kebebasan yang terbatas;
 - d. mendorong peningkatan keresahan sosial dan kriminal.

Walaupun masalah pengangguran ini sangat rumit seperti lingkaran yang tidak berujung pangkal, mengingat dampaknya yang sangat luas bagi pembangunan suatu negara, masalah pengangguran ini tentu saja harus segera diatasi.

7. Cara Mengatasi Pengangguran

Pembangunan Indonesia pada masa depan sangat tergantung pada kualitas sumber daya manusia Indonesia yang sehat secara fisik dan mental serta mempunyai keterampilan dan keahlian kerja. Dengan kondisi demikian manusia Indonesia mampu membangun keluarga untuk mempunyai pekerjaan dan penghasilan yang tetap dan layak sehingga kebutuhan hidup, kesehatan, dan pendidikan anggota keluarganya terpenuhi. Untuk itu mengingat masalah ketenagakerjaan di Indonesia bersifat multidimensi, cara pemecahannya pun harus multidimensi. Pemerintah dituntut untuk aktif dan kreatif dalam menciptakan kesempatan kerja bagi angkatan kerja melalui program dan kebijakan yang efektif.

Berikut beberapa cara yang ditempuh oleh pemerintah untuk mengatasi masalah pengangguran secara umum:

- Menciptakan kesempatan kerja, terutama di sektor pertanian melalui penciptaan iklim investasi yang lebih kondusif. Seperti kita ketahui Indonesia merupakan negara yang berbasis pertanian. Sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani sehingga sektor pertanian sangat berperan penting dalam pembangunan ekonomi. Telah terbukti di masa lalu bahwa sektor pertanian memberikan kontribusi yang besar terhadap pembangunan ekonomi. Salah satu kontribusinya adalah menyerap tenaga kerja dalam jumlah yang cukup banyak.

Kurangnya ketertarikan masyarakat untuk bekerja di sektor pertanian bukan semata-mata karena sektor industri dan jasa lebih menjanjikan dalam hal pencapaian kebutuhan hidup layak, melainkan juga karena pemerintah kurang memberi perhatian terhadap pembangunan sektor pertanian. Oleh karena itu, sudah seharusnya pemerintah segera merevitalisasi peranan sektor pertanian. Misalnya, memberikan pinjaman modal kepada para petani, mengembangkan tanaman pangan, dan memperbaiki infrastruktur, seperti jalan dan irigasi di pedesaan. Pemerintah juga perlu menggerakkan kembali Koperasi Unit Desa. Melalui program seperti ini, tentu akan tercipta kesempatan kerja yang lebih luas dan menjanjikan kepada masyarakat.

- Menumbuhkan usaha-usaha baru, memperluas kesempatan berusaha, dan mendorong pengusaha-pengusaha memperluas usahanya atau membuka investasi baru.
- Meningkatkan keterampilan tenaga kerja menuju profesionalisme. Cara ini dapat meningkatkan dan memelihara produktivitas tenaga kerja dan tidak perlu tergantung pada kesempatan kerja yang diberikan oleh orang lain, tetapi justru mampu menciptakan pekerjaan untuk dirinya sendiri.
- Meningkatkan kualitas tenaga kerja sesuai dengan tuntutan dunia industri dan dunia usaha melalui perbaikan isi kurikulum sistem pendidikan nasional, melakukan latihan-latihan kerja, magang, meningkatkan kualitas mental spiritual, perbaikan gizi dan kualitas kesehatan, meningkatkan pelaksanaan seminar, workshop yang berhubungan dengan pekerjaan tertentu.
- Untuk menumbuhkembangkan usaha mikro dan usaha kecil yang mandiri perlu keberpihakan kebijakan, termasuk akses, pendamping, pendanaan usaha kecil dan tingkat suku bunga kecil yang mendukung.
- Pembangunan nasional dan kebijakan ekonomi makro yang bertumpu pada sinkronisasi kebijakan fiskal dan moneter harus mengarah pada penciptaan dan perluasan kesempatan kerja
- Kebijakan pemerintah pusat dengan kebijakan pemerintah provinsi dan pemerintah kabupaten/kota harus merupakan satu kesatuan yang saling mendukung untuk penciptaan dan perluasan kesempatan kerja.

- Penempatan tenaga kerja Indonesia memiliki kompetensi dengan kualitas yang memadai di luar negeri.

3.Sistem Upah

Setelah mempelajari materi tentang masalah-masalah ketenagakerjaan dan pengangguran, bagaimana perasaanmu sekarang? Tentunya Anda berharap semua permasalahan yang dihadapi negara kita dapat segera terselesaikan ya, semoga Kini Anda akan semakin diperkaya dengan materi-materi yang ada kaitannya dengan ketenagakerjaan salah satunya yang akan dikupas berikut ini adalah tentang sistem upah. Silahkan disimak uraiannya ya Upah merupakan kompensasi (balas jasa) yang diberikan kepada pekerja karena telah memberikan tenaganya kepada perusahaan. Pembayaran upah bisa dilakukan harian, mingguan atau bulanan.

Ada beberapa sistem upah yang bisa digunakan untuk menghitung upah pekerja yaitu:

- Sistem upah menurut waktu, yakni pemberian upah berdasarkan waktu (lama) bekerja dari pekerja. Misalnya tukang bangunan dibayar per hari Rp150.000,00 bila dia bekerja 10 hari maka akan dibayar Rp1.500.000,00.
- Sistem upah menurut prestasi, yakni pemberian upah berdasarkan prestasi (jumlah barang yang dihasilkan) pekerja. Semakin banyak jumlah barang yang dihasilkan, semakin besar upah yang diterima pekerja.
- Sistem upah borongan, yakni pemberian upah berdasarkan kesepakatan pemberian kerja dan pekerja. Misalnya, untuk membuat rumah ukuran 30m x 10 m disepakati diborongkan dengan upah Rp100.000.000,00 sampai rumah tersebut selesai. Pembuatan rumah selain diborongkan bisa juga dibayar dengan sistem upah menurut waktu, misalnya harian, dengan tujuan agar pekerja bekerja lebih bagus dan hati-hati dalam membuat rumah. Dengan demikian, umumnya jumlah upah harian yang dibayarkan lebih mahal dibanding upah borongan.
- Sistem upah premi, yakni pemberian upah dengan mengombinasikan sistem upah prestasi yang ditambah dengan premi tertentu.

Misalnya bila pekerja mampu menyelesaikan 50 boneka dalam 1 jam akan dibayar Rp250.000,00 dan kelebihan dari 50 boneka akan diberi premi misal Rp30.000,00 per boneka. Apabila seorang pekerja apabila seseorang mampu membuat 70 $Rp250.000,00+(Rp30.000,00 \times 20)=Rp850.000,00$.

- Sistem upah partisipasi, yakni pemberian upah khusus berupa sebagian keuntungan perusahaan pada akhir tahun buku. Upah ini merupakan bonus/hadiah. Jadi, selain menerima upah seperti biasa, pada sistem upah ini, pekerja akan menerima sejumlah upah lagi setiap akhir tahun buku. Sistem upah partisipasi disebut juga sistem upah bonus.
- Sistem upah mitra usaha (co partnership), yakni pemberian upah seperti sistem upah bonus, bedanya upah tidak diberikan dalam bentuk uang tunai tapi dalam bentuk saham atau obligasi. Dengan memberikan, saham diharapkan pekerja lebih giat dan hati-hati dalam bekerja, karena mereka juga merupakan pemilik perusahaan.
- Sistem upah indeks biaya hidup, yakni pemberian upah yang didasarkan pada besarnya biaya hidup. Semakin naik biaya hidup, semakin naik pula besarnya upah yang diberikan.
- Sistem upah skala berubah (sliding scale), yakni pemberian upah berdasarkan skala hasil penjualan yang berubah-ubah. Apabila hasil penjualan bertambah, jumlah upah yang diberikan juga bertambah, demikian pula sebaliknya.
- Sistem upah produksi (production sharing), yakni pemberian upah berdasarkan naik turunnya jumlah produksi secara keseluruhan. Bila jumlah produksi naik 5%, upah juga naik 5%, demikian pula sebaliknya.
- Sistem upah bagi hasil, yakni pemberian upah dengan memberikan bagian tertentu kepada pekerja dari hasil (keuntungan) yang diperoleh. Sistem ini biasa dipakai di sektor pertanian. Misalnya petani penggarap mengerjakan sawah milik orang lain dengan bagi hasil separohan. Artinya, bila sawah menghasilkan 2ton beras, petani penggarap mendapat 1ton dan pemilik sawah juga mendapat 1 ton.

Di Indonesia pengusaha bisa memilih sistem upah yang sesuai untuk jenis perusahaannya. Akan tetapi, pemerintah memiliki kewajiban menetapkan berapa besarnya upah minimum yang harus diterima pekerja agar bisa hidup

layak. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 25 tahun 2000 mengenai kewenangan pemerintah dan kewenangan provinsi sebagai daerah otonom maka pemberlakuan UMR (Upah Minimum Regional) diubah menjadi UMP (Upah Minimum Provinsi) dan UMK (Upah Minimum Kota/Kabupaten). Dalam hal ini, pemerintah kota/kabupaten tidak boleh menetapkan UMK di daerahnya yang jumlahnya di bawah UMP yang sudah ditetapkan oleh provinsi. Dalam peraturan pemerintah tersebut dinyatakan pula antara lain:

- A. UMP atau UMK hanya berlaku bagi pekerja yang memiliki masa kerja kurang dari 1 tahun. Itu berarti bagi pekerja yang masa kerjanya lebih dari 1 tahun berhak memperoleh upah di atas UMP atau UMK.
- B. Bagi pengusaha yang telah memberikan upah di atas UMP atau UMK dilarang menurunkan upahnya.

Selain itu, pemerintah juga mengeluarkan Peraturan Pemerintah No. 5 tahun 2003 yang mengatur pajak penghasilan bagi pekerja. Menurut peraturan ini, bagi para pekerja yang menerima upah yang jumlahnya kurang atau sama dengan UMP atau UMK, maka pemerintah wajib menanggung atau membayar pajak penghasilan para pekerja tersebut. Peraturan ini dikeluarkan dengan maksud mengurangi beban pajak para pekerja yang upahnya kurang atau sama dengan UMP atau UMK.

SOAL

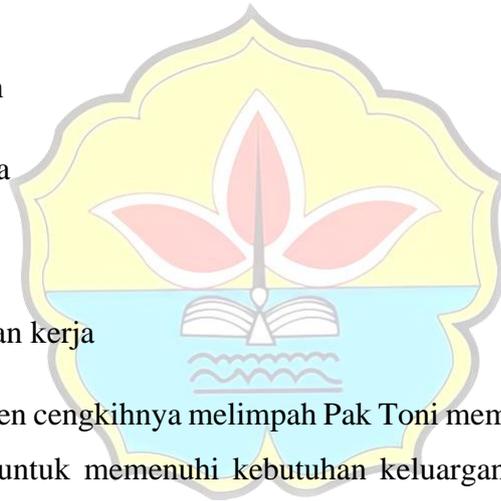
1. Perhatikan pernyataan berikut ini:

- 1) Tingkat pengangguran tinggi
- 2) Jumlah angkatan kerja tinggi
- 3) Tingkat pendidikan dan keterampilan rendah
- 4) Penyebaran angkatan kerja merata
- 5) Perlindungan kesejahteraan tenaga kerja maksimal

Yang merupakan permasalahan ketenagakerjaan adalah

- A. 1), 2) dan 3)

- B. 1), 3) dan 5)
- C. 2), 3) dan 4)
- D. 2), 4) dan 5)
- E. 3), 4) dan 5)
2. Penduduk yang tidak bekerja tetapi sedang mencari pekerjaan atau mempersiapkan suatu usaha baru atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena merasa tidak mungkin mendapatkan pekerjaan atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan karena sudah diterima bekerja/ mempunyai pekerjaan tetapi belum mulai bekerja merupakan
- A. pekerja
- B. pengangguran
- C. angkatan kerja
- D. pencari kerja
- E. bukan angkatan kerja
3. Pada saat hasil panen cengkihnya melimpah Pak Toni memiliki penghasilan yang besar dan cukup untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Namun pada saat paceklik penghasilan Pak Toni tidak ada sama sekali, untung isterinya membuka usaha warung kecil-kecilan. Pak Toni termasuk jenis pengangguran
- A. terbuka
- B. terselubung
- C. musiman
- D. friksional
- E. structural



4. Pak Anto terkena pemutusan hubungan kerja (PHK) karena perusahaannya tidak mampu menutup tingginya biaya produksi akibat inflasi dan krisis ekonomi. Pak Anto termasuk pengangguran

- A. terselubung
- B. friksional
- C. musiman
- D. terbuka
- E. siklis

5. Pernyataan berikut ini yang menyebabkan terjadinya pengangguran adalah

- A. efektifnya informasi pasar kerja bagi para pencari kerja
- B. kompetensi pencari kerja sesuai dengan pasar kerja
- C. pertumbuhan ekonomi yang jauh lebih besar daripada pertumbuhan angkatan kerja
- D. tekanan demografis dengan jumlah dan komposisi angkatan kerja yang besar
- E. berbagai regulasi dan perilaku birokrasi yang sangat kondusif bagi pengembangan usaha

6. Persoalan pengangguran bukan hanya menyangkut masalah ekonomi, melainkan juga masalah sosial. Dampak yang ditimbulkannya akan berpengaruh terhadap pelaksanaan pembangunan nasional baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang misalnya

- A. pendapatan nasional meningkat
- B. produktivitas kerja tinggi
- C. investasi dan pembentukan modal tinggi
- D. pendapatan perkapita naik

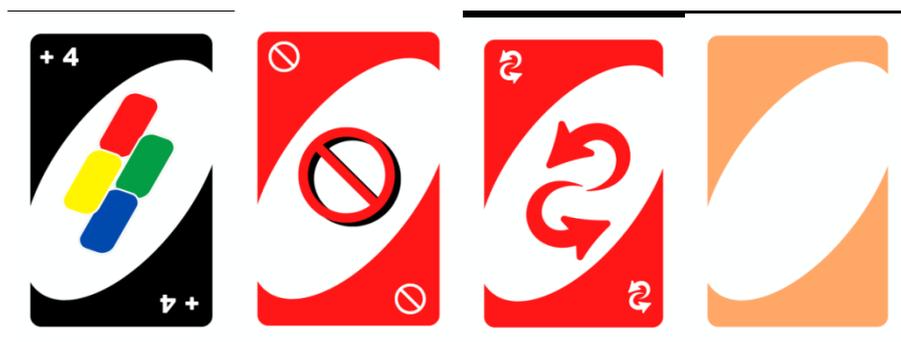
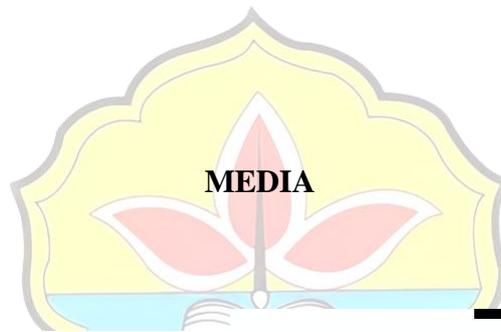
- E. menjadi beban keluarga
7. Pemerintah berupaya mengatasi masalah pengangguran dengan melakukan berbagai upaya di bawah ini, kecuali
- A. menurunkan kualitas tenaga kerja
 - B. menciptakan kesempatan kerja baru
 - C. meningkatkan keterampilan tenaga kerja menuju profesionalisme
 - D. menumbuhkembangkan usaha mikro dan usaha kecil yang mandiri
 - E. menumbuhkan usaha-usaha baru, memperluas kesempatan berusaha
8. Masalah pengangguran dapat memengaruhi pendapatan nasional. pernyataan berikut yang benar berkaitan dengan permasalahan tersebut adalah
- A. semakin banyaknya pengangguran, semakin cepat laju pertumbuhan penduduk
 - B. tingkat kriminalitas cenderung meningkat sehingga mengurangi pertumbuhan ekonomi
 - C. meningkatnya pengangguran akan menyebabkan meningkatnya pendapatan nasional
 - D. meningkatnya biaya yang harus dikeluarkan pemerintah untuk memperluas lapangan pekerjaan
9. Penetapan upah di Indonesia dilakukan dengan menetapkan upah
- A. regional
 - B. minimum
 - C. maksimum
 - D. absolut
 - E. provinsi

10. Petani penggarap mengerjakan sawah milik orang lain dengan bagi hasil separohan. Artinya, bila sawah menghasilkan dua ton beras, petani penggarap mendapat satu ton dan pemilik sawah juga mendapat satu ton. Sistem upah yang diterapkan dalam kondisi ini adalah upah

- A. premi
- B. borongan
- C. bagi hasil
- D. mitra usaha
- E. skala beruba

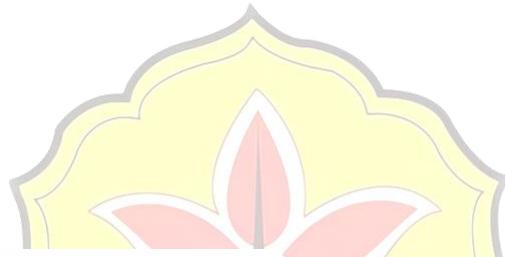
Lampiran 2

Kartu Aksi





Kartu Master





KARTU MATERI

1
KETENAGAKERJAAN



Tenaga kerja merupakan modal yang sangat dominan dalam menyukseskan program pembangunan

2
TENAGA KERJA



Adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat

3
ANGKATAN KERJA



Adalah penduduk dalam usia kerja (15 tahun keatas), baik yang berkeja maupun yang tidak berkeja.

4
KESEMPATAN KERJA



Adalah suatu keadaan yang menggambarkan tersedianya lapangan kerja yang siap diisi oleh para pencari kerja.

5
PERMASALAHAN KETENAGAKERJAAN INDONESIA



A. tingkat pengangguran yang tinggi
B. Jumlah angkatan kerja yang tinggi
C. Rendahnya tingkat pendidikan dan ketrampilan
D. Penyebaran angkatan kerja yang tidak merata
E. Perlindungan kesejahteraan tenaga kerja yang belum maksimal

6
PENGANGGURAN



Pengangguran adalah penduduk yang tidak bekerja tetapi sedang mencari pekerjaan atau mempersiapkan suatu usaha baru atau penduduk yang tidak mencari pekerjaan , karena merasa tidak mungkin mendapatkan pekerjaan atau penduduk yang tidak menncari pekerjaan karena sudah diterima bekerja atau sudah mempunyai pekerjaan tetapi belum mulai bekerja

7

SISTEM UPAH



Sistem upah merupakan kompensasi (balas jasa) yang diberikan kepada pekerja , karena telah memberikan tenaganya pada perusahaan, pembayaran bisa dilakukan harian,mingguan dan bulanan.

7

SISTEM UPAH



Sistem upah merupakan kompensasi (balas jasa) yang diberikan kepada pekerja , karena telah memberikan tenaganya pada perusahaan, pembayaran bisa dilakukan harian,mingguan dan bulanan.

8

JENIS TENAGA KERJA



Tenaga kerja lapangan, tenaga kerja pabrik , tenaga kerja kantor

9

JENIS PENGANGGURAN



Pengangguran Ketidaccakapan, Pengangguran tak kentara / terselubung, pengangguran kentara / terbuka

11

DAMPAK PENGANGGURAN



Pendapatan Nasional menurun ,pendapatan perkapita masyarakat rendah, produktifitas tenaga kerja rendah , upah yang rendah

12

CARA MENGATASI PENGANGGURAN



Menciptakan kesempatan kerja , menumbuhkan usaha - usaha baru , meningkatkan keterampilan tenaga kerja , menunjuk profesionalisme , meingkatkan kualitas kerja.

13

SISTEM UPAH YANG BISA DIGUNAKAN UNTUK MENGHITUNG UPAH PEKERJA



Sistem upah menurut waktu , sistem upah premium , sistem upah mitra usaha , sistem upah indeks biaya hidup , sistem upah skala beban , sistem upah produksi , sistem upah bagi hasil.

10

PENYEBAB PENGANGGURAN



Pertumbuhan ekonomi yang jauh lebih kecil daripada pertumbuhan angkatan kerja , jumlah lapangan kerja yang tersedia lebih kecil daripada pencari kerja , dan kompetensi pencari kerja tidak sesuai dengan pasar kerja



KARTU SOAL





COVER



Card Box 60x30x90 mm



templatemaker.nl (C) Please, refer to the very permissive license!



MEDIA PEMBELAJARAN UNO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI



ATURAN MAIN

ATURAN PERMAINAN

- Pemain terdiri dari **4-5 pemain dan 1 juri**
- Juri bertugas memegang **Kartu Master , Soal dan Kunci Jawaban**
- Setiap pemain mendapat **7 Kartu** secara acak , dan sisanya digunakan untuk kartu tarikan / **Draw Card**
- Kartu yang paling awal dimainkan adalah **Kartu Master** yang dikeluarkan oleh **Juri** , Setiap pemain harus menyesuaikan materi dengan tema pada **Kartu Master** yang sedang dimainkan . Apabila pemain tidak mempunyai kartu yang dimaksud maka harus mengambil 1 kartu tarikan dan seterusnya
- Inti dari permainan ini adalah menyesuaikan **Kartu Materi** dengan tema pada **Kartu Master**
- **Kartu Master** dapat dimainkan kembali oleh **Juri** jika ada pemain yang mengeluarkan **Kartu Soal**.
- **Kartu Soal** dapat dimainkan hanya pada saat giliran anda . apabila kartu soal dikeluarkan maka pemain tersebut **Wajib menjawab** pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu soal , apabila jawaban benar maka mendapatkan **Poin** .

Apabila jawabn pemain salah , maka harus mengambil 1 kartu dari *Drawcard* dan pemain lawan berhak menjawab pertanyaan tersebut.

- **Kartu Simbol** seperti +4 . +2 , Block, Reverse ,Magic dapat dimainkan hanya pada saat giliran anda , kartu simbol dapat dimainkan dalam kondisi apapun **Kecuali** pada saat kartu soal dimainkan.
- Pemain yang memiliki kartu dengan materi yang sama boleh mengeluarkan kartu tersebut secara **bersamaan**.
- Apabila kartu tinggal satu maka pemain tersebut wajib mengatakan “UNO” , apabila kalah cepat dengan pemain lawan maka pemain tersebut dinyatakan kalah dan permainan selesai.
- Pemain dinyatakan menang apabila mendapatkan poin terbanyak setelah semua kartu soal terjawab dan atau salah satu pemain yang dapat menghabiskan kartu dalam permainan.

ATURAN POIN

- POIN +5 : Apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar pada soal yang ber- Warna merah ,apabila jawaban salah , juri berhak melempar soal tersebut Pada pemain lain.
- POIN +10 : Apabila pemain dapat menjawab soal dengan benar pada soal yang ber- Warna kuning , apabila jawaban salah , juri berhak melempar soal tersebut Pada pemain lain.

KETERANGAN



Kartu Master adalah kartu yang berisi tema dari materi pelajaran , kartu master wajib dimainkan paling awal dalam permainan.



Kartu Soal adalah kartu berisi soal yang harus dijawab oleh pemain yang mengeluarkannya . soal akan dibacakan oleh juri , benar / salah jawaban akan mendapatkan konsekuensi dari juri sesuai peraturan.



Kartu Materi adalah kartu yang berisi materi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku.

PENJELASAN KARTU SIMBOL



Plus 4 Kartu adalah kartu yang jika dimainkan maka pemain selanjutnya harus mengambil 4 kartu sekaligus. Kartu ini dapat dihalau dengan kartu yang sama.



Plus 2 kartu adalah kartu yang jika dimainkan maka pemain selanjutnya harus mengambil 2 kartu sekaligus, kartu ini dapat dihalau dengan kartu yang sama.



Block adalah kartu yang dapat menghentikan giliran pemain selanjutnya.

Jadi pemain selanjutnya akan kehilangan gilirannya.



Reverse adalah kartu yang digunakan untuk membalik arah pada giliran permainan.



Kartu Magic adalah kartu yang bisa dimainkan apabila pemain tidak mempunyai kartu materi.

Lampiran 3**ANGKET MATERI****Lembar Validasi Untuk Ahli Materi**

judul Penelitian		Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMA N 8 Kota Jambi
Sasaran Program		Siswa SMA N 8 Kota Jambi
Mata Pelajaran		Ketengaan kerja
Peneliti		Sarwinda
Ahli Mateeri		Lamtiur Sinaga, S.Pd

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Ekonomi untuk siswa kelas XI IPS 5 SMA N 8 Kota Jambi ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Untuk Ahli Materi

B.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi Materi						
1.	Kebenaran konsep dari materi yang disajikan					
2.	Cakupan materi yang disajikan					
3.	Kelengkapan materi yang disajikan					
4.	Kejelasan materi yang disajikan					
5.	Keruntutan materi yang disajikan					
6.	Kebenaran contoh yang disajikan					
7.	Kejelasan contoh yang disajikan					
8.	Kebenaran konsep soal yang disajikan					
9.	Cakupan soal yang disajikan					
10.	Keruntutan soal yang disajikan					
11.	Kejelasan soal yang disajikan					
12.	Kebenaran kunci jawaban yang disajikan					
Aspek Pembelajaran						
13.	Kejelasan tujuan pembelajaran					

14.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
15.	Kemenarikan materi yang disajikan					
16.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan					
17.	Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi					
18.	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan					
19.	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					
20.	Tingkat kesulitan soal yang disajikan					

C. Kebenaran materi

Petunjuk :

1. Apabila terdapat kesalahan pada materi, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Komentor / Saran	Keputusan
1		
2		
3		

--	--	--

A. Komentor dan Saran

.....

.....

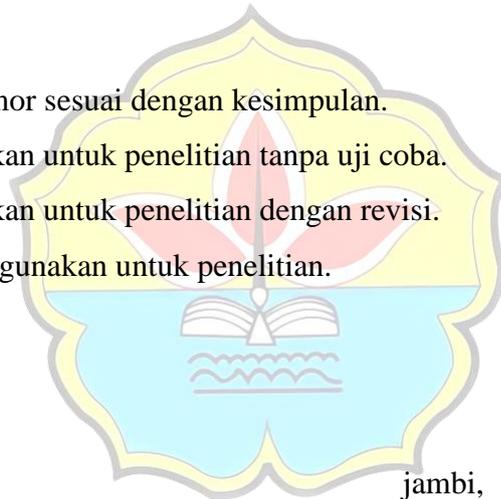
.....

.....

B. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba.
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian.



Jambi, Desember 2022

Ahli Materi

Lamtiur Sinaga, S.Pd

Lampiran 4

Lembar Validasi Untuk Ahli Media

judul Penelitian		Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di SMA N 8 Kota Jambi
Sasaran Program		Siswa SMA N 8 Kota Jambi
Mata Pelajaran		Ketenaga kerjaan
Peneliti		Sarwinda
Ahli Media		Rizki Hardiansyah,S.Kom,,MTA

Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu UNO Ekonomi untuk siswa kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi, ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

D. Penilaian Untuk Ahli Media

Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan dan Penyajian						
1.	Keefektifan dalam penggunaan media					
2.	Keefesienan dalam menggunakan media					
3.	Media mudah di simpan					
4.	Ketepatan penempatan gambar dalam media					
5.	Media mudah digunakan					
6.	Ketepatan untuk memilih aplikasi canva untuk media					
7.	Ketepatan pemilihan warna media yang digunakan					
8.	Ketejelasan petunjuk penggunaan media					
9.	Pengemasan media					
10.	Keterbacaan teks yang disajikan dalam media					
11.	Keruntutan penyajian materi dalam media					
12.	Keefektifan yang digunakan dalam media					
13.	Tingkat keawetan media					
Total Skor						
Rata-rata Skor						
Kategori						
Aspek Media						
14.	Komunikatif (bahasa mudah di pahami, baik dan benar					
15.	Kemudahan dalam menggunakan kartu uno					
16.	Tampilan media sederhana					
17.	Pemilihan jenis huruf yang di gunakan					

18.	Kesesuaian gambar dan konsep materi					
19.	Kemenarikan desain media					
Total Skor						
Rata-rata Skor						
Kategori						

E. Kebenaran Media

Petunjuk :

3. Apabila terdapat kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
4. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

Komentar dan Saran Perbaikan Ahli Media

No.	Komentar / Saran Perbaikan	Keputusan
1.		
2.		

F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk di uji coba
2. Layak untuk di ujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk di uji cobakan

Jambi, Desember 2022

Ahli media

Rizki Hardiansyah,S.Kom,.MTA

Lampiran 5

Angket respon siswa terhadap media pembelajaran kartu uno pada materi ekonomi

Nama :

Kelas :

Petunjuk:

1. Siswa diminta untuk mengisi instrumen penelitian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kelayakan materi dan media. Adapun kriteria penilaian kelayakan materi dan media yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik



2. Siswa diminta untuk menuliskan komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan.

A. Instrumen Penilaian Materi dan Media

No.	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Isi Materi						
1.	Kejelasan materi yang disajikan dalam media kartu uno					
2.	Keruntutan materi yang disajikan dalam media kartu uno					
3.	Kejelasan contoh yang disajikan dalam media kartu uno					
4.	Cakupan soal yang disajikan dalam media kartu uno					

5.	Keruntutan soal yang disajikan dalam media kartu uno					
6.	Kejelasan soal yang disajikan dalam media kartu uno					
7.	Kebenaran kunci jawaban yang disajikan dalam media kartu uno					
Aspek Pembelajaran						
8.	Kejelasan petunjuk belajar dengan media kartu uno					
9.	Kemenarikan materi yang disajikan dalam media kartu uno					
10.	Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan dalam media kartu uno					
11.	Meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran ekonomi					
12.	Ketepatan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media kartu uno					
Aspek Penyajian dan Tampilan						
13.	Ketepatan penempatan teks dalam media kartu uno					
14.	Ketepatan penggunaan gambar dalam media kartu uno					
15.	Perpaduan warna teks dan <i>background</i> dalam media kartu uno					
16.	Ketepatan pemilihan warna media yang digunakan					
17.	Ketepatan pemilihan <i>font</i> yang digunakan dalam menyajikan materi					
18.	Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i> yang digunakan dalam menyajikan materi					

19.	Keterbacaan teks yang disajikan dalam media kartu uno					
20.	Keruntutan penyajian materi dalam media kartu uno					
21.	Kejelasan musik yang digunakan dalam media kartu uno					
Aspek media						
22.	Kemudahan dalam menggunakan media kartu uno					
23.	Kemudahan dalam menginstalasi media kartu uno					
24.	Kejelasan petunjuk penggunaan media kartu uno					
25.	Kreativitas dalam mengembangkan media kartu uno					

B. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Jambi, Januari 2023

Siswa







Lampiran 9

Kartu Bimbingan Satu

KARTU BIMBINGAN I (SATU)

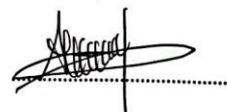
SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : Sakwinda
 NIM : 1900824203005
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Ekonomi
 PEMBIMBING SKRIPSI I : Lili Andriani, S.Ed. MM
 JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Media Pembelajaran
 Kartu UNO Pada Mata Pelajaran
 Ekonomi di kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi

No	Tanggal Bimbingan	Uraian Bimbingan Skripsi	Paraf
1.	9/9/2022	- Perbaiki Bab I - Latar belakang.	f
2.	23/9/2022	Bab I - rumusan masalah	f
3.	6/10/2022	Bimbingan Bab II	f
4.	20/10/2022	Revisi Bab II kisi-kisi ahli materi/media dan siswa	f
5.	25/10/2022	Bab II kerangka berfikir	f
6.	26/10/2022	Bab III Bimbingan Bab III	f
7.	14/11/2022	Perbaiki Bab III - Acc Seminar Proposal	f
8.	4/12/2022	Bimbingan Bab IV	f
9.	16/12/2022	Bimbingan Bab V	f
10.	23/12/2022	Acc Sidang	f

Tanggal Persetujuan Untuk Sidang Skripsi :

Pembimbing Skripsi I



Lampiran10

Kartu Bimbingan Dua

KARTU BIMBINGAN II (DUA)

SKRIPSI

NAMA MAHASISWA : SAEWINDA
 NIM : 1900884203005
 PROGRAM STUDI : Pendidikan Ekonomi
 PEMBIMBING SKRIPSI II : Rizka Afrida, M.Ed
 JUDUL SKRIPSI : Pengembangan media pembelajaran kartu uno pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA N 8 Kota Jambi

No	Tanggal Bimbingan	Uraian Bimbingan Skripsi	Paraf
1.	1/8/2022	Perbaiki BAB I dan BAB II latter belakang	Duf
2.	10/11/2022	revisi tulisan huruf BAB II	Duf
3.	8/11/2022	Bimbingan Bab II	Duf
4.	16/11/2022	revisi BAB II - perbaikan kisi-kisi	Duf
5.	12/11/2022	revisi BAB II	Duf
6.	13/11/2022	Bimbingan bab III	Duf
7.	19/11/2022	revisi BAB III Acc seminar proposal	Duf
8.	12/01/2023	- Perbaiki data BAB IV - perbaikan BAB IV	Duf
9.	03/02/2023	Acc sidang	Duf
10.			

Tanggal Persetujuan Untuk Sidang Skripsi :

Pembimbing Skripsi II

Duf
RIZKA AFRIDA

Lampiran 11

Surat Sk Judul



Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

NOMOR 154 TAHUN 2022

Tentang

DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATANGHARI

- Membaca** : Surat Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi tanggal 20 Desember 2022 tentang Usulan pergantian judul skripsi.
- Menimbang** : a. Bahwa penulisan skripsi oleh para mahasiswa perlu diarahkan dan dibimbing oleh para tenaga edukatif baik dari segi teknis maupun dari segi materi.
b. Bahwa untuk maksud tersebut pada huruf (a) perlu penunjukan oleh Dekan, yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor, 157, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4586).
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336).
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 18).
4. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
5. Kalender Akademik Universitas Batanghari 2022/2023
6. Surat Perintah Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 0307/E.E3/KP.07.00/2022 tentang penunjukan Pejabat Sementara Rektor Universitas Batanghari
7. Surat Keputusan Rektor Universitas Batanghari Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perpanjangan Masa Tugas Pejabat Pada Jabatan Wakil Rektor, Dekan, Kepala Unit Kerja di Lingkungan Universitas Batanghari

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Bahwa terhitung tanggal 24 Agustus 2022 s/d 24 Februari 2023 menunjuk saudara :
1. Lili Andriani, S.Pd. M.M.
 2. Diliza Afrila, M.Pd.
- Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II skripsi dari mahasiswa di bawah ini.

NAMA	NIM / PRODI	JUDUL SKRIPSI
SARWINDA	1900887203005 Pendidikan Ekonomi	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI

Dengan ketentuan apabila waktu yang telah ditentukan tidak dilaksanakan sebagaimana mestinya maka Surat Keputusan diperbaharui,

DITETAPKAN DI : J A M B I
PADA TANGGAL : 20 Desember 2022

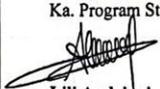


Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1021036502

Tembusan

1. Rektor Unbari
2. Wakil Rektor I Unbari
3. Yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan
4. Arsip.

USULAN PERGANTIAN JUDUL SKRIPSI

I. Diajukan Kepada Yth. : Ketua Prodi : Lili Andriani, S.Pd., M.M Prodi Pend. Ekonomi FKIP Universitas Batanghari	
II. Mahasiswa yang mengusulkan	
1. Nama	: SARWINDA
2. NIM	: 1900887203005
3. Prodi	: Pend. Ekonomi
III. Judul Skripsi (Lama)	
Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai alat Evaluasi Pembelajaran ekonomi terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI di SMA N 8 kota Jambi	
IV. Judul Skripsi (Baru)	
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO PADA MATA PELAJARAN ekonomi Di kelas XI IPS SMA N 8 KOTA JAMBI	
V. Dosen Pembimbing yang diusulkan	
	Yang di Setujui
1. Lili Andriani, S.Pd. M.M	1. Lili Andriani, S.Pd. M.M
2. Diliza Aprilia, S.Pd. M.Ed	2. Diliza Aprilia, S.Pd. M.Ed
VI. Masa Pembimbing	
Mulai dari 24. Agustus 2022 s.d 24 Februari 2023	
VII. Menyetujui, Ka. Program Studi,	
 <u>Lili Andriani, S.Pd., M.M.</u> NIDN: 1026067404	Jambi, 24. Desember 2022 Mhs. Yang Mengusulkan,  Sarwinda
VIII.	
Mengetahui, Wakil Dekan I  <u>Dr. Silvia Fitriani, M.Pd.</u> NIDN: 1010058901	

Lampiran 12

Surat Sk Penelitian



Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

Nomor : 05 /UBR-01/B/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth : Bapak/Ibu
Kepala SMA N 8 Kota Jambi

di
Tempat

Dengan hormat,

Kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi izin kepada Mahasiswa
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi :

Nama : SARWINDA
NIM : 1900887203005
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk mengadakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin, guna
penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di atas dengan judul :

**"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS SMA NEGERI 8
KOTA JAMBI"**

Demikian, atas bantuan dan kerja sama yang baik ini, kami ucapkan terima
kasih.

Jambi, 5 Januari 2023
Dekan,



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1021036502

Lampiran 13

Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI

Jl. Marsda Surya Dharma Km 8 Kec. Kota Baru Jambi ☎ 0741-41328
NSS : 301104407004 NPSN : 10504584 Email : sman8kotajambi@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422/044/SMA.8/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Kota Jambi dengan ini menerangkan :

Nama : SARWINDA
NIM : 1900887203005
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Maksud : Penelitian
Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Kota Jambi".

Berdasarkan surat permohonan izin Penelitian nomor: 05/UBR-01/B/2023 tanggal 5 Januari 2023 dari Universitas Batanghari, nama tersebut di atas memang benar telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 8 Kota Jambi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 19 Januari 2023
Kotajambi

 FETI MURWATI S.Pd, M.Pd
 NIM. 19650627 199003 2 002

Lampiran 14

Surat Sk Sidang

**LAMPIRAN : S K DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 NOMOR : 21 TAHUN 2023
 TENTANG : PENETAPAN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI
 PENDIDIKAN EKONOMI SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK
 2022/2023 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
 BATANGHARI**

**Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Tempat Ujian : Ruang FKIP 1**

No	Hari, Tanggal / Pukul	Nama/No. Mahasiswa	Pembahas
1.	Senin, 6 Februari 2023 09.00 – 11.00 WIB	Nama : M. Joko Safutra NIM : 1900887203022	Ketua Sidang : Dr. Zuhri Saputra Hutabarat, M.Pd. Sekretaris : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Penguji Utama : Drs. Kasiono, M.Pd. Penguji : Diliza Afrila, M.Pd.
2.	11.00 – 13.00 WIB	Nama : Fitri Yanti NIM : 1900887203012	Ketua Sidang : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Diliza Afrila, M.Pd. Penguji Utama : Dr. Zuhri Saputra Hutabarat, M.Pd. Penguji : Drs. Kasiono, M.Pd.
3.	13.00 – 15.00 WIB	Nama : Sarwinda NIM : 1900887203005	Ketua Sidang : Lili Andriani, S.Pd. M.M. Sekretaris : Diliza Afrila, M.Pd. Penguji Utama : Drs. Kasiono, M.Pd. Penguji : Dr. Zuhri Saputra Hutabarat, M.Pd.

**Ditetapkan di : Jambi
 Pada Tanggal : 4 Februari 2023**

Dekan,



Dr. H. Abdoel Gafar, S.Pd., M.Pd.
 NIDN: 1021036502

Lampiran 15

Surat Bebas Spp



Universitas Batanghari

www.unbari.ac.id email : rektorat@unbari.ac.id

Jln. Slamet Riyadi Broni Jambi Telp. 0741-60673, 668073 Fax. 0741-60673

Kode Pos 36122

SURAT KETERANGAN

Nomor : 111/UBR/C/II/2023

Rektor Universitas Batanghari Jambi dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : SARWINDA
N P M : 1900887203005
Tempat / Tgl. Lahir : PUDING, 08 NOVEMBER 2001
Fa k u l t a s : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI
A l a m a t : JL. LINTAS JAMBI SUAK KANDIS KM.41 RT.004 RW.002
 DESA PUDING KEC. KUMPEH KAB. MUARA JAMBI

Bahwa berdasarkan bukti-bukti pembayaran SPP yang kami teliti, yang bersangkutan melunasi semua kewajiban keuangan sebagai mahasiswa Universitas Batanghari sampai dengan **Semester GANJIL (TUJUH)** Tahun Akademik 2022/2023.

Demikianlah Surat Keterangan ini diberikan sebagai persyaratan untuk Wisuda.

KEBENARANNYA TELAH DIPERIKSA		
Jabatan	N a m a	Paraf
Pengelola	Nurlela	
Bendahara	Dr. Zulyadaini, M.Pd	
Ka. B.A.U.K	Dr. Ir. Zainuddin, M.Si	

Jambi, 08 FEBRUARI 2023

An. Pj. Rektor

Wakil Rektor II,

Hj. Fathiyah, SE. M.Si.

Lampiran 16

Surat Bebas Pustaka Universitas Batanghari

UNIVERSITAS BATANGHARI
PERPUSTAKAAN PUSAT

JL. SLAMAT RIYADI, BRONI, JAMBI Telp./Fax : 0741-60673
Website: www.unbari.ac.id Email: pustaka@unbari.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : 149 /UBR-PERPUS /C/2023

Kepala Perpustakaan Pusat Universitas Batanghari Jambi, dengan ini menerangkan :

Nama: : Sarwinda
No. Mahasiswa : 1900887203005
FAKULTAS : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Alamat : Jl.Lintas Jambi Suak Kandis KM. 41 RT.004 RW. 002
Desa Puding Kec. Kumpeh Kab. Muaro Jambi

Bahwa berdasarkan Surat Keterangan Bebas Fakultas tertanggal **15 Februari 2023**, telah diteliti pada arsip ternyata yang bersangkutan *tidak ada pinjaman buku dan tidak ada sangkut pautnya lagi* dengan Perpustakaan Pusat Universitas Batanghari Jambi.

Demikianlah Surat Keterangan Bebas Pustaka ini diberikan sebagai salah satu syarat untuk mengikuti WISUDA

Jambi, 15 Februari 2023

An. Kepala
Kabag TU

Nurul Huda, SE

Lampiran 17

Bsurat Bebas Pustaka FKIP Universitas Batanghari



Universitas Batanghari
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perpustakaan FKIP
 Jl. Slamet Riyadi Telp. 0741 - 667089

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

Nomor : JS / UBR-Perpus / FKIP / 2023

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : SARWINDA
 Tempat / Tanggal Lahir : Puding, 08 November 2001
 N P M : 1900887203005
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Alamat : Jl. Lintas Jambi Suak Kandis KM. 41 RT. 004 RW. 002
 Desa Puding Kec. Kumpeh Kab. Muaro Jambi
 Tanggal Sidang Skripsi : 6 Februari 2023

Bahwa nama tersebut di atas, telah diteliti pada arsip ternyata yang bersangkutan *tidak ada pinjaman buku dan tidak ada sangkut pautnya lagi dengan Perpustakaan FKIP Universitas Batanghari.*

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 7 Februari 2023

PK, Kepala Perpustakaan



Syaidati Nasimah, S.Psi

Lampiran 18

Surat Turnitin

SKRIPSI SARWINDA			
ORIGINALITY REPORT			
38%	37%	5%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	eprints.uny.ac.id Internet Source		10%
2	ji.unbari.ac.id Internet Source		7%
3	core.ac.uk Internet Source		3%
4	repository.unbari.ac.id Internet Source		2%
5	repository.usd.ac.id Internet Source		2%
6	jurnal.umb.ac.id Internet Source		1%
7	qdoc.tips Internet Source		1%
8	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper		1%
9	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source		1%

Lampiran 19***UJI COBA ONE TO ONE***

Lampiran 20

UJI COBASMALL GROUP



Lampiran 21

UJI COBA *FIELD TEST*



Lampiran 22

PENYEBARAN ANGKET



