

**PENERAPAN PERMAINAN KARTU UNO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 1 BATANG ANAI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Departemen Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang*



Oleh :

WIDYA NOFETRI
18053084/2018

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**"PENERAPAN PERMAINAN KARTU UNO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 1 BATANG ANAI"**

Nama : Widya Nofetri
BP/NIM : 2018/18053084
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Departemen : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Disetujui Oleh
Ketua Departemen Pendidikan Ekonomi

Padang, Juni 2023
Pembimbing



Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820311 200501 2 005



Oknaryana, S.Pd, M.Pd.E
NIP. 19891016 201504 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Departemen Pendidikan Ekonomi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Universitas Negeri Padang

“PENERAPAN PERMAINAN KARTU UNO SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN EKONOMI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMAN 1 BATANG ANAI”

Nama : Widya Nofetri

BP/NIM : 2018/18053084



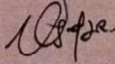
Keahlian : Ekonomi Koperasi

Departemen : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis

Padang, Juni 2023

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Oknaryana, S.Pd, M.Pd.E	
2.	Anggota	Dr. Armianti, S.Pd, M.Pd	
3.	Anggota	Mentari Ritonga, S.Pd, M.Pd.E	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widya Nofetri
Nim/Tahun Masuk : 18053084/2018
Tempat/Tanggal Lahir : Duku / 05 November 1999
Departemen/Keahlian : Pendidikan Ekonomi / Ekonomi Koperasi
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul Skripsi : "Penerapan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Anai".
No. Hp : 082384958600

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh untuk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis /skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Departemen.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Padang, Mei 2023

Yang menyatakan,



Widya Nofetri
NIM. 18053084

ABSTRAK

Widya Nofetri, 2018/18053084. “Penerapan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Anai”.

Pembimbing : Oknaryana, S.Pd, M.Pd.E

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi pada kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan subyek penelitian yaitu peserta didik kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai yang terdiri dari 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah menggunakan tes dan angket.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh rata-rata hasil belajar pretest sebelum penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi adalah 67,3667 dengan presentase ketuntasan peserta didik adalah 60%. Sedangkan rata-rata hasil belajar posttest setelah penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi pada siklus I adalah 75,233 dengan presentase ketuntasan peserta didik adalah 73,33% dan pada siklus II (posttest) rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 81,5 dengan presentase ketuntasan peserta didik adalah 83,33%. Motivasi belajar peserta didik dengan rata-rata yaitu sebesar 88,1% dengan kriteria sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Batang Anai mengalami peningkatan.

Kata kunci :Kartu UNO Media Pembelajaran Ekonomi, Hasil Belajar, Motivasi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Penerapan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Anai”**. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarganya yang telah membimbing manusia untuk meniti jalan lurus menuju kejayaan dan kemuliaan.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Oknaryana, S.Pd, M.Pd.E selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran dan pengarahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr. Idris, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd Ketua Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd Sekretaris Departemen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Dr. Armianti, S.Pd, M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan masukan dan arahan agar skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Ibu Mentari Ritonga, S.Pd, M.Pd.E selaku penguji II yang telah memberikan masukan dan arahan agar skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Bapak/Ibu dosen staff pengajar dan staff administrasi di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Kepala Sekolah dan Majelis guru serta seluruh staff administrasi SMAN 1 Batang Anai yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMAN 1 Batang Anai.
8. Teristimewa Kedua orang tuaku tercinta yaitu Ayah Asmal dan Mama Syofina, terima kasih atas do'a, dukungan, kasih sayang, perjuangan dan pengorbanannya yang tak terhingga untuk menjadikan Iwid seperti sekarang ini.
9. Kakakku Asfina Mardya Putri dan adik-adikku Azura Asmal, Qory Asmal dan Abizard Shakeil yang penulis sayangi selalu memberikan do'a dan dukungan serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
10. Seluruh keluarga penulis yang selalu mendukung dan mendoakan penulis dalam menyelesaikan studi.
11. Teruntuk orang tersayang Mas Agung Prabowo yang selalu mendengarkan, mengingatkan, memberikan semangat dan motivasi kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

12. Teman-teman seperjuangan penulis yaitu Cindy Utami, Nova, Teni, Rifda, Kak Ega, Gusmiza, Desi, dan Sherina yang memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Sahabatku Tania, Rosi, Fatia, Nanda, Nadya, Thasyami, dan Riska yang telah memberikan semangat dan berproses bersama dalam proses pendidikan.
14. Teman-teman Departemen Pendidikan Ekonomi angkatan 2018 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Padang yang sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi.
15. Teruntuk diri saya sendiri Widya Nofetri, terima kasih sudah bertahan dan senantiasa semangat dalam menyelesaikan studi serta menjalani kehidupan. Perjalanan baru dimulai kedepannya banyak rintangan yang menanti semoga dapat melakukan yang terbaik.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua, khususnya kepada pembaca dan bagi penulis.

Padang, Juni 2023

Penulis

Widya Nofetri
NIM. 18053084

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Kajian Teoritis.....	13
1. Hasil Belajar	13
2. Motivasi Belajar	23
3. Media Pembelajaran	30
4. Permainan kartu UNO sebagai Media Pembelajaran	38
B. Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Konseptual	50
D. Hipotesis Tindakan.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Jenis Penelitian.....	55
B. Subjek Penelitian.....	56
C. Rancangan Penelitian	56
D. Prosedur Penelitian.....	56
E. Langkah-langkah Penelitian.....	59
F. Definisi Operasional.....	64

G. Teknik Pengumpulan Data.....	66
H. Instrumen Penelitian.....	67
I. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	68
J. Teknik Analisis Data.....	76
K. Kriteria Keberhasilan	78
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	79
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	79
B. Hasil Penelitian	80
C. Pembahasan.....	101
D. Keterbatasan Penelitian.....	105
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Genap Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMAN 1 Batang Anai	3
Tabel 2. Skala Likert	67
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen angket motivasi belajar.....	68
Tabel 4. Validitas angket motivasi (uji coba penelitian).....	69
Tabel 5. Kriteria Reliabilitas	70
Tabel 6. Validitas soal tes (uji coba penelitian)	72
Tabel 7. Klasifikasi indeks tingkat kesukaran.....	74
Tabel 8. Indeks kesukaran soal (uji coba penelitian)	75
Tabel 9. Klasifikasi daya pembeda	75
Tabel 10. Daya beda soal (Uji coba penelitian)	76
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	87
Tabel 12. Hasil Belajar sebelum penerapan (Pretest)	89
Tabel 13. Hasil Belajar (Posttest) Ekonomi Siklus I.....	89
Tabel 14. Hasil Belajar (Posttest) Ekonomi Siklus II	97
Tabel 15. Peningkatan ketuntasan klasikal peserta didik.....	99
Tabel 16. Peningkatan presentase hasil belajar peserta didik	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	53
Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Arikunto	57
Gambar 3. Grafik presentase ketuntasan kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai	100
Gambar 4. Rata-rata nilai kelas XI IPS 4 SMAN 1 Batang Anai	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabulasi Uji coba penelitian hasil belajar siswa.....	117
Lampiran 2. Tabulasi uji coba penelitian motivasi belajar siswa	118
Lampiran 3. Hasil uji coba penelitian	119
Lampiran 4. Silabus	130
Lampiran 5. RPP	134
Lampiran 6. Bahan Ajar	138
Lampiran 7. Distribusi Nilai Tes Pretest dan Posttest Siklus I dan Siklus II.....	146
Lampiran 8. Media Pembelajaran kartu UNO Ekonomi.....	149
Lampiran 9. Angket motivasi belajar.....	156
Lampiran 10. Soal Tes Hasil Belajar	168
Lampiran 11. Data Tabulasi hasil penelitian motivasi belajar siswa kelas XI IPS 4	191
Lampiran 12. TCR Motivasi Belajar Siswa kelas XI IPS 4.....	192
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	197
Lampiran 14. Surat Uji Coba Penelitian	200
Lampiran 15. Surat Penelitian.....	201
Lampiran 16. Surat Uji Coba dan Penelitian Dinas	202
Lampiran 17. Surat Keterangan Pelaksanaan Uji Coba Penelitian.....	203
Lampiran 18. Surat Keterangan telah melaksanakan Penelitian.....	204

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan mengasah kemampuan peserta didik dengan melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan berperan penting dalam memajukan potensi serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Peningkatan sumber daya manusia menjadi salah satu prasyarat dalam mencapai tujuan pendidikan dengan senantiasa meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kunci kemajuan pendidikan adalah semakin baik kualitas suatu pendidikan yang diselenggarakan lembaga pendidik, maka kualitas generasi muda bangsa juga akan semakin baik (Juhadi, 2021:6-7). Pendidikan kunci dalam perubahan kehidupan berbangsa dan bernegara sehingga manusia memiliki pengetahuan yang luas, kreatif dan berkualitas akan menghasilkan karya yang dapat berguna dalam meningkatkan harkat dan martabat manusia (Hidayati, 2016:204-205). Tujuan pendidikan yaitu mengembangkan segala potensi yang dimiliki sehingga manusia dapat menjalankan tugas dan kewajiban dalam kehidupan guna mencapai kebahagiaan masa sekarang dan masa mendatang (Astawa, 2017:200).

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan semua potensi peserta didik dalam mewujudkan dan

mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadi warga Negara yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan pendidikan akan tercapai dan terlaksana dengan baik dengan adanya saling kerjasama antara peserta didik, guru, orang tua, pemerintah dan antar masyarakat.

Dunia pendidikan erat kaitannya dengan aktivitas belajar mengajar yang sering disebut dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar (Nurnazathul, 2021:2). Kegiatan belajar tentunya diharapkan agar peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan guru untuk menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan serta nantinya dapat menjadi bekal dalam menggapai cita-cita.

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional. Guru memiliki peranan yang penting dalam proses belajar mengajar, maka pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menjalankan tugasnya dan mentransfer ilmu kepada peserta didik (Hardiyana, 2014:55). Guru adalah pihak yang terlibat langsung dengan peserta didik dan guru memiliki kewajiban dalam menciptakan pembelajaran yang baik (Isnaeni, 2013:3). Keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat dicapai dengan beberapa faktor antara lain, penguasaan materi pelajaran, dan guru dituntut menyiapkan perangkat pembelajaran, serta menciptakan inovasi, kreativitas yang dapat menunjang pembelajaran bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif (Bambang, 2015:23). Pembelajaran adalah usaha guru

dalam mewujudkan proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan sikap serta kepercayaan pada peserta didik sehingga dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif (Hanafy 2014:74). Pembelajaran dilakukan guru dalam memberikan informasi atau materi kepada peserta didik dengan bertujuan agar penyampaian materi dapat tersampaikan kepada seluruh peserta didik dan nantinya mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar (Rumiyati, 2021:9). Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar pada Ujian Tengah Semester (UTS) genap pada mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas XI IPS SMAN 1 Batang Anai masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Genap Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMAN 1 Batang Anai

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Ketuntasan			
			Tuntas		Tidak tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI IPS 1	28	75	2	7,14	26	92,85
XI IPS 2	25	75	3	12	22	88
XI IPS 3	32	75	3	9,37	29	90,62
XI IPS 4	27	75	0	0	27	100

(Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi 2021/2022)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas XI IPS pada Ujian Tengah Semester (UTS) genap mata pelajaran ekonomi masih banyak yang belum mencapai nilai KKM. Pada kelas XI

IPS 1 hanya dua orang yang tuntas dengan presentase 7,14 %. Sedangkan pada kelas XI IPS 2 hanya terdapat tiga orang yang tuntas dengan presentase 12 % dan kelas XI IPS 3 hanya tiga orang yang tuntas dengan presentase 9,37 %. Bahkan pada kelas XI IPS 4 tidak ada peserta didik yang tuntas. Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai KKM, dilakukan tindakan oleh guru dengan memberikan perbaikan nilai atau melakukan remedial supaya hasil belajar peserta didik mencapai KKM.

Ketuntasan belajar menurut Permendikbud No. 104 tahun 2014 adalah tingkat capaian minimal ketuntasan belajar dalam konteks kurun waktu kegiatan pembelajaran. Dalam mencapai ketuntasan belajar ada ketentuan minimal yaitu hasil belajar dikatakan tuntas yang dicapai masing-masing peserta didik dan hasil belajar peserta didik memenuhi KKM yang telah ditentukan (Rahmawati & Kurniawan, 2017:3).

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dra. Mardiana guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS SMAN 1 Batang Anai menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah diakibatkan karena rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Emda (2017:175) motivasi merupakan segala bentuk usaha dalam meningkatkan kondisi-kondisi tertentu sehingga dalam melakukan sesuatu seseorang berusaha untuk menghilangkan rasa tidak suka. Motivasi tumbuh dari dalam diri seseorang dan akan dirangsang oleh faktor dari luar. Dalam melakukan suatu usaha diperlukan motivasi. Motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Motivasi belajar peserta didik

dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran dan pada setiap peningkatan media pembelajaran yang digunakan akan berdampak positif pada peningkatan motivasi belajar peserta didik (Winata, 2017:32). Motivasi belajar merupakan salah satu hal penting yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setiap peserta didik harus memiliki motivasi belajar baik dari dalam diri sendiri maupun yang berasal dari lingkungan peserta didik.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara penulis kepada peserta didik kelas XI IPS 4 bahwa dalam kegiatan pembelajaran ekonomi guru menjelaskan materi pembelajaran didepan kelas menggunakan media papan tulis dan memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik hanya terfokus pada guru yang menjelaskan materi didepan kelas. Peserta didik lebih cenderung mendengarkan penjelasan guru dan tidak berpartisipasi dalam kelas. Hal ini pada akhirnya tidak menimbulkan umpan balik dan interaksi antar guru dan peserta didik pada pembelajaran berlangsung. Peserta didik juga mengaku kesulitan dalam memahami materi ekonomi yang hanya bersumber dari buku cetak dan diskusi kelompok, sehingga peserta didik kurang memahami materi yang telah dijelaskan dan menyebabkan rendahnya motivasi peserta didik dalam belajar dan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Menurut Sukiyasa dan Sukoco (2013:130) media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran yang menanamkan pengetahuan,

serta sikap maupun keterampilan yang berkontribusi terhadap hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran adalah faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran sangat mendukung dalam mengembangkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik terutama dalam proses pembelajaran (Audie, 2019:587). Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal salah satu langkah yang perlu diperhatikan oleh guru adalah memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga media pembelajaran menjadi faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar (Pahlevi, 2013:26).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang penulis wawancara diatas yaitu adanya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menciptakan pembelajaran dengan mudah dipahami dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Nurrita (2018:174) media pembelajaran merupakan alat/media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk memahami materi yang disampaikan dan tidak terkesan membosankan yaitu jenis permainan (Ratna dan Achmad 2015:188). Media permainan kartu merupakan salah satu yang

dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar karena berkonsep pada belajar sambil bermain. Menurut Mardati (2015:122) permainan membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan memotivasi peserta didik lebih giat belajar dan paling penting dengan permainan membuat peserta didik menikmati pembelajaran.

Penggunaan media kartu dalam pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan yaitu : (1) mudah dibuat, (2) praktis (mudah dibawa), (3) mudah disimpan, (4) mudah dalam penyajian, (5) dapat melibatkan semua peserta didik dalam penyajiannya, (6) cocok digunakan dalam kelompok kecil dan kelompok besar, (7) dapat digunakan sebagai permainan yang menyenangkan, (8) meningkatkan interaksi antar peserta didik, (9) merangsang kemampuan berpikir peserta didik, (10) meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Khairunnisak, 2015:74). Media kartu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan kartu UNO.

Kartu UNO adalah sebuah permainan kartu yang memiliki empat warna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru dengan kartu dicetak khusus dapat dimainkan dengan persamaan angka dan warna yang ada didalam kartu tersebut. Arti kata UNO dalam kamus Bahasa Indonesia sendiri adalah satu. Perbedaan antara kartu UNO dengan kartu lainnya yaitu memiliki beberapa simbol seperti *wild*, *reserve*, *draw*, dan *stop* serta ketika kartu yang dimiliki oleh pemain tersisa satu, maka pemain tersebut harus

menyebutkan UNO (Witanyo, 2017:6). Permainan kartu UNO adalah sebuah permainan yang tampak sederhana, namun mempunyai penuh taktik dan strategi dalam memperoleh dan mencapai kemenangan (Sari, 2018:36). Permainan kartu UNO mudah dipahami oleh peserta didik karena didesain dengan semudah mungkin untuk dipahami dan semenarik mungkin untuk digunakan. Pemakaian desain yang menarik dan mudah dipahami dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran (Rahmawati, Muttaqin, dan Listiawati 2018:72).

Pemilihan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi memiliki keunggulan dengan mempertimbangkan penggunaan media kartu UNO dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik dapat bertukar pikiran dengan temannya (Sari, 2018:36). Dalam proses pembelajaran peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuan yang dimiliki sehingga dengan media kartu UNO yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari sehingga kegiatan pembelajaran akan berlangsung menarik dan menyenangkan (Mudasih dan Rohayati, 2012:2). Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan maka peserta didik akan lebih aktif dan menimbulkan partisipasi dalam belajar serta dapat memberi motivasi belajar bagi peserta didik. Dengan demikian pembelajaran ekonomi akan lebih menarik karena peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan motivasi belajar dalam

proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dituliskan, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Permainan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Batang Anai”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Nilai hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi masih rendah.
2. Peserta didik kurang aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran ekonomi.
3. Kurangnya motivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.
4. Guru belum optimal dalam menerapkan berbagai media dalam pembelajaran.
5. Pembelajaran ekonomi masih berpusat pada guru.
6. Media pembelajaran yang digunakan guru masih belum bervariasi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan terarah, maka penulis membatasi masalah penelitian ini yaitu penerapan permainan kartu UNO sebagai

media pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Batang Anai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMAN 1 Batang Anai ?
2. Apakah penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Batang Anai ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi pada siswa kelas XI SMAN 1 Batang Anai.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran ekonomi pada siswa kelas XI SMAN 1 Batang Anai.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam teori pembelajaran yang berkaitan dengan landasan teori penelitian. Selain itu hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran-pemikiran penelitian selanjutnya pada bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menambah kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran ekonomi yang lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui penerapan media pembelajaran dengan metode permainan kartu UNO dapat menjadikan pembelajaran dikelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Ekonomi. Meningkatkan motivasi belajar dan bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Dengan penerapan permainan kartu UNO sebagai media pembelajaran dapat menambah wawasan dan keterampilan peneliti tentang media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik, serta dapat menjadi bekal nantinya untuk terjun ke dunia pendidikan.

d. Bagi peneliti lain

Dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan rujukan yang dilakukan pada penelitian selanjutnya.