

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sani (2013), mengatakan dalam upaya mencapai keberhasilan pembelajaran, guru perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, strategi yang akan dilakukan, dan sumber belajar yang harus digunakan, didasarkan pada fakta bahwa pendidikan pada dasarnya bersifat dinamis karena pengaruh beberapa perkembangan yang terjadi menyebabkan pendidik harus menuangkan kreatifitas dalam pembelajaran. Kreatifitas ditandai oleh adanya kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu.

Salah satu ilmu pengetahuan yang berkembang dalam ilmu biologi. Baik dari segi materi ataupun manfaatnya dalam kehidupan. Seiring dengan berlakunya kurikulum 2013 maka mengubah pola pembelajaran dari awalnya guru sebagai subjek pembelajaran. Siswa yang menjadi subjek pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan sendiri konsep atau materi yang dipelajari (Arsyad, 2015:82)

Pembelajaran yang optimal menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran. Namun, untuk mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah, banyak hal yang harus diperhatikan guru seperti karakteristik siswa, serta media pembelajaran. Dari sudut pandang siswa, dapat kita pahami bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar dan daya tangkap berbeda, dari segi materi, ada yang bersifat fakta, aturan, hukum, prinsip dan teori. Dari segi metode atau teknik pembelajaran, ada yang *student centered* dan ada juga yang *teacher centered*. Dari segi media pembelajaran, media pembelajaran di kategorikan menjadi: (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) media video, (5) media berbasis computer. Dari beberapa hal di atas, menurut analisis peneliti dua diantaranya menjadi masalah umum dan mendasar untuk ditanggulangi, yaitu jenis materi yang disampaikan dan media pembelajaran yang digunakan (Hamzah. 2013:23).

Media permainan dapat membantu siswa merasa nyaman pada saat belajar dan merasa senang kemudian menjadi lebih mudah untuk mengajak mereka belajar. Belajar tidak mungkin dipaksakan. Seperti yang diungkapkan oleh Komariyah & Soeparno (2010) pelajaran dengan nuansa bermain diterima secara menyenangkan, memiliki sifat dasar menghibur dan menggembirakan. Media pembelajaran bukan berfungsi untuk menggantikan guru mengajar di kelas, karena guru tidak akan tergantikan posisinya. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dan guru di kelas berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu siswa kesulitan belajar di kelas. Dengan cara memilih media pembelajaran, hubungan komunikasi dengan siswa akan berjalan dengan lancar dan maksimal (Arsyad, 2014).

Dalam proses belajar mengajar yang diterapkan menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan proses siswa dalam memahami pada materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itulah ketepatan guru dalam memilih media pembelajaran sangat diperlukan. Menurut Ely, Pemilihan media pembelajaran tidak terlepas dari tujuan sistem intruksional dimana pemilihan media pembelajaran harus selaras dengan tujuan, isi, dan karakteristik siswa. (Sadiman, dkk 2014).

Pengembangan bahan digunakan sebagai cara untuk mengidentifikasi pengembangan dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar sebagai pemahaman tentang desain pembelajaran. Pengembangan bahan ajar mempertimbangkan sifat materi ajar, jumlah peserta didik dan ketersediaan materi. Pengembangan bahan menggunakan prinsip luwes. Prinsip luwes artinya dapat menerima hal-hal baru yang belum tercakup dalam isi mata pelajaran pada saat pengimplementasiannya (Mbulu, 2004:8).

Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai normal untuk peserta didik sangat diperlukan. Hal ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah pengetahuan keterampilan dan sikap yang menjadi inti dalam kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang berbasis teks, dijadikan pendidik pendidik untuk mengembangkjan dan

menyusun bahan yang berkualitas, bervariasi, dan tetap mempertahankan aspek-aspek dasar dalam kurikulum 2013. Peserta didik dituntut untuk aktif mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan hal-hal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Teks tersebut digunakan oleh pendidik untuk membangun bahan ajar yang berkualitas serta mampu menanamkan nilai-nilai moral yang baik.

Media pembelajaran dengan modifikasi permainan merupakan bentuk langkah alternatif dalam berbantuan peserta didik dan guru pada proses pembelajaran. Dengan media permainan siswa lebih dapat merealisasikan keadaan yang lebih nyata yang nyaman sehingga membuat siswa lebih asyik dan antusias dalam pembelajaran serta mampu berkomunikasi secara aktif dengan teman-temannya sehingga mampu dengan mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Media permainan kartu dapat menambah kualitas belajar siswa dan penggunaan media permainan kartu mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk belajar sambil bermain (Sari dan Lutfi, 2015). Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru, dan guru di kelas berfungsi sebagai fasilitator untuk membantu siswa yang kesulitan belajar. Salah satu media permainan kartu yaitu kartu UNO (Nurhasanah, dkk. 2013).

Media pembelajaran yang dimaksud terbentuk dari dua suku kata, yaitu “media” dan “pembelajaran” yang dapat diartikan sebagai “segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar” (Poedjiastuti, 1999:2). Sehingga media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala sesuatu perantara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar. Dimana dalam penelitian ini, media pembelajaran yang ingin dikembangkan oleh peneliti adalah media yang berbentuk permainan kartu yang dimodifikasi berdasarkan sumber awal kartu UNO.

Dikembangkannya media pembelajaran pada kartu UNO. Media tersebut berbentuk kartu yang dimainkan secara berkelompok bernama media

permainan kartu UNO. Permainan kartu seringkali dianggap negatif oleh masyarakat pada umumnya karena lebih mengarah ke arah untuk berjudi. Permainan kartu UNO berbeda dengan kartu remi atau domino karena kartu UNO lebih bertujuan untuk media bermain oleh anak-anak. Gambar dalam kartu UNO lebih menarik dengan gambar tokoh kartun yang sedang terkenal dan diidolakan. Melalui gambar tersebut dapat meminimalisasi sisi negatif kartu UNO (Rohing, 2008).

Media permainan kartu UNO merupakan media kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera di kartu. Dilaksanakan studi lapangan mengenai media permainan kartu UNO yang dijual di toko mendapatkan bahwa media permainan kartu UNO yang tersedia memiliki tujuan sebagai media permainan dengan berbagai variasi gambar. Fungsi utama media permainan kartu UNO adalah sebagai media agar siswa lebih termotivasi dan semangat belajar (Sari, dkk. 2015:186-194).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran visual dalam bentuk permainan kartu UNO. Pemilihan media didasari dari pelaksanaan yang bisa dilakukan dimana saja dan banyak diminati oleh anak di usia SMP. Menurut Desmita (2010), siswa SMP memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan rasa keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya mengakibatkan muncul perilaku-prilaku 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,

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru IPA disekolah MTs Al-Mashuriyah didapatkan informasi bahwa pembelajaran disekolah masih menggunakan buku paket atau LKS yang merupakan alat bantu dalam pembelajaran, menurut guru ipa salah satu kendala disekolah dalam proses pembelajaran IPA yaitu siswa mudah bosandan kurang aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Salah satu contoh dari solusi tersebut dibutuhkan

inovasi media yang membuat guru kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi serta fasilitas yang menunjang agar siswa tidak mudah bosan dan aktif. Apalagi dengan materi yang banyak seperti materi sistem. Pada materi sistem ekskresi terdiri dari beberapa sub sistem ekskresi karena beberapa materi pada sistem ekskresi proses tidak dapat secara langsung dan secara konsep dan banyak konsep yang abstrak pada materi ini, maka dipilih materi pada sistem ekskresi dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu UNO.

Dalam pembuatan media pembelajaran, haruslah dimulai dengan analisis Kompetensi Dasar dari materi yang akan dijadikan media yaitu Kompetensi Dasar (KD) Sistem Ekskresi. Kompetensi Dasar (KD) Sistem Ekskresi yaitu pada point 3.9 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ ekskresi dengan fungsinya dalam sistem ekskresi manusia dalam kaitannya dengan proses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem ekskresi manusia. Siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran yang abstrak, maka dari itu media ini dibuat dengan tujuan dapat memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran, khususnya materi sistem ekskresi.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat siswa merasa tertarik untuk terus belajar, membuat siswa menjadi aktif, lebih paham terkait materi, dan tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran serta memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dapat meningkat. Alternatif media pembelajaran yang diterapkan adalah menggunakan Media Pembelajaran Kartu UNO. Media pembelajaran Kartu UNO diharapkan dapat menarik perhatian siswa karena media ini merupakan pengembangan dari permainan Kartu UNO yang tergolong baru dan melibatkan seluruh siswa. Media Pembelajaran ini berisi kartu master, materi soal-soal dan simbol yang dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain dengan temannya sehingga permainan ini dapat meningkatkan Motivasi Belajar, (Hidayati, Nurul. 2014).

B. Rumusan Masalah

Dari hasil pemaparan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap-tahap pengembangan media pembelajaran kartu UNO pada materi sistem ekskresi?
2. Bagaimana kelayakan media kartu UNO pada materi sistem ekskresi?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media kartu UNO pada materi sistem ekskresi?
4. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media kartu UNO pada materi sistem ekskresi?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajarn kartu UNO pada materi sistem ekskresi
2. Menganalisis kelayakan media kartu UNO pada materi sistem ekskresi
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media kartu UNO pada materi sistem ekskresi
4. Mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media kartu UNO pada materi sistem ekskresi

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Siswa di harapkan agar lebih memahami dan menghayati proses pembelajaran menggunakan media kartu UNO pada materi sistem ekskresi
 - b. Siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran menggunakan media kartu UNO
 - c. Siswa Mampu meningkatkan hasil belajar setelah menggunakan media kartu UNO

2. Bagi siswa

Menggunakan media pembelajaran kartu UNO mampu memberikan peluang terhadap peserta didik untuk mencari tahu mengenai problem atau masalah yang telah diberikan dan dapat memecahkan masalah melalui permainan kartu UNO sehingga siswa dapat mengingat suatu konsep yang diberikan oleh guru dan dapat memahami konsep materi sistem ekskresi melalui permainan media kartu UNO;

- a. Siswa mampu menjadi rileks, senang, dan mendapatkan proses pembelajaran yang lebih baik
- b. Mempermudah siswa dalam memahami konsep dari materi yang disampaikan

3. Bagi Guru

- a. Mampu memberikan solusi terhadap suatu kendala pada pelaksanaan proses pembelajaran khususnya materi sistem ekskresi manusia
- b. Mampu memberikan suatu pengalaman yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang meningkatkan keefektifan saat mencapai suatu tujuan pembelajaran

E. Batasan Masalah

Dibutuhkan batasan masalah agar peneliti lebih jelas dan terarah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Indikator pencapaian pada penelitian ini adalah pengetahuan konseptual dengan ranah kognitif yaitu C1 (mengingat, menjelaskan), C2 (mengemukakan), C3 (menentukan, membuktikan), C4 (menganalisis), C5 (Memberi tanggapan, menyimpulkan, mengevaluasi), dan C6 (merumuskan masalah) (Wirasto, 2017:28)
2. Materi pembelajaran IPA yang diberikan kepada peserta didik adalah materi sistem ekskresi di kelas VIII dengan tiga sub bab materi yaitu struktur dan fungsi dari organ sistem ekskresi, penyakit dan kelainan sistem ekskresi,
3. Penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan menggunakan desain 3D (*Define, Design, Develop*).

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Kartu UNO

Media permainan kartu UNO merupakan media kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera di kartu. Dilaksanakan studi lapangan mengenai media permainan kartu UNO yang dijual di toko mendapatkan bahwa media permainan kartu UNO yang tersedia memiliki tujuan sebagai media permainan dengan berbagai variasi gambar. Penelitian ini dikembangkan dari penelitian sebelumnya dari segi metode permainan, ukuran, dan jumlah kartu. Permainan ini dapat menjadikan pembelajaran yang menarik dan mengesankan, sehingga siswa tidak dengan mudah melupakan pembelajaran yang sudah terjadi. Wardani (2009) menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah menerima materi pelajaran jika digunakan alat bantu yang dapat diintegrasikan pada seluruh kegiatan belajar mengajar.

2. Materi Sistem Ekskresi Manusia

Materi sistem ekskresi ini terdapat pada pembelajaran IPA kelas VIII semester genap. Materi sistem ekskresi adalah materi yang di berikan kepada siswa semester genap. Materi ini berisi tentang struktur, fungsi, dan kelainan pada organ sistem ekskresi. Materi ini juga mempelajari tentang zat-zat yang dikeluarkan dalam proses yang terjadi dalam organ sisitem ekskresi. Organ sistem ekskresi terdiri dari ginjal yang di dalamnya terjadi tiga proses utama untuk menghasilkan urin, yaitu filtrasi, reabsorpsi, dan augmentasi. Selanjutnya kulit yang berfungsi sebagai perlindungan pertama yang melapisi seluruh bagian tubuh luar dan sebagai organ penghasil keringat. Kemudian paru-paru merupakan organ respirasi atau tempat bertukarnya oksigen dan karbon dioksida. Selanjutnya hati berfungsi sebagai penghasil empedu dan penetralisir racun dalam tubuh.

G. Kerangka Pemikiran

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum 2013,

sistem ekskresi manusia dipaparkan dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di kelas VIII MTs. Kompetensi inti merupakan kemampuan minimal yang harus dimiliki peserta didik, Kompetensi Inti dibagi menjadi empat. Kompetensi Inti (KI-1) meliputi kompetensi religi atau spiritual, Kompetensi Sosial (KI-2), Kompetensi tentang pengetahuan (KI-3) dan terakhir kompetensi keterampilan (KI-4). Hal ini dimaksudkan agar siswa memiliki kemampuan dalam sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dapat tercapai pada setiap semester (Permendikbud, 2018).

Kompetensi Dasar (KD) aspek kognitif tercantum pada kompetensi dasar 3.9 yaitu, Menganalisis hubungan struktur jaringan penyusun organ pada sistem ekskresi dengan fungsinya dalam sistem ekskresi manusia. Kompetensi dasar 4.9 Menyajikan hasil analisis tentang dampak pergaulan bebas, penyakit dan kelainan pada struktur dan fungsi organ yang menyebabkan gangguan sistem ekskresi manusia serta teknologi sistem ekskresi manusia. Hal ini dimaksudkan siswa mampu mendeskripsikan hasil analisis pengaruh sistem ekskresi terhadap kelainan yang terjadi pada sistem ekskresi dan berbagai teknologi yang berkaitan dengan konsep sistem ekskresi. Menurut Cahyaningtyas (2017:210) materi sistem ekskresi berisi tentang konsep yang hubungan dengan kehidupan sehari-hari yang penting untuk disampaikan agar peserta didik lebih memahami

Kompetensi dasar akan diturunkan menjadi Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran sampai langkah-langkah pembelajaran sebagai proses pengajaran. Dalam proses pengajaran, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan saintifik 5M yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan, mengasosiasi dan mengkomunikasikan sehingga peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang efektif (Hosnan, 2014:32).

Dalam suatu proses belajar mengajar ada beberapa unsur yang amat penting yaitu metode mengajar, bahan ajar yang digunakan dan media pembelajarannya. Media pembelajaran yang menarik dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses pemahaman peserta didik dan hasil belajarnya. Selain itu juga, media

pembelajaran dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan kemungkinan untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya. Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik bila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2007:7).

Media pembelajaran yang baik yaitu media pembelajaran yang mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep materi. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan siswa, serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Madrasah yang ada di daerah sukabumi memiliki permasalahan dalam sarana dan prasarana akan tetapi membutuhkan media yang praktis dan ekonomis serta mudah untuk dibuat dan dipakai dengan keadaan sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana ditambah dengan siswa yang tidak diperbolehkan membawa smartpone kesekolah (Dahlan, 2010).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran visual dalam bentuk permainan kartu uno. Pemilihan media dari pelaksanaannya yang bisa dilakukan dimana saja dan banyak diminati oleh anak di usia SMP. Menurut Desmita (2010), siswa SMP memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia remaja. Prilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan rasa keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya.

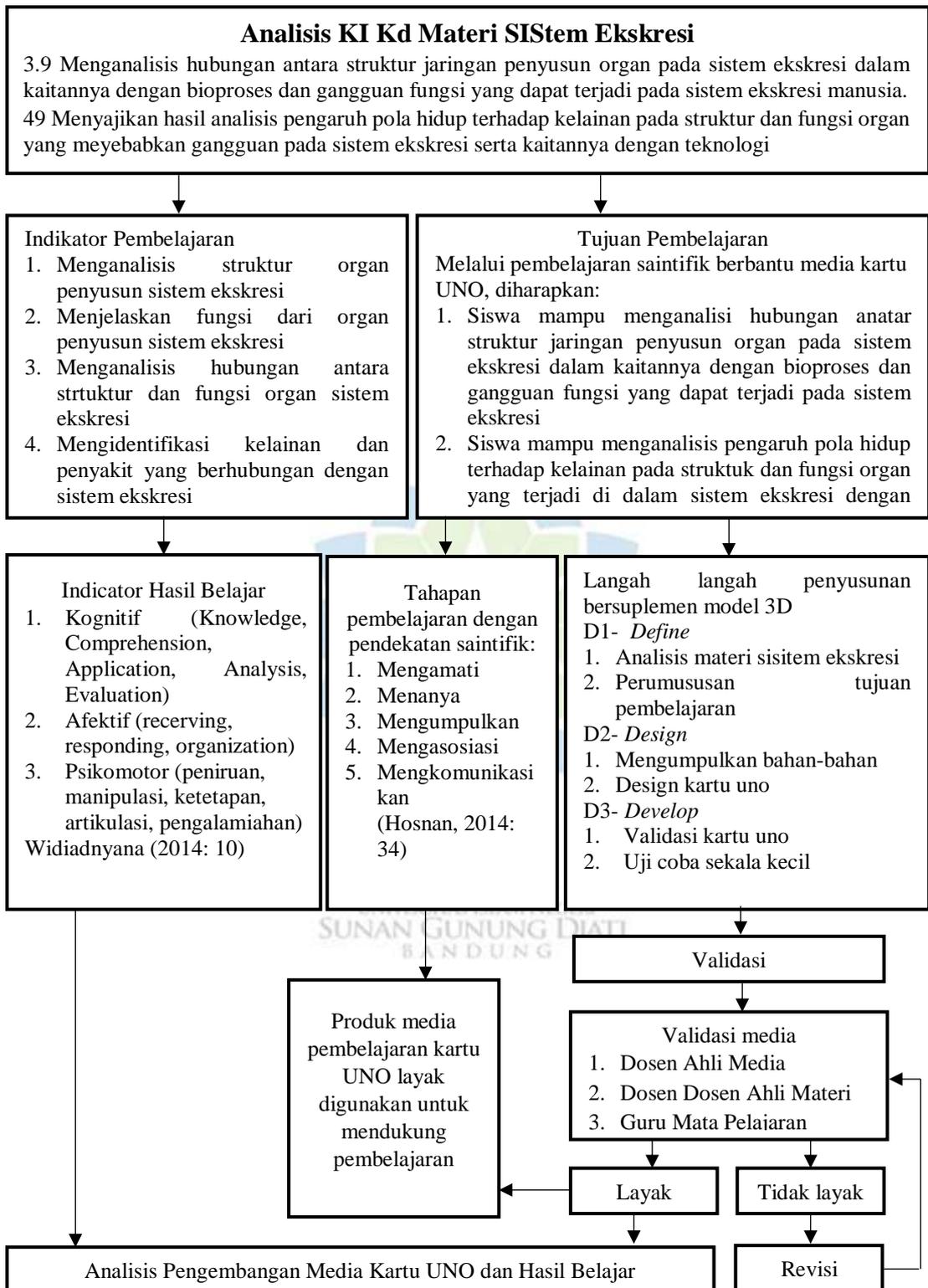
Setelah analisis Kompetensi Dasar (KD) dan dihasilkan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan pembelajaran, tahapan selanjutnya yaitu pembuatan media pembelajaran UNO, dari tahapan ini dihasilkan prototype 1, menurut Sugiyono (2019:683) pembuatan media pengembangan yang belum di validasi disebut dengan prototype 1, di prototype 1 ini media masih sangat mentah dan belum masuk ke tahap uji validasi. Prototype 1 disini yaitu media kartu UNO, media ini dibuat dengan sangat memperhatikan cara penulisan dan memasukkan banyak fitur tambahan seperti untuk memunculkan gambar, hal

ini dibuat agar lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar dirumah, karena siswa tidak diperbolehkan membawa smartpone ke sekolah.

Setelah prototype 1 dibuat maka masuklah ke uji validasi, jika dari hasil uji validasi media masih harus di revisi maka media harus diperbaiki dan di uji validasi lagi, sementara jika media lulus uji validasi maka media layak digunakan dan media bisa dipakai dalam pembelajaran (Sugiono, 2019).

Media pembelajaran kartu UNO yang akan dikembangkan memadukan media cetak dengan media yang berbasis teknologi sehingga siswa tidak mudah bosan dan meningkatkan minat belajar siswa. Berikut kerangka berfikir yang tercantum dalam skema pada Gambar 1.1





Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

H. Hasil Penelitian Yang Relevan

Menurut Witantyo, (2017). Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran biologi dengan menggunakan media kartu UNO, menimbulkan interaksi yang baik dan mengalami peningkatan aktivitas siswa selama belajar. Dari interaksi yang baik ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media kartu UNO pada materi sistem ekskresi manusia. Respon siswa terhadap penggunaan media kartu uno pada materi sistem ekskresi mendapatkan respon yang sangat baik dengan presentase 55% dan termasuk kedalam kategori sangat kuat.

Menurut Septiani (2014:56) Peningkatan indikator C2 juga dipengaruhi oleh penggunaan kartu uno yang mampu membantu siswa memahami materi yang disampaikan, desain kartu UNO yang dilengkapi gambar dan contoh dapat membantu siswa dalam memahami materi dan soal yang diberikan. Selain itu, didukung aktivitas bekerjasama dengan anggota kelompok diskusi yang tergolong baik sehingga memudahkan peningkatan pemahaman.

Penggunaan kartu UNO terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan, dengan rata-rata N-Gain sebesar 59,7. Rata-rata aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan kriteria cukup (72,7) dan sebanyak 95,5% siswa senang menggunakan uno karena dapat meningkatkan minat siswa dan mempermudah siswa memahami materi sistem ekskresi.

Pembelajaran yang efektif dilakukan secara terus menerus dan diulang-ulang, untuk menghasilkan siswa yang cerdas, dibutuhkan pemahaman yang luas oleh tenaga pendidik baik dari segi konsep maupun materi (praktik), pemahaman konsep akan menuntun siswa untuk belajar secara mandiri dan memiliki kemampuan untuk mengobservasi lingkungannya sendiri. Orang tua dan pendidik akan sangat mudah mendidik siswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik, hanya dengan pemahaman logika saja siswa tersebut akan mudah paham (John, 2016: 67).

Pembelajaran dengan menggunakan media akan memudahkan peserta didik untuk memahami lebih dari konsep sebuah materi. Pendidik memiliki peran penting dalam upaya untuk membuat siswa paham akan suatu materi, akan tetapi jika komunikasi hanya sebatas pendidik dan peserta didik maka peserta didik akan cepat bosan dalam pembelajaran, maka peran media diperlukan untuk meningkatkan hal itu, terbukti pada penelitian yang telah dilakukan bahwa 75% peserta didik lebih mengerti konsep materi dengan media di banding dengan yang tidak memakai media (Ekseinsberg, 2015:78-79).

Penggunaan media kartu UNO hasil pengembangan oleh peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Al-Manshuriyah yang berada di Sukabumi, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai pretes dan postes. Rata-rata nilai prestes 66.67 dan mengalami peningkatan nilai postes menjadi 92.93 (Asri, 2017:7).

