

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA IT RAUDHATUL
ULUM SAKATIGA**

SKRIPSI

Oleh

Ria Septiani

NIM : 06031381823051

Program Studi Pendidikan Ekonomi



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA IT RAUDHATUL
ULUM SAKATIGA**

SKRIPSI

Oleh

Ria Septiani

NIM : 06031381823051

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 196408221990032005**

Pembimbing,



**Firmansyah, S.Pd.,M.Si.
NIP. 19810928200811006**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA IT RAUDHATUL
ULUM SAKATIGA**

SKRIPSI

Oleh


Ria Septiani

NIM : 06031381823051


Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan :

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**


Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 196408221990032005

Pembimbing,


Firmansyah, S.Pd.,M.Si.
NIP. 19810928200811006



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA IT RAUDHATUL
ULUM SAKATIGA**

SKRIPSI

Oleh

Ria Septiani

NIM : 06031381823051

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 15 November 2022

Palembang, 15 November 2022

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP. 196408221990032005**

Pembimbing,



**Firmansyah, S.Pd.,M.Si
NIP. 198109282008011006**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ria Septiani

NIM : 06031381823051

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu UNO terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA IT Raudhatul Ulum Sakatiga” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 31 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan,



Ria Septiani

NIM 06031381823051

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah, puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya sebagai peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu UNO terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA IT Raudhatul Ulum Sakatiga”. Kemudian, shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada suri tauladan kita yaitu Nabi Muhammad SAW. Secara khusus, skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tua tercinta, bapak Subandi dan ibu Sumarni yang selalu mendoa’akan, memberikan semangat serta kasih sayang yang begitu tulus, sehingga saya dapat mencapai titik ini.
- ❖ Keluarga tersayang, Erwin Pratama dan Puji Nasriati yang selalu membantu dalam setiap hal dan menerima semua kekurangan saya. Serta Muhammad Nizam Pratama dan Adzkiya Anindya yang selalu menghibur disaat saya lelah.
- ❖ Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi, bapak Firmansyah, S.Pd.,M.Si. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada bapak karena telah memberikan bimbingan terbaik, nasihat, bantuan serta ilmu yang luar biasa selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Dosen Pembimbing Validasi, ibu Yuliana FH, S.Pd.,M.Pd, ibu Dian Eka Amrina, S.Pd.,M.Pd dan ibu Dewi Pratita, S.Pd.,M.Pd yang telah memberikan bimbingan yang baik sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
- ❖ Seluruh Dosen dan Staff Pendidikan Ekonomi yang telah mendidik, membimbing, memberikan ilmu yang bermanfaat serta membantu saya. Semoga Allah membalas semua kebaikan bapak dan ibu, serta dilancarkan semua urusannya.

- ❖ Sahabat dan teman tersayang, Sutri Widayatun, Yulianingsih, Meysin Indah Permata Sari, Riska Julia, Risa Fitriya, Dyah Suci Wulandari dan Velinda Utami. Terimakasih banyak karena turut membantu, menyemangati, memberikan dukungan serta menjadi tempat keluh kesah saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Jajaran Kabinet Simpul Karya, Yani Sahendra, Restian Achmad, Mutmainnah, Nabila Nurul Fadhilah dan Meysin Indah Permata Sari. Terimakasih banyak sudah menjadi teman dan partner kerja terbaik selama di kampus dan sudah menjadi alarm bagi saya untuk lebih baik lagi, sehingga saya dapat bertahan sampai sekarang.
- ❖ BEM KM FKIP, terimakasih banyak karena sudah menjadi rumah yang nyaman bagi saya, sehingga saya dapat menemukan banyak orang yang luar biasa, pengalaman baru, serta kenangan yang tidak akan terlupakan.
- ❖ Komisioner KPU KM FKIP, Randi, Yansah, Ikhwan, Tata, Fajri, Riska, Meysin, Lala dan Okta. Terimakasih banyak karena sudah memberikan banyak warna, sehingga kehidupan saya tidak hanya tentang hitam dan putih.
- ❖ Umi Zainiyah, S.Pd dan Santriawati kelas XI dan XII IPS Putri SMA IT RU Sakatiga yang telah banyak membantu dalam proses penelitian ini.
- ❖ Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya. Terimakasih banyak untuk perjalanan yang luar biasa ini, dari saya yang harus berjuang masuk kampus dan kini telah berjuang untuk keluar dari kampus.
- ❖ Dan untuk diri saya sendiri, terimakasih banyak sudah bertahan dan setegar ini dalam menjalani kehidupan. Kedepannya bakal banyak rintangan yang menanti, maka lakukan yang terbaik sesuai kemampuan dan katakan saya berani, saya mampu serta berbahagialah.

Motto Hidup :

“La Tahzan, Innallaha Ma’ana (Jangan Bersedih, Sesungguhnya Allah Bersama Kita)”.

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu UNO terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA IT Raudhatul Ulum Sakatiga” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada bapak Firmansyah, S.Pd.,M.Si sebagai Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A., sebagai Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, ibu Dr. Farida, M.Si sebagai Ketua Jurusan Pendidikan IPS, dan ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah mendidik, memberikan ilmu serta membantu selama peneliti menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Ekonomi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 31 Oktober 2022

Peneliti



Ria Septiani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang Penelitian	4
1.2 Permasalahan Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	10
2.2 Efektifitas Media Pembelajaran	12
2.3 Permainan Kartu UNO	12
2.3.1 Pengertian Permainan Kartu UNO	12

2.3.2	Komponen dan Kelebihan Permainan	13
2.3.3	Sejarah Perkembangan Kartu UNO	14
2.3.4	Bermain Kartu UNO	14
2.3.5	Jenis-jenis Permainan UNO	17
2.3.6	Kelebihan dan Kelemahan Kartu UNO	18
2.4	Minat Belajar	19
2.4.1	Pengertian Minat Belajar	19
2.4.2	Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	20
2.4.3	Fungsi Minat Belajar	21
2.4.4	Ciri-ciri Minat Belajar	22
2.4.5	Mengukur Minat Belajar	23
2.5	Mata Pelajaran Ekonomi	23
2.5.1	Ilmu Ekonomi	23
2.5.2	Mata Pelajaran Ekonomi pada Materi Permintaan dan Penawaran	24
2.6	Penelitian yang Relevan	25
2.7	Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Metode Penelitian	28
3.2	Variabel Penelitian	28
3.3	Definisi Operasional Variabel	29
3.3.1	Media Pembelajaran Kartu UNO (X)	29
3.3.2	Minat Belajar (Y)	30
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.5	Populasi dan Sampel	31
3.5.1	Populasi	31
3.5.2	Sampel	31
3.6	Teknik Pengumpulan Data	32
3.6.1	Angket (Kuesioner)	32
3.6.2	Observasi	37
3.6.3	Dokumentasi	37
3.7	Teknik Analisis Data	38

3.7.1 Analisis Data Hasil Angket.....	38
3.7.2 Analisis Data Hasil Observasi	39
3.8 Uji Prasyarat	39
3.8.1 Uji Normalitas.....	39
3.8.2 Uji Linieritas	41
3.9 Uji Hipotesis.....	42
3.9.1 Uji Korelasi <i>Product Moment</i>	42
3.9.2 Koefisien Determinasi	43
3.9.3 Uji-t.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian.....	45
4.1.1 Pelaksanaan Pembelajaran dalam Penggunaan Media Kartu UNO.....	46
4.1.2 Analisis Data Hasil Angket.....	50
4.1.3 Analisis Data Hasil Observasi	62
4.1.4 Analisis Data Hasil Dokumentasi	64
4.1.5 Uji Prasyarat	66
4.1.6 Hasil Uji Hipotesis.....	75
4.2 Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	90
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jenis Permainan UNO	17
Tabel 2 IPK Materi Permintaan dan Penawaran	24
Tabel 3 Langkah-langkah Penggunaan Kartu UNO	29
Tabel 4 Penjabaran DOV Minat Belajar	30
Tabel 5 Peserta Didik Kelas XI IPS Putri	31
Tabel 6 Daftar Pernyataan dan Skor Nilai	33
Tabel 7 Hasil Uji Coba Validitas Angket	35
Tabel 8 Kriteria Reliabilitas	36
Tabel 9 Hasil Reliabilitas Instrumen Angket	37
Tabel 10 Kriteria Persentase Minat Belajar	38
Tabel 11 Kriteria Persentase Penilaian Observasi	39
Tabel 12 Interpretasi Nilai r (Koefisien Korelasi)	43
Tabel 13 Kartu UNO dalam Pembelajaran Ekonomi.....	48
Tabel 14 Hasil Angket Minat Belajar Indikator Perasaan Senang (Awal)	51
Tabel 15 Hasil Angket Minat Belajar Indikator Perasaan Senang (Akhir).....	52
Tabel 16 Hasil Angket Minat Belajar Indikator Ketertarikan (Awal)	54
Tabel 17 Hasil Angket Minat Belajar Indikator Ketertarikan (Akhir).....	55
Tabel 18 Hasil Angket Minat Belajar Indikator Perhatian (Awal)	56
Tabel 19 Hasil Angket Minat Belajar Indikator Perhatian (Akhir).....	57
Tabel 20 Hasil Angket Minat Belajar Indikator Keterlibatan (Awal).....	58
Tabel 21 Hasil Angket Minat Belajar Indikator Keterlibatan (Akhir).....	59
Tabel 22 Hasil Analisis Angket Minat Belajar Peserta Didik (Awal)	60
Tabel 23 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik (Awal)	60
Tabel 24 Hasil Analisis Angket Minat Belajar Peserta Didik (Akhir)	61
Tabel 25 Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik (Akhir).....	61
Tabel 26 Persentase Kriteria Hasil Observasi	64
Tabel 27 Daftar Hadir Peserta Didik.....	65
Tabel 28 Uji Normalitas Data Minat Belajar Awal	67
Tabel 29 Uji Normalitas Data Minat Belajar Akhir.....	70

Tabel 30 Tabel Hasil Uji Normalitas Data.....	70
Tabel 31 Tabel Penolong Menghitung Angka Statistik.....	71
Tabel 32 Tabel Penolong ANOVA.....	73
Tabel 33 Hasil Uji Linieritas.....	74
Tabel 34 Tabel Penolong untuk Menghitung Korelasi	75
Tabel 35 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	80
Tabel 36 Perbandingan Data Peneliti.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pola Hubungan Antar Variabel	29
Gambar 2 Pembelajaran dengan Penggunaan Media Kartu UNO	88

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Hasil Angket Minat Belajar (Awal).....	79
Grafik 2 Hasil Angket Minat Belajar (Akhir).....	80
Grafik 3 Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik	81
Grafik 3 Persentase Hasil Observasi	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP Ekonomi	95
Lampiran 2 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Awal dan Akhir.....	116
Lampiran 3 Angket Minat Belajar Awal dan Akhir.....	117
Lampiran 4 Kisi-Kisi Observasi Kelas Eksperimen	120
Lampiran 5 Lembar Observasi Kelas Eksperimen.....	121
Lampiran 6 Media Pembelajaran Ekonomi.....	125
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Ekonomi pada Kartu UNO	132
Lampiran 8 Kartu Bimbingan Validasi Ahli.....	133
Lampiran 9 Uji Validitas Eksternal dan Reliabilitas Angket.....	138
Lampiran 10 Surat Pengantar Izin Penelitian Dekanat	141
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	142
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian SMA IT RU Sakatiga	143
Lampiran 13 Usul Judul Skripsi.....	144
Lampiran 14 SK Pembimbing.....	145
Lampiran 15 Hasil Angket Awal	147
Lampiran 16 Hasil Angket Akhir.....	147
Lampiran 17 Hasil Plagiasi	148
Lampiran 18 Foto-Foto Penelitian	149
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi	152
Lampiran 20 Lembar Perbaikan Skripsi	155

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran kartu UNO terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA IT RU Sakatiga. Penelitian ini menggunakan metode *ex post facto* dan pendekatan penilaian kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS Putri di SMA IT RU Sakatiga yang berjumlah 12 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket, observasi dan dokumentasi. Data minat belajar diperoleh dari analisis data angket *awal* dan *akhir*, data observasi diperoleh saat pembelajaran dengan media kartu UNO dan data dokumentasi diperoleh dari daftar hadir dan foto kegiatan. Hasil korelasi *product moment* dengan nilai 0,391 yang dikategorikan memiliki hubungan yang lemah. Kemudian hipotesis menggunakan uji t dengan perolehan $T_{hitung} < T_{tabel}$ yaitu $1,343 < 2,228$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, bahwa tidak terdapat pengaruh media pembelajaran kartu UNO terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA IT RU Sakatiga. Hal ini disebabkan karena terdapat beberapa kelemahan peneliti dalam melakukan penelitian dan peserta didik mengisi angket tidak sesuai dengan kondisi yang sedang dialami. Dari hasil penelitian ini, diharapkan penelitian selanjutnya melaksanakan prosedur penelitian dengan baik dan benar.

Kata Kunci : Media Kartu UNO, Minat Belajar

ABSTRACT

This study aims to prove the effect of the UNO card learning media on students' learning interest in economics subjects at SMA IT RU Sakatiga. This study used the ex post facto method and a quantitative assessment approach. The population and sample in this study were 12 students in class XI Social Sciences at SMA IT RU Sakatiga. The sampling technique used purposive sampling technique. Data collection techniques used in the form of questionnaires, observation and documentation. Data on interest in learning were obtained from analysis of initial and final questionnaire data, observational data obtained during learning with UNO card media and documentation data obtained from attendance lists and activity photos. Product moment correlation results with a value of 0.391 which is categorized as having a weak relationship. Then the hypothesis uses the t test with the acquisition of $T_{count} < T_{table}$, namely $1.343 < 2.228$ so that H_0 is accepted and H_a is rejected. This means that there is no influence of the UNO card learning media on students' learning interest in economics subjects at SMA IT RU Sakatiga. This is because there are some weaknesses of researchers in conducting research and students filling out questionnaires are not in accordance with the conditions that are being experienced. From the results of this study, it is hoped that further research will carry out research procedures properly and correctly.

Keywords : UNO Card Media, Interest In Learning

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Guru dan siswa terlibat dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru berperan sebagai pendidik dan siswa sebagai penerima ilmu. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Susanto 2014) menyebutkan bahwa belajar diartikan sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, belajar adalah dukungan guru kepada siswa, suatu proses yang terus menerus untuk memperoleh pengetahuan dan menguasai apa yang telah diajarkan oleh guru. Dengan kata lain, belajar adalah suatu proses yang bertujuan membantu siswa belajar dengan baik.

Abdullah (2013) mengemukakan bahwa dalam mengupayakan keberhasilan pembelajaran, guru perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, strategi pelaksanaan, model pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan, dan sumber daya yang digunakan. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa pendidikan bersifat dinamis dan adanya beberapa pengaruh perkembangan yang membuat guru menanamkan kreativitas dalam belajar dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Kreativitas ditandai dengan aktivitas menciptakan sesuatu yang tidak ada sebelumnya dan tidak diciptakan oleh orang lain. Atau mereka cenderung melakukan hal-hal seperti menggunakan media pembelajaran untuk memicu minat belajar.

Minat belajar perlu mendapat perhatian khusus, karena merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Artinya, faktor internal atau faktor dari dalam diri siswa. Pembelajaran yang dilakukan guru harus mampu menarik minat siswa untuk belajar. Antusiasme belajar menunjukkan bahwa individu siswa mempunyai minat belajar yang tinggi. Dalam hal ini, guru harus mampu merancang proses belajar sedemikian rupa sehingga siswa tertarik

untuk belajar, nyaman dengan pelajaran yang ditemuinya, dan tidak bosan saat belajar.

Minat menurut Slameto (2010) adalah perasaan suka atau tertarik pada suatu hal atau kegiatan tanpa ada yang mengatakannya. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang lain, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat tersebut. Menurut Gagne dan Barliner (dalam Kurniawan 2013), anak yang tertarik pada suatu mata pelajaran cenderung memperhatikan dan memperhatikan perbedaan antara satu pelajaran dengan pelajaran lainnya. Perbedaan yang dirasakan adalah pembelajaran yang disadari, pembelajaran yang menyenangkan, perhatian yang lebih tinggi, pembelajaran yang tekun, dan kepuasan yang lebih tinggi. Dari pernyataan-pernyataan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat berkaitan erat dengan perasaan senang, dan bahwa minat merupakan ukuran kebahagiaan seseorang terhadap sesuatu yang mendorongnya untuk terus memperhatikan dan mengingatnya secara terus menerus dapat disebabkan oleh sikap. Ini sesuai dengan salah satu indikator minat: perasaan senang. Minat siswa dapat muncul dalam proses pembelajaran jika guru dapat mencari peluang yang dapat meningkatkan minat belajarnya. Untuk meningkatkan minat tersebut, maka salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Pintek (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar agar dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang realistis. Menggunakan media pembelajaran mengubah pesan abstrak menjadi pesan konkrit.

Di era teknologi, media cetak, dan ilmu pengetahuan ini, masih ada guru yang tidak menggunakan media pendukung dalam proses pembelajaran. Pada saat guru mengajar, kebanyakan menggunakan media pembelajaran yang sederhana dan bahkan tidak ada media sama sekali, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa menjadi bosan. Oleh karena itu, guru perlu menambah variasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih antusias dan tertarik untuk belajar. Saat

melakukan proses pembelajaran ekonomi di SMA IT RU Sakatiga, guru hanya menggunakan media pembelajaran *Power Point* (PPT) yang terkesan kurang beragam, monoton dan membosankan. Akibatnya, siswa menjadi malas dan kehilangan minat belajar, yang berdampak pada hasil belajarnya. Dalam hal ini, proses pembelajaran setiap satuan pendidikan harus interaktif, merangsang dan menyenangkan, dan media pembelajaran diperlukan dan memegang peranan penting.

Banyak metode pembelajaran yang telah dikembangkan dan dapat melibatkan siswa aktif melalui stimulasi media berbasis cetak. Salah satunya adalah penggunaan kartu UNO. UNO sendiri merupakan permainan yang dimainkan dalam bentuk kartu yang dicetak khusus. Kartu UNO sendiri merupakan permainan yang mengutamakan kesamaan angka dan warna pada kartu. Kartu UNO juga memiliki kartu aksi, yang artinya ada aturan khusus saat bermain kartu. Kartu UNO sendiri adalah permainan yang santai dan menarik, tidak hanya satu arah. Pemilihan media ini didasarkan pada implementasinya yang tidak tergantung lokasi dan diminati oleh anak-anak sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan perguruan tinggi. Oleh karena itu, permainan kartu UNO sangat cocok sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Umi Zainiyah selaku guru Ekonomi kelas X SMA IT Raudhatul Ulum Sakatiga, didapatkan informasi bahwa pembelajaran Ekonomi sudah cukup baik dan minat belajar Ekonomi juga bagus. Hanya saja ada bagian materi Ekonomi kelas X yang kurang diminati, yaitu pada materi Permintaan dan Penawaran. Kurangnya minat belajar siswa dalam materi permintaan dan penawaran ini dapat dilihat dari rasa bosan, kurang semangat dalam belajar, kurang antusias dan kurang keterlibatan aktif dalam pembelajaran, juga ditandai dengan kurangnya interaksi guru dan siswa, dan juga fakta yang ditemui di lapangan bahwa dalam praktik, guru ekonomi lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan hanya menggunakan media PPT ketika menggunakan media. Akibatnya, ruang kelas sering kali guru berbicara dan siswa merasa mereka mengerti, sehingga mereka tidak bertanya, membuat kelas menjadi monoton dan tidak nyaman. Catatan

kehadiran menunjukkan bahwa siswa rata-rata mengikuti kegiatan pembelajaran, dan hasil tes menunjukkan bahwa siswa rata-rata melakukan dengan baik. Peneliti menyimpulkan bahwa minat siswa kurang karena pembelajaran di kelas tidak menyenangkan.

Oleh karena itu, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam mempelajari materi permintaan dan penawaran. Singkatnya, guru membutuhkan media pembelajaran yang membuat belajar menjadi mudah dan menyenangkan bagi siswa. Bersenang-senang belajar di kelas bukan berarti menciptakan suasana hura-hura saat belajar, melainkan bersenang-senang untuk membangkitkan minat, ada keterlibatan penuh saat di kelas serta memahami materi yang disampaikan guru dan mendapat nilai yang membanggakan (Mihaly, 2014).

Ada banyak teori dalam Kompetensi Dasar (KD) pada materi penawaran dan permintaan. Menerapkan teori memerlukan media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi menarik, tidak sepele, dan tidak membosankan, sekaligus mendukung peningkatan minat belajar siswa. Proses mengingat, memahami dan menguasai materi dapat dibuat lebih menarik melalui permainan. Bermain dapat secara positif mempengaruhi memori dan proses belajar siswa dan meningkatkan keterampilan komunikasi. Media permainan kartu UNO memiliki kartu biasa, kartu aksi dan kartu pertanyaan dalam pembelajaran. Soal dan deskripsi gambar yang diulang-ulang sepanjang permainan mengingatkan siswa pada materi tanpa menghafalnya. Media permainan kartu UNO juga memiliki kekhasan dan keunikan dari segi format permainannya yang kompetitif dan menarik, sehingga dapat menginspirasi siswa untuk aktif menggali ilmu.

Selain itu, penelitian Fitria Ningsih (2022) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan UNO *Mathematics* Terhadap Minat Belajar Matematika dan Hasil Belajar Siswa di MTs Negeri 4 Bungo” mengungkapkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan media kartu UNO terhadap minat belajar dan memberikan kesan yang signifikansi terhadap minat belajar. Dalam hal ini, penggunaan media kartu UNO pada mata pelajaran yang diminati untuk

pembelajaran telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya dan layak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dan mempertimbangkan kelebihan dari aspek media, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Kartu UNO terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA IT Raudhatul Ulum Sakatiga”**.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh media pembelajaran kartu UNO terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA IT Raudhatul Ulum Sakatiga?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran kartu UNO terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di SMA IT Raudhatu Ulum Sakatiga.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Keuntungan pengembangan ini adalah memberikan manfaat teoretis berupa kontribusi teoritis terhadap dampak media pembelajaran kartu UNO.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Ini merupakan sarana bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dan memperluas ilmunya untuk menjadi guru.

2) Bagi Guru

Guru dapat memotivasi diri untuk mengembangkan media pembelajaran yang beragam. Guru dapat dengan mudah menyajikan materi penawaran dan permintaan agar tidak monoton dan menggunakan kartu bermain UNO untuk merangsang pemikiran kritis pada siswa.

3) Bagi Sekolah

Kajian ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk mengaplikasikan media pembelajaran ekonomi khususnya pada materi permintaan dan penawaran dengan permainan kartu UNO agar lebih menyenangkan

4) Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran kartu UNO membuat siswa merasa lebih rileks dan senang, serta mendapatkan proses pembelajaran yang lebih menarik.

5) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan tambahan wawasan untuk mendorong penelitian lebih lanjut guna meningkatkan kualitas pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amelia, R. (2021, November). *Ada Banyak Macamnya, Ini 7 Jenis UNO Terpopuler yang Wajib Kamu Coba!* Diambil kembali dari UP STATION: <https://www.upstation.asia/jenis-uno-terpopuler/>
- Anis, H. (2021, November 9). *Manfaat Media Pembelajaran*. Diambil kembali dari HERMANANIS.COM: <https://hermananis.com/manfaat-media-pembelajaran>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Benny. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Applications of Flow in Development and Education "The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi"*. USA: Springer.
- Damayanti, E. (2013). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melayani Makanan dan Minum Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Ambal Kebumen. *SKRIPSI*, 27.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hakim, E. P. (2010). Perancangan Aplikasi Game Kartu Uno Berbasis Client Server. *Skripsi*.
- Heri. (2020, Juli 4). Media Pembelajaran. *Salamadian.com*, hal. 2.
- Hidayatul, Dkk. (2019). Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 10.
- Idhom, A. M. (2021, September 19). Pengertian Ilmu Ekonomi Menurut para Ahli, Termasuk Adam Smith. *Tirto.id*.
- Idris, M. (2021, Maret 15). Apa Itu Hukum Permintaan dan Penawaran. *Kompas.com*.
- Idris, M. (2021, Desember 18). Pengertian Ilmu Ekonomi, Tujuan, Jenis dan Contohnya. *Kompas.com*.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2021). *Kartu*. Diambil kembali dari kbbi.web.id: <https://kbbi.web.id/kartu.html>
- Kasdi, A. (2016). PERMINTAAN DAN PENAWARAN DALAM MEMPENGARUHI PASAR. *Jurnal Bisnis dan Manajemen Islam*, 1-2.
- Kresna. (2020, Februari 24). Pengertian Penelitian Ex-Post Facto. *Konsultasi Skripsi Jogja*, hal. 1.
- Kumalasari, G. (2021, Oktober 12). Fungsi Media dalam Pembelajaran. *Republika.co.id*, hal. 1.
- Kurniawan, A. (2019). Pengertian Permintaan dan Penawaran. *Pustekkom Kemdikbud*.
- Kurniawan, S. (2013). Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lararenjana, E. (2021, November 10). Pengertian Media Pembelajaran dan Jenis-jenisnya, Menarik Diketahui. *Merdeka.com*, hal. 3.
- Layzuhrya. (2013, April 20). *Efektivitas Media Pembelajaran*. Diambil kembali dari Lay's Education: <http://layzuhrya.blogspot.com/2013/04/efektivitas-media-pembelajaran.html>
- Mulyana, A. (2020, Januari 27). *Pengertian Belajar dan Pengertian Pembelajaran*. Diambil kembali dari Blogspot: <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/06/pengertian-belajar-dan-pengertian.html>
- Ningsih, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Permainan UNO Mathematics terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MTs N 4 Bungo. *Skripsi*.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Pintek, P. (2021, Juni 17). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh dan Manfaatnya Untuk Sekolah*. Dipetik Juni 10, 2022, dari Pintek: <https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/?amp=1>
- Sabri, A. (2007). Fungsi Minat Belajar. *Psikologi Pendidikan*, 85.
- Sakinah, T. (2020). Pengertian Ilmu Ekonomi Menurut Para Ahli. *STIE PASIM SUKABUMI*.
- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Siyoto, S & Ali, S. (2015). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. (2015). Ciri-ciri Minat Belajar. 57.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, E. H. (2013). Minat Belajar. *Portal University Quality*, 62.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tinsman, B. (2002). *The Game Inventor's Guide Book*. California: Krause Publications.