

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO SEBAGAI
ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA N 1
WATES**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Disusun Oleh :
Latifah Larassati
14804241005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO SEBAGAI
ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X
DI SMA N 1 WATES**

SKRIPSI

Oleh:

LATIFAH LARASSATI

14804241005



Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 17 Januari 2019
untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui
Dosen Pembimbing

Tejo Nurseto, M.Pd.
NIP. 19740324 200112 1 001

PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA N 1 WATES

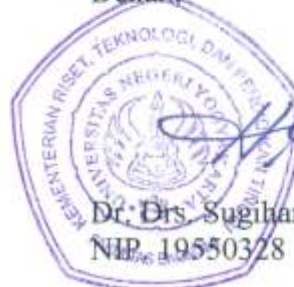
Oleh:
LATIFAH LARASSATI
14804241005

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Januari 2019 dan dinyatakan telah lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ngadiyono, S.Pd., M.Pd.	Ketua Penguji		30/1/2019
Tejo Nurseto, M.Pd.	Sekretaris		31/1/2019
Dra. Barkah Lestari, M.Pd.	Penguji Utama		30/1/2019

Yogyakarta, 31 Januari 2019
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Drs. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Latifah Larassati

NIM : 14804241005

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi

Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Wates

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 17 Januari 2019

Penulis,



Latifah Larassati

NIM. 14804241005

MOTTO

“Bertakwalah kepada Allah, maka Dia akan membimbingmu. Sesungguhnya Allah mengetahui segala sesuatu.”

(Qs. Al-Baqarah: 282)

“Ada diri dan batin pada diri manusia. Dengan lahir kita berusaha dan dengan batin kita berdoa”

(Merry Riana)

“Jangan takut gagal sebelum mencoba. Kegagalan akan datang pada manusia yang tidak mau berusaha”

(Penulis)

“Kegagalan bukan sebuah keputusan pada diri. Kegagalan adalah pelajaran untuk bangkit menjadi lebih baik”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya R. Puji Jarot Tri Yuda Negara dan Dra. Siti Rahayu yang selalu ikhlas memberikan dukungan, motivasi dan tidak pernah lelah dalam merawat serta mendoakan anak-anaknya agar menjadi orang yang sukses dunia akhirat.
2. Amalia Na'afi Utami, adik saya yang selalu menjadi penyemangat saya, mendukung, dan menghibur saya ketika cobaan terasa berat.
3. Universitas Negeri Yogyakarta

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU UNO SEBAGAI ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMA N 1 WATES

Oleh:

Latifah Larassati
14804241005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi kelas X; dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran ekonomi, dan tanggapan peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau research and development (RnD) dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada tahap development, media pembelajaran kartu uno dinilai oleh para ahli, ahli materi (dosen FE UNY), ahli media (dosen FE UNY), dan praktisi pembelajaran (guru ekonomi). Tahap implementasi media pembelajaran kartu uno dilakukan dua uji coba, uji coba kelompok kecil (uji terbatas) dan uji coba kelompok besar (uji pemakaian). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 1 SMA N 1 Wates. Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian validator dan lembar angket untuk uji pemakaian peserta didik dan praktisi pembelajaran. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan pendekatan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) mengembangkan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran melalui lima tahapan, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi; 2) Media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran dinyatakan layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi dinilai berdasarkan dari: a) ahli materi memperoleh rata-rata skor akhir 3,82 termasuk dalam kriteria baik, b) ahli media memperoleh rata-rata skor akhir 4,325 termasuk dalam kriteria sangat baik, c) praktisi pembelajaran memperoleh rata-rata skor akhir 4,818 termasuk dalam kriteria sangat baik, dan tanggapan peserta didik dari kelompok kecil memperoleh rata-rata skor akhir 4,552 termasuk dalam kriteria sangat baik dan uji coba pemakaian memperoleh rata-rata skor 4,637 termasuk dalam kriteria sangat baik.

Kata Kunci: media pembelajaran, kartu uno, alat evaluasi pembelajaran ekonomi.

Developing Learning Media Uno Card As A Learning Evaluation Tool For Class X Of SMA N 1 Wates

Written by:
Latifah Larassati
14804241005

ABSTRACT

This research aims to: 1) develop the learning media, uno card, as an evaluation tool in economics learning of class X; and 2) find the feasibility of the learning media, uno card, as an evaluation tool based on the assessment from material experts, media experts, economics learning practitioners, and learners' response.

This research uses research and development (RnD) method and ADDIE development model. In the development stage, the learning media, uno card, was assessed by the experts; material experts (lecturers of FE UNY), media experts (lecturers of FE UNY), and learning practitioners (economic teachers). In the implementation stage, the learning media, uno card, is tested to two group of students; small group testing (limited testing), and large group testing (usage testing). The subject of this study is students in class X IPS 1 of SMA N 1 Wates. The data collection instruments are the facilitator's scoring sheets and questionnaire sheets for usage testing from the students and the learning practitioners. The data analysis technique uses qualitative descriptive analysis with a quantitative approach.

The result shows that: 1) developing learning media, uno card, as a learning evaluation tool can be done in five stages, they are analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage; 2) the learning media, uno card, as an evaluation tool is declared feasible to be used as evaluation tool of economic learning and classified in the excellent criterion. The feasibility is rated based on: a) the material experts get the final score average 3.82 classified as good, b) the media experts get the final score average 4.325 classified as excellent, c) the learning practitioners get the final score average 4.818 classified as excellent, and the learners' responses from the small group get the final score average 4.552 classified as excellent, and the usage testing gets the total average score 4.637 classified as excellent.

Keywords: *learning media, uno card, evaluation tool in economic learning.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang dengan segala nikmat dan karunia-Nya, tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evalausi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Wates” dapat terselesaikan. Persiapan dan pelaksanaan hingga terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan peran berbagai banyak pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta beserta.
3. Tejo Nurseto, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dan dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan saran, dukungan, dan arahan selama penyusunan tugas akhir skripsi ini hingga usai.
4. Barkah Lestari, M.Pd selaku Penguji Utama yang telah memberikan saran dan arahan dalam perbaikan tugas akhir skripsi ini.
5. Ngadiyono, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam perbaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah meluangkan waktu untuk membagikan ilmunya.

7. Teman-temanku yang saya sayangi, Nopi Ariska, Rahmat Kurniawan, Dias, Siwi, Alifani Mega, Yuslia, Ayu Berliana, Ferdian Martha, Nuke Avilia, Cindy Tiffany, Dhyanti Septiana, Atika Izdiha dan Salma yang selama ini selalu menemaniku dan memberikan semangat hingga terselesaikannya tugas akhir skripsi ini.
8. Seluruh teman-teman Pendidikan Ekonomi 2014, Pendidikan Ekonomi 2015, KKN B114, PLT SMK N 1 Bantul yang telah memberikan banyak pembelajaran.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan sehingga tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga kebaikan semua pihak mendapat balasan dari Allah SWT dan diberikan kemudahan dalam setiap urusannya. Penulis menyadari dalam penulisan tugas akhir skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan tugas akhir skripsi ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 17 Januari 2019

Penulis,



Latifah Larassati

NIM. 14804241005

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	7
G. Manfaat Penelitian	7
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
I. Asumsi Dasar dan Keterbatasan dalam Pengembangan Produk.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Perkembangan Media Pembelajaran.....	13
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	14
d. Klasifikasi Media Pembelajaran	16
e. Ciri-ciri Media Pendidikan	17
f. Model-model Pengembangan Media Pembelajaran	18
g. Prosedur Pengembangan.....	19
h. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	21
i. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar.....	23
j. Multimedia.....	24
k. Permainan	25
2. Kartu Uno	29
a. Awal Mula Kartu Uno	29
b. Pengertian kartu Uno	29
c. Cara Memainkan Kartu Uno.....	30
d. Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno	32
3. Evaluasi	34
a. Pengertian Evaluasi.....	34
b. Makna Evaluasi.....	35
c. Tujuan Evaluasi	36
d. Ciri-ciri Evaluasi.....	37
e. Subjek dan Objek Evaluasi	38

f. Sasaran Evaluasi	38
g. Prinsip Evaluasi	38
h. Alat Evaluasi.....	39
4. Bahan Ajar.....	40
a. Pengertian Bahan Ajar	40
b. Peran Bahan Ajar	41
5. Pengembangan Materi Pembelajaran	43
a. Pengertian Materi Pembelajaran	43
B. Penelitian yang Relevan.....	45
C. Kerangka Berfikir.....	47
D. Pertanyaan Penelitian	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	49
A. Desain Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Subjek dan Objek Penelitian	49
D. Definisi Operasional.....	50
E. Prosedur Pengembangan	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Hasil Penelitian	76
B. Pembahasan.....	103
1. Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno.....	103
2. Pembahasan Kelayakan Media Pembelajaran Kartu Uno.	112
C. Keterbatasan Penelitian	115
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116

B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	57
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	57
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Praktisi Pembelajaran.....	59
Table 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa	59
Tabel 5. Kisi-kisi Soal Materi	61
Tabel 6. Mengenai Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	70
Tabel 7. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal	70
Tabel 8. Mengenai Klasifikasi Daya Beda Soal.....	71
Tabel 9. Perhitungan daya beda soal.....	71
Tabel 10. Berikut Pedoman Kriteria Penilaian Skor	73
Tabel 11. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	73
Tabel 12. Pedoman Klasifikasi Rata-rata Aspek Hasil Penilaian	74
Tabel 13. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran.	76
Tabel 14. Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan.....	77
Tabel 15. Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	87
Tabel 16. Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	88
Tabel 17. Rekap hasil data Penilaian Validasi oleh Ahli Media.....	89
Tabel 18. Data Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	91
Tabel 19. Rekap Hasil Data Penilaian Validasi Praktisi Pembelajaran	92
Tabel 20. Hasil Validasi Keseluruhan Validator.....	93
Table 21. Data Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	98
Table 22. Hasil Uji Coba Pemakaian	101
Table 23. Rekapitulasi nilai pretest dan posttest	102

Tabel 24. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	107
---	-----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Produk Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi.....	85
Gambar 2. Sebelum di revisi.....	95
Gambar 3. Sesudah direvisi.....	95
Gambar 4. Sebelum di revisi.....	95
Gambar 5. Sesudah direvisi.....	95
Gambar 6. Sebelum di revisi.....	97
Gambar 7.Sesudah direvisi	97

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus	126
Lampiran 2. Indikator Butir Soal	128
Lampiran 3. Hasil Analisis Soal Pilihan Ganda.....	134
Lampiran 4. Butir Soal.....	138
Lampiran 5. Aturan Main, Fungsi Komponen dan Alat Evaluasi	151
Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi.....	159
Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Media	165
Lampiran 8. Instrumen Angket Validasi untuk Praktisi Pembelajaran.....	174
Lampiran 9. Instrumen Penilaian Peserta Didik	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini banyak sekolah di Indonesia yang telah menggunakan kurikulum 2013. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama pada kurikulum 2013. Penggunaan alat bantu media dalam proses pembelajaran memiliki banyak kelebihan, salah satunya sebagai alat bantu dari pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Adanya media pembelajaran yang mengandung unsur warna dan unsur gambar dapat memperkuat daya tarik peserta didik, sehingga peserta didik lebih merasa rileks dalam menerima pesan. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik pada proses evaluasi pembelajaran. Saat berlangsungnya evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat bantu yang mengandung unsur warna dan unsur gambar dapat memperkuat daya tarik peserta didik dalam menyelesaikan soal evaluasi yang diberikan oleh pendidik.

Dalam proses pembelajaran terdapat proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Secara umum evaluasi pembelajaran dapat dikatakan suatu proses atau kegiatan mengukur sejauh mana tujuan pembelajaran telah dicapai oleh peserta didik. Evaluasi merupakan cara yang dilakukan pendidik untuk mengukur pencapaian keberhasilan pendidik dalam menyampaikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Evaluasi pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk

mengetahui kelemahan peserta didik dalam menerima pesan (materi) saat berlangsungnya proses pembelajaran. Keberlangsungan evaluasi pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang akan dicapai. Agar pesan tersebut dapat disampaikan secara efektif maka pendidik membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Dewasa ini dengan perkembangan teknologi, media cetak dan ilmu pengetahuan masih terdapat pendidik yang belum menggunakan alat bantu media dalam proses evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan paradigma pendidikan. Pada saat pendidik mengadakan proses evaluasi menggunakan tipe soal yang masih sederhana dan monoton membuat peserta didik lebih merasa bosan dan jenuh. Sehingga menuntut pendidik untuk membuat soal evaluasi pembelajaran lebih variatif yang dapat membuat peserta didik lebih merasa tertarik dan rileks. Dengan pendidik bervariasi peserta didik lebih semangat dalam mengerjakan proses evaluasi pembelajaran. Hal ini juga dapat membuat pendidik tidak membutuhkan waktu lama dalam mengoreksi hasil belajar peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman masih terdapat pendidik melakukan proses evaluasi pembelajaran ekonomi dengan menggunakan alat evaluasi yang masih sederhana. Dalam melakukan evaluasi pembelajaran ekonomi di SMA N 1 Wates, pendidik masih menggunakan alat evaluasi yang sederhana dan belum bervariasi. Alat evaluasi 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 evaluasi pembelajaran di kelas X berlangsung peserta didik merasa bosan dan jenuh saat mengerjakan. Kelas X di pilih karena berada pada masa penyesuaian dari tingkat menengah pertama ke menengah atas. Kemudian pada saat proses evaluasi pembelajaran berlangsung peserta didik masih mengerjakan lembar kerja soal secara individu dan diawasi langsung oleh pendidik. Akibat proses evaluasi pembelajaran yang monoton dan belum variatif membuat peserta didik kelas X merasa bosan, jenuh, tidak serius dalam mengerjakan kemudian membuat peserta didik merasa malas dalam mengerjakan.

Hakikatnya tujuan diadakan evaluasi pembelajaran adalah untuk pendidik mengetahui hasil dan pemahaman peserta didik mengenai materi ekonomi yang telah diajarkan. Dengan begitu kegiatan proses evaluasi dapat menimbulkan rasa kecemasan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik secara murni (Arikunto, 2012: 70). Tidak dapat dipungkiri bahwa proses evaluasi juga akan menimbulkan suasana lebih terasa khusus dan dapat menimbulkan perilaku kecurangan antar peserta didik, sehingga proses evaluasi pembelajaran berjalan dengan tidak kondusif.

Ketika proses evaluasi pembelajaran berlangsung peserta didik merasa jenuh, bosan, dan tidak kondusif membuat peserta didik melakukan perilaku kecurangan seperti mencontek, dan membuat contekan. Hal tersebut dilakukan peserta didik semata-mata karena peserta didik merasa

bosan, tertekan dan peserta didik ingin mendapatkan nilai yang baik. Dapat dikatakan bahwa masih banyak peserta didik yang masih kurang percaya diri dengan kemampuan individu dan menimbulkan rendahnya nilai tanggung jawab atas apa yang peserta didik kerjakan.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan peserta didik yang dilakukan oleh peneliti pada kelas X di SMA Negeri 1 Wates, peserta didik yang memainkan kartu uno mereka mengaku merasa lebih senang dan mereka mengaku lebih rileks, santai dan seru dalam memainkan. Hasil wawancara media permainan kartu uno membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh. Permainan kartu uno sendiri berbeda dengan kartu domino atau remi karena dalam permainan kartu uno bertujuan untuk sarana media edukatif bermain anak dan dapat dikembangkan sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses interaksi evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan media. Kartu uno merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Uno sendiri adalah permainan yang dimainkan dalam bentuk kartu yang dicetak khusus. Arti kata UNO sendiri dalam kamus bahasa indonesia adalah “SATU”. Permainan kartu uno sendiri merupakan permainan yang dimainkan dengan mengutamakan persamaan angka dan warna yang tertera pada kartu. Dalam kartu uno sendiri terdapat *action cards* yang berarti mempunyai aturan khusus pada saat kartu-kartu

tersebut dimainkan. Kartu uno sendiri merupakan permainan yang menarik, mampu membuat rileks dan tidak hanya bersifat satu arah. Proses evaluasi peserta didik dituntut untuk mampu mengkonstruksi materi yang ia peroleh saat proses pembelajaran untuk menjawab dan mencari solusi yang ada di dalam media kartu uno.

Berdasarkan uraian di atas, dan mempertimbangkan manfaat aspek media maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1 Wates”. Pemilihan media permainan kartu uno sendiri sebagai alat evaluasi berdasarkan dengan karakteristik peserta didik yang cenderung senang bermain kartu uno, sehingga dapat membuat peserta didik menjadi lebih rileks dalam memainkan dan dapat meminimalkan perasaan bosan dan jenuh. Permainan kartu uno dimainkan secara berkelompok. Setiap kartu uno sendiri berisikan soal yang telah dikembangkan oleh peneliti yang akan dijawab oleh masing-masing peserta didik. Sehingga pengembangan permainan kartu uno dapat digunakan oleh pendidik untuk menilai hasil belajar masing-masing peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendidik monoton dalam melakukan proses evaluasi.
2. Pendidik kurang kreatif dalam mengembangkan alat evaluasi.

3. Media pembelajaran yang digunakan pendidik masih sederhana.
4. Belum banyak pendidik menggunakan media Kartu Uno sebagai alat evaluasi.
5. Proses evaluasi yang sederhana cenderung membuat peserta didik banyak melakukan kecurangan.
6. Peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam menghadapi soal evaluasi dengan tipe sederhana.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas karena berbagai keterbatasan tidak mungkin diteliti semuanya sehingga hanya dibatasi pada masalah penggunaan media pembelajaran yang masih monoton dan masih sederhana oleh pendidik. Penelitian ini difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Wates, sebagai solusi masalah tersebut.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Wates?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Kartu Uno yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Wates dengan menggunakan media Kartu Uno berdasarkan

penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran Kartu UNO sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Wates.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Kartu Uno yang digunakan dalam proses alat evaluasi pembelajaran ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Wates dengan menggunakan media Kartu UNO berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan peserta

F. Spesifik Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media evaluasi pembelajaran dengan media Kartu UNO yang sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku.
2. Media evaluasi dengan media Kartu Uno dapat digunakan peserta didik untuk belajar di dalam kelas maupun di luar kelas.

G. Manfaat Penelitian

Adapun yang diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan antara lain :

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti dapat mengembangkan pola pikir dan cara untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari diperguruan tinggi.
- 2) Peneliti dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 3) Peneliti dapat mengetahui apakah evaluasi pembelajaran dengan media Kartu Uno dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif media evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X di SMA Negeri 1 Wates.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberi solusi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran dengan Kartu UNO serta tambahan pengetahuan

bagi pendidik dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan ilmu teknologi.

d. Bagi Peserta Didik

Agar peserta didik tertatik dengan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi mata pelajaran ekonomi untuk kelas X di SMA Negeri 1 Wates.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk ini berbentuk lembaran kertas yang dimainkan oleh peserta didik berisi soal, kunci jawaban, dilengkapi dengan petunjuk penilaian dan penggunaan, serta kartu simbol yang dimuat dalam satu paket media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi.
2. Media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk peserta didik disesuaikan dengan materi pembelajaran ekonomi kelas X.
3. Media pembelajaran Kartu Uno berukuran 7,5cm x 12 cm.
4. Media pembelajaran Kartu Uno dicetak dengan kertas ivory 230 gram.
5. Sasaran produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi adalah peserta didik kelas X.

I. Asumsi Dasar dan Keterbatasan dalam Pengembangan Produk

1. Asumsi dasar pengembangan produk yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :
 - a. Media evaluasi pembelajaran dengan Kartu Uno sebagai sumber alat evaluasi yang dapat digunakan secara praktis di dalam kelas maupun di luar kelas bagi peserta didik kelas X.
 - b. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kriteria kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.
 - c. Media Pembelajaran dengan Kartu Uno diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami soal evaluasi.
2. Keterbatasan dalam pengembangan produk oleh peneliti adalah sebagai berikut:
 - a. Materi evaluasi yang dikembangkan dalam menggunakan alat bantu media pembelajaran Kartu Uno terbatas, yaitu pada materi mengenai Bank Sentral, Sistem pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia.
 - b. Uji produk dilakukan oleh ahli bidang yang jumlahnya terbatas.
 - c. Produk media pembelajaran Kartu Uno yang dihasilkan diuji cobakan kepada peserta didik satu kelas yang jumlahnya terbatas.
 - d. Keterbatasan dalam biaya dan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran Kartu Uno.

- e. Media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X harus disampaikan terlebih dahulu oleh pendidik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi “media” adalah bentuk jamak dari “medium” yang berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia kata “medium” dapat diartikan sebagai antara atau sedang, maka media merupakan alat bantu dari pengirim pesan atau komunikator kepada penerima pesan/komunikasi, supaya isi pesan dikirim lebih mudah diterima. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Menurut Gagne (1970) dalam Sadiman Arief dkk menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan media menurut Briggs (1970) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai alat fisik/kasat mata yang dapat memberikan kemudahan dalam mengirimkan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian bahwa media

adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran pesan pendidik lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat menumbuhkan rangsangan belajar bagi peserta didik.

b. Perkembangan Media Pembelajaran

Pada akhir tahun 1950 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 1960-1965 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.

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

pembelajaran mulai nampak. Pendekatan sistem 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 digunakan pendidik sebagai alat penyalur pesan untuk penerima pesan yang dapat mendorong perhatian dan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran pada dasarnya dapat mempermudah penyajian pesan. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti menggunakan komik, lukisan, gambar, realita, film bingkai, film, atau model; Objek yang kecil menggunakan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; Objek yang terlalu lambat dan cepat menggunakan *timelapse* atau *high-speed photography*; Objek dengan kejadian peristiwa dimasa lampau dengan menggunakan rekaman film, video, film bingkai dan

foto; Objek yang kompleks menggunakan mode dan penggunaan diagram; Objek yang terlalu luas dapat seperti gunung berapi dan gempa bumi dapat divisualkan menggunakan film, film bingkai maupun gambar.

Penggunaan pemilihan media yang bervariasi dapat bermanfaat untuk menumbuhkan rangsangan dan gairah belajar, membangun komunikasi yang baik dengan lingkungan sosialnya, berfikir realitis dan menumbuhkan minat peserta didik. Dengan sifat yang dimiliki peserta didik dari berbagai latar belakang yang berbeda baik prikis, fisik, maupun social. Tetapi kurikulum dan materi pendidikan ditentukan dengan standar sama, baik kompetensi dasar dan kompetensi inti, pendidik mengalami kesulitan apabila semua itu harus ditangani sendiri.

Masalah tersebut dicarikan solusi dengan menggunakan media pembelajaran yaitu dengan kemampuan pendidik dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan mendorong terwujudnya presepsi peserta didik. Penggunaan media berdampak positif saat berlangsungnya pembelajaran, antara lain: baku; pembelajaran lebih menarik; pembelajaran lebih interaktif; pembelajaran memerlukan waktu yang lama disederhanakan dengan pesan-pesan dan cakupan materi yang dikuasai peserta didik; terjadi peningkatan kualitas; pembelajaran lebih fleksibel dalam waktu dan tempatnya yang sesuai; sikap positif

peserta didik terhadap yang dipelajari; peran pendidik berubah lebih kearah positif.

Secara umum fungsi media adalah pesan supaya tidak teralu verbal; waktu dan ruang lebih fleksibel, tenaga dan daya indra; menumbuhkan semangat, dan pembelajaran lebih interaktif; meningkatkan kemandirian peserta didik dalam mengembangkan bakat dan kemampuan visual, auditor, dan kinestiknya; memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; komponen proses pembelajaran mencakup komunikasi, kompetensi dasar dan kompetensi inti, alat pelajaran, peserta didik dan tujuan pembelajaran.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran yang praktis pelaksanaan belajar-mengajar khususnya Indonesia menggunakan media grafis mencakup media visual, media audio berkaitan dengan indera pendengaran, media proyeksi diam, media visual dan media cetak. Media Grafis mencakup media visual. Media grafis mempunyai fungsi memudahkan penerimaan pesan dari pengirim pesan. Jenis-jenis media grafis seperti sketsa, foto, bagan/chart, diagram, grafik, kartun, poster, peta dan papan informasi.

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disalurkan dituangkan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Jenis-jenis

media audio antara lain seperti radio, alat perekam pita magnetik dan laboratorium bahasa.

Media proyeksi diam mempunyai kemiripan dengan media grafik dalam arti saat menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Jenisnya antara lain film bingkai, film rangkai, media transportasi, proyektor tidak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi.

Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Arysad, 1997:109-110). Selanjutnya dalam pemilihan huruf untuk media cetak harus betul-betul cermat, karena media tersebut akan dibaca oleh peserta didik dalam jarak dekat. Pada umumnya orang akan memahami terlebih dahulu bentuk visual (huruf) dari apa yang dilihatnya dan baru kemudian memahami apa yang dilihat.. Bentuk huruf, ketebalan tulisan, jenis huruf akan mempengaruhi kecepatan membaca peserta didik. Menurut Andi, 2004 kecepatan membaca meningkat dan dapat menurun karena beberapa faktor, meliputi: bentuk huruf (*readability* dan *legibility*), kualitas cetakan, warna huruf, susunan huruf, bentuk paragraph, dan panjang pendeknya baris teks.

e. Ciri-ciri Media Pendidikan

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan ada tiga ciri media (fiksatif, manipulatif, dan distribusi) yang menjadi petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh

media. Ciri media dapat dijelaskan sebagai berikut: ciri fiksatif menggambarkan kemampuan merekam, menyimpan melestarikan, dan menyajikan obyek atau peristiwa; ciri manipulatif kejadian yang memerlukan waktu lama dapat disajikan dengan waktu waktu yang singkat; ciri distributif dari kejadian suatu objek dapat ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada seluruh peserta didik dengan stimulus atau pengalaman yang relatif mengenai kejadian itu.

f. Model-model Pengembangan Media Pembelajaran

1) Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian pengembangan atau biasa disebut dengan R&D (*Research & Development*) secara umum merupakan upaya pengembangan dalam suatu alat berbasis riset (Ali, 2010: 117). Secara umum penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan suatu produk dibidang pendidikan yang diarahkan untuk menentukan pengetahuan baru yang berkenan pada peningkatan kualitas peserta didik dengan melakukan tindakan langsung dan fenomena pendidikan yang bersifat fundamental. Dengan adanya perkembangan teknologi dan perkembangan pembelajaran yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja produk dari R&D dapat mengatasi pembelajaran dengan jarak jauh. Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan merupakan salah satu strategi yang

tepat untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan produk pendidikan.

Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang sangat tepat untuk dapat mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Produk-produk dengan penelitian dan pengembangan didalam pendidikan dapat dipertanggung jawabkan baik secara keilmuan maupun secara praktis.

g. Prosedur Pengembangan

Para ahli menjelaskan bahwa penelitian pengembangan harus melewati beberapa prosedur tahapan pengembangan produk. Berikut adalah prosedur pengembangan menurut para ahli, antara lain:

1) Thiagrajan (4-D)

Rochman (2012) mengatakan bahwa model *Four-D* dikembangkan untuk pengembangan instruksional yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Kegiatan tahapan prosedur 4-D dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Define*, tahap pendahuluan. Tahap ini dilakukan berdasarkan teori dan fakta. Pada tahapan ini, setelah peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan dan mendefinisi syarat-syarat pengembangan.
- b) *Design*, tahap peneliti merancang model atau prosedur pengembangan secara konsep dan melakukan kajian teori.

- c) *Develop*, tahap peneliti melakukan kajian empiris mengenai pengembangan produk awal, kajian empiris ini merupakan teknik untuk uji coba, revisi, dan validasi.
- d) *Disseminate*, tahap ini peneliti menyebarkan hasil akhir produk yang dikembangkan pada populasi. Tahap ini dilakukan agar produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

2) ADDIE

Dick and Carey (1996) mengembangkan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE apabila dijabarkan merupakan prosedur pengembangan dari *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluation*. Tahapan prosedur pengembangan model ADDIE yang dijelaskan dalam Endang Mulyatiningsih sebagai berikut:

a) *Analyze* (Analisis)

Tahap ini berawal saat peneliti memikirkan mengenai produk baru yang akan dikembangkan. Selanjutnya, peneliti menganalisis produk yang akan dikembangkan sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan alat evaluasi. Tahap ini masih bersifat rancangan konseptual yang akan mendasari untuk pengembangan pada tahapan selanjutnya.

b) *Design*

Tahap selanjutnya adalah dengan merancang konsep produk baru yang akan dikembangkan dikertas. Tahap ini masih

bersifat rancangan konseptual yang akan mendasari untuk pengembangan pada tahap selanjutnya.

c) *Development*

Tahap selanjutnya adalah tahapan realisasi dari rancangan produk. Tahap pengembangan ini rancangan konseptual yang telah dirancang direalisasikan untuk menjadi produk yang siap untuk dikembangkan dan diterapkan.

d) *Implementation*

Tahap ini adalah tahap produk yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam situasi nyata yaitu di kelas. Selama pada proses ini produk benar-benar diterapkan dalam kondisi nyata yang sebenarnya. Setelah penerapan produk dilakukan kemudian dilakukan tahap evaluasi untuk memberikan umpan balik.

e) *Evaluation*

Tahap terakhir pengembangan ini adalah evaluasi, Evaluasi dilakukan yaitu bentuk evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi bertujuan untuk mengukur dampak produk yang digunakan terhadap ketercapaian tujuan evaluasi pembelajaran.

h. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Dalam penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran terdapat aspek penilaian dan kriteria penilaian yang

dijelaskan menurut Romi Satria Wahono (2006). Penilaian dan kelayakan mengandung aspek rekayasa, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi. Berikut tiga aspek yang dijelaskan menurut Romi Satria Wahono:

Aspek Rekayasa Media Pembelajaran efektif dan efisien dalam penggunaan maupun dalam penggunaan media pembelajaran *reliabel* (handal), *maintanable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), *usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya). Ketepatan pemilihan jenis media untuk pengembangan kompatibilitas (media pembelajaran dapat digunakan/dipraktikan diberbagai kondisi peserta didik. Pemaketan media terpadu dan mudah dalam eksekusi. Dokumentasi media pembelajaran *reusable* (sebagian atau seluruh media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran lain).

Aspek Desain Pembelajaran kejelasan dalam tujuan pembelajaran (rumusan,realistis) Relevansi dalam tujuan pembelajaran terpacu pada SK/KD/Kurikulum. Cakupan dan kedalaman dalam tujuan pembelajaran, ketepatan dalam penggunaan strategi pembelajaran. Interaktivitas Pemberian motivasi dalam belajar Kontekstualitas dan aktualitas. Kelengkapan dan kualitas bahan dalam bantuan belajar Kesesuaian materi kompetensi dasar Kedalaman materi Kemudahan untuk dapat dipahami Sistematis,

runtut, taat azas, dan logis. Kejelasan pada uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan Konsistensi dalam evaluasi dengan tujuan pembelajaran Ketepatan dan ketetapan menggunakan alat evaluasi. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Aspek komunikasi visual terdiri dari komunikatif, kreatif dan visual. Komunikatif; sesuai dengan pesan dan aspek dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasara. Kreatif ide dalam penuangan gagasan sederhana dan dapat memikat. Visual berupa (*layout dalam design, typography, dan warna*).

i. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis atau fisik, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya berpengaruh dalam proses dan hasil belajar.

b) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis atau kejiwaan yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing peserta didik. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses dan hasil belajar

antara lain meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, kognitif dan daya nalar.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan dapat berupa lingkungan fisik ruang kelas dan perabotan, laboratorium, dan taman. Lingkungan alam seperti musim dan keterjangkauan sarana prasarana transportasi menuju ke sekolah, dan lingkungan sosial seperti tingkat kompetisi antar peserta didik yang dapat mendorong peserta didik berprestasi.

b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental alat yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

j. **Multimedia**

1) Media

Dalam konteks pembelajaran media dapat diartikan sebagai bahasa, maka multimedia dalam konteks tersebut adalah multibahasa yakni ada bahasa yang mudah dipahami oleh indera pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba dan lain sebagainya.

2) Pengalaman Langsung

Multimedia termasuk pengalaman langsung karena pada pengalaman ini terdapat banyak indera yang terlihat. Pengalaman langsung dibagi menjadi dua macam:

a) Pengalaman Berbuat

Pengalaman yang diperoleh oleh peserta didik secara langsung pada saat melakukan sesuatu hal yang menjadi bagian dari tugas belajar.

b) Pengalaman Terlibat

Pengalaman terlibat merupakan pengalaman langsung. Beberapa jenis dari pengalaman terlibat antara lain berupa permainan dan simulasi, bermain peran dan forum teater.

k. Permainan

1) Pengertian Permainan

Permainan adalah interaksi kontes antar pemain satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Secara umum istilah permainan meliputi adanya permainan psikomotorik, intelektual dan ada keberuntungan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia permainan adalah suatu barang yang dapat digunakan untuk bermain. Secara umum jenis permainan antara lain sepak bola, ular tangga, tebak kata dan permainan kartu.

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kontes interaksi antar pemain satu sama lain. Permainan terpacu pada aturan permainan untuk mencapai tujuan permainan. Permainan dapat menggunakan suatu alat atau barang yang digunakan dalam bermain.

1) Komponen Permainan

Secara garis besar empat komponen utama permainan. Empat komponen utama tersebut meliputi adanya pemain, lingkungan tempat para pemain dapat berinteraksi, adanya aturan-aturan main, dan adanya tujuan yang ingin dicapai. Setelah keempat komponen itu sudah lengkap maka permainan dapat dimulai.

2) Kelebihan dan Kelemahan Permainan Sebagai Media Pembelajaran

Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan berikut ini:

- a) Permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan. Permainan menjadi menarik karena didalamnya ada unsur kompetensi, ada keragu-raguan karena sebelumnya kita tidak tahu siapa yang bakal menang dan kalah.
- b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar dengan senang hati. Seperti kita ketahui,

belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan peserta didik dalam proses belajar yang lebih aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan pendidik atau tutor tidak kelihatan tetapi interaksi antar peserta didik atau warga belajar dapat menjadi lebih menonjol.

- c) Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung. Umpan balik yang cepat atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar jadi lebih efektif.
- d) Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di dalam masyarakat. Keterampilan yang dipelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan ke dalam kehidupan nyata sehari-hari dari pada keterampilan-keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran secara sederhana.
- e) Permainan mempunyai sifat luwes. Salah satu sifat yang menonjol dari permainan adalah keluwesannya. Dengan sifat luwes yang dimiliki oleh permainan, memungkinkan permainan untuk dapat dipakai dalam mencapai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit alat, aturan permainan maupun persoalannya. Permainan dapat dipakai untuk praktek keterampilan membaca dan menghitung sederhana,

mengajarkan sistem sosial dan sistem ekonomi, membantu peserta didik atau warga meningkatkan kemampuan komunikatifnya, membantu peserta didik atau warga belajar yang sulit dalam belajar dengan menggunakan metode tradisional.

- f) Permainan dengan mudah dapat dibuat dan diperbanyak. Membuat permainan yang baik tidak memerlukan seorang yang ahli. Pendidik/tutor ataupun peserta didik/warga dapat membuatnya belajar sendiri.

Namun permainan juga mempunyai kelemahan/keterbatasan yang patut untuk dipertimbangkan antara lain:

- a) Karena asyik, atau karena belum mengenal aturan/teknis pelaksanaan;
- b) Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil peserta didik justru memperoleh kesan yang salah;
- c) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa peserta didik saja padahal keterlibatan seluruh peserta didik/warga belajar sangat penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

2. Kartu Uno

a. Awal Mula Kartu Uno

Menurut Tinsman (2008: 74) kartu uno adalah kartu pertama kali diciptakan pada tahun 1971 di Reading, Ohio. Kartu Uno dibuat oleh Marle Robbins, pemilik tempat pangkas dan pecinta kartu. Marle Robbins pertama kali mengenalkan permainan ini pada keluarganya. Pada proses perkembangan kartu Uno, Marle Robbins dibantu oleh istrinya yang bernama Marie, dan putranya yang bernama Ray beserta mantu perempuannya yang bernama Kathy Robbins. Tahun 1972, Marle Robbins mulai menjual hak ciptanya sehingga kartu Uno dapat dikenal luas lagi berkat International Game Inc. Saat ini International Game Inc menjadi bagian dari keluarga Mattle pada tahun 1992 yang menjadi hak cipta atas kartu Uno.

b. Pengertian kartu Uno

Pengertian kartu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (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 evaluasi 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.

c. Cara Memainkan Kartu Uno

Kartu Uno yang merupakan permainan kartu yang populer di dunia. Kartu Uno dapat dimainkan oleh 2 sampai 7 orang. Cara bermain kartu Uno bermacam-macam. Secara umum aturan kartu Uno dapat dimainkan seperti berikut.

Menurut Hakim (2010:06) aturan permainan kartu Uno adalah diawal permainan pemain mendapatkan 7 kartu. Pada awal permainan, salah satu kartu diambil dari *pile card* dan kartu ini berperan sebagai *deal card*. Untuk dapat memainkan kartu ini, giliran seorang pemain harus menyamakan angka ataupun warna dari *deal card* tersebut. Apabila ternyata tidak terdapat kartu yang cocok

dari *deal card* maka pemain tersebut harus mengambil salah satu kartu yang ada pada *pile card* sebagai hukumannya.

Dalam kartu Uno terdapat beberapa *action card* yang juga dapat dimainkan. Kartu tersebut sebagai berikut:

1) *Draw 2 Card*

Pada saat kartu ini dimainkan, giliran pemain berikutnya harus mengambil dua kartu. Untuk dapat memainkan kartu ini, pemain harus mencocokkan warna yang ada pada *deal card*.

2) *Reverse Card*

Pada saat kartu ini dimainkan, giliran pemain berikutnya harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dari kehendak pemain yang memainkan kartu *wild card*. kartu ini dapat dimainkan setiap saat tanpa harus mencocokkan warna yang ada seperti pada *action card* yang lain.

3) *Skip Card*

Pada saat kartu ini dimainkan, giliran pemain berikutnya tidak dapat memainkan gilirannya. Untuk dapat memainkan kartu *skip card*, pemain harus mencocokkan warna yang ada pada *deal card*.

4) *Wild Card*

Pada saat kartu ini dimainkan, giliran pemain berikutnya harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai kehendak pemain yang memainkan *wild card*. Kartu ini dapat dimainkan

setiap waktu tanpa harus mencocokkan warna pada action card yang lain.

5) *Wild Draw 4 Card*

Saat kartu ini dimainkan, giliran pemain berikutnya harus memainkan kartu dengan warna yang sesuai dengan kehendak pemain yang memainkan *wild card*. Kartu ini dapat dimainkan setiap waktu tanpa harus mencocokkan warna seperti pada *action card* lain.

Saat pemain ingin memainkan dua kartu terakhir yang ada pada tangannya, pemain tersebut wajib mengucap “UNO”. Apabila pemain tersebut lupa mengucapkan “UNO” maka pemain lain dapat megucapkan “Catch” sebelum pemain lainnya memainkan kartu dan pemain yang lupa mengucapkan “UNO” maka pemain mendapat hukuman harus mengambil satu kartu dari *pile card*. Pemenang dapat ditentukan setelah seorang pemain mengahabiskan kartu yang ada ditangannya.

d. Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno

Media pembelajaran pada dasarnya adalah suatu alat fisik yang dapat meberikan saluran pesan informasi dan merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran suatu bentuk alat komunikasi baik tercetak maupun audiovisual. Dalam klasifikasi media pembelajaran Azhar Arsyad 2015 media pembelajaran kartu uno masuk kedalam kategori media pembelajaran berbasis cetak.

Permainan kartu uno secara umum sama dengan permainan kartu-kartu lain. Menurut Arif S. Sadiman dkk (2011:75) permainan merupakan suatu kontes antar pemain yang saling berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan permainan demi mencapai tujuan permainan. Kartu Uno adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang yang dimainkan dengan melibatkan banyak orang. Perbedaan permainan kartu uno dengan kartu yang lain adalah bahwa kartu uno memiliki warna, gambar dan kartu simbol untuk dimainkan. Kartu simbol dalam kartu uno seperti *Reverse*, *Draw*, *Wild* dan *Skip* yang disetiap kartu mempunyai fungsi sendiri. Dalam hal ini peneliti membuat dan memodifikasi kartu uno sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian, oleh karena itu dibuat kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Media pembelajara kartu uno sebagai alat evalausi pembelajaran dapat dimainkan oleh 3-5 orang pemain dan 1 juri. Untuk memainkan kartu uno sebagai alat evaluasi saat memulai permainan setiap pemain dibagikan 7 kartu secara acak. Kemudian inti dari permainan ini adalah pemain harus menjawab soal yang sedang dibahas pada kartu master. Sebagai contoh, ketika kartu master (*deal card*) membahas mengenai sejarah uang maka pemain harus menjawab pertanyaan yang ada didalam kartu. Selanjutnya, giliran pemain tidak mempunyai kartu yang dimaksud maka pemain wajib mengambil kartu lagi dari *pile card*. Dalam permainan kartu uno

terdapat kartu master dan kartu simbol yang diharapkan dapat menambah peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam melakukan proses evaluasi. Kartu Simbol merupakan kartu yang dapat digunakan untuk menambah, menyetop atau membalik arah kartu pemain. Kartu master berisi mengenai soal-soal yang dimainkan. Pada saat kartu pemain tersisa satu maka pemain tersebut wajib mengucapkan “UNO”. Apabila pemain tersebut kalah cepat dengan pemain lainnya maka pemain tersebut dinyatakan kalah. Pemenang dari permainan ini adalah yang mendapatkan poin paling banyak dan yang dapat menghabiskan kartu dalam permainan.

Berdasarkan penjelasan di atas, kartu uno sebagai alat evaluasi media pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan kartu uno pada umumnya. Modifikasi dari kartu uno sendiri terdapat pada kartu master, kartu simbol dan kartu soal sehingga alat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik.

3. Evaluasi

a. Pengertian Evaluasi

Ralph Tyler (1950) mengatakan evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Cronbach dan Stufflebeam mengatakan bahwa proses evaluasi tidak hanya sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan. Dari pengertian evaluasi di

atas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis mulai dari pengukuran persiapan, pelaksanaan untuk membuat keputusan sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik dan tindak lanjut.

Dari pengertian evaluasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis mulai dari pengukuran persiapan, pelaksanaan untuk membuat keputusan sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik.

b. Makna Evaluasi

Makna evaluasi dibagi menjadi tiga, untuk peserta didik, pendidik dan sekolah. Makna bagi peserta didik dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pembelajaran yang telah diberikan pendidik. Hasil yang diperoleh peserta didik dari pekerjaan menilai ada dua kemungkinan yaitu memuaskan dan tidak memuaskan.

Makna bagi pendidik dari hasil penilaian yang diperoleh peserta didik, pendidik dapat mengetahui peserta didik mana yang dapat melanjutkan pelajarannya karena telah berhasil menguasai materi. Pendidik dapat mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tepat untuk peserta didik sehingga untuk memberikan pengajaran di waktu yang akan datang tidak perlu diadakan perubahan. Pendidik dapat mengetahui metode yang digunakan

apakah sudah tepat atau belum. Pendidik dapat melakukan pembelajaran remedial jika peserta didik belum tuntas.

Makna bagi sekolah apabila pendidik mengadakan penilaian dan diketahui bagaimana hasil belajar peserta didik, dapat diketahui pula apakah kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Hasil belajar merupakan cermin kualitas suatu sekolah. Informasi dari pendidik mengenai tepat tidaknya kurikulum untuk sekolah itu dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang.

c. Tujuan Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian integral dari suatu proses intruksional. Idealnya, keaktifan pelaksanaan proses intruksional diukur dari dua aspek, yaitu bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar peserta didik yang dihasilkan oleh sistem instruksional, dan bukti-bukti yang menunjukkan pengaruh berapa banyak kontribusi (sumbangan) media atau alat evaluasi program terhadap keberhasilan dan keefektivan proses instruksional. Evaluasi pembelajaran sebenarnya merupakan evaluasi juga terhadap media, faktanya saat ini masih sulit dilakukan. Artinya media merupakan bagian integral dari evaluasi pembelajaran .

Adapun tujuan pelaksanaan evaluasi media pembelajaran meliputi: menentukan apakah media pembelajaran efektif;

menentukan apakah media dapat diperbaiki atau ditingkatkan; menetapkan apakah media itu *cost-effective* dilihat dari hasil belajar siswa; memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar didalam kelas; menentukan apakah media sebagai alat evaluasi sudah sesuai dengan isi materi; menilai kemampuan guru memilih, menyusun dan menggunakan media pembelajaran; mengetahui apakah media pembelajaran itu benar-benar memberi sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan; mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran.

Untuk melakukan evaluasi dapat dipilih yang tepat dari dengan berbagai cara, seperti: diskusi kelas dan kelompok interview perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Kegagalan dalam mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan merupakan indikasi ketidak selarasan proses pembelajaran khususnya penggunaan media pembelajaran.

d. Ciri-ciri Evaluasi

Ciri-ciri penilaian evaluasi dalam pendidikan, antara lain penilaian dalam pendidikan yaitu penilaian dilakukan secara langsung dan tidak langsung; penilaian pendidikan, yaitu penggunaan ukuran kuantitatif; penilaian pendidikan menggunakan unit-unit atau satuan-satuan yang tetap karena IQ 105 termasuk anak normal; bersifat relatif, tidak sama atau tidak selalu tetap dari satu waktu ke waktu yang lain; penilaian pendidikan sering terjadi

kesalahan-kesalahan. Sumber kesalahan dapat dapat terjadi dari letak pada alat ukurnya, terletak pada orang yang melakukan penilaian, terletak pada anak yang ingin dinilai dan terletak pada situasi dan kondisi dimana penilaian berlangsung.

e. Subjek dan Objek Evaluasi

Subjek evaluasi adalah orang yang melakukan pekerjaan evaluasi. Objek evaluasi adalah hal-hal yang menjadi pusat perhatian untuk dievaluasi. Perlu diperhatikan dan dibicarakan dalam objek evaluasi adalah mengenai penilaian dalam kurikulum berbasis kompetensi, penilaian tiga ranah psikologis dan penilaian aspek afektif..

f. Sasaran Evaluasi

Sasaran evaluasi adalah segala sesuatu yang menjadi titik pusat pengamatan karena penilai menginginkan informasi tentang sesuatu tersebut. Unsur-unsur sasaran evaluasi meliputi input, transformasi dan output.

g. Prinsip Evaluasi

Satu prinsip umum dan penting dalam komponen kegiatan evaluasi yaitu adanya tiga hubungan yang erat, meliputi dari tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran atau KBM, dan evaluasi. Hubungan antara tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran disusun untuk rencana pembelajaran yang mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hubungan antara tujuan dengan

evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan telah dicapai. Hubungan antara KBM dengan evaluasi adalah untuk penyesuaian evaluasi pembelajaran yang mengacu pada KBM yang dilaksanakan.

h. Alat Evaluasi

Suharsimi Arikunto (2012:40) berpendapat bahwa alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas secara lebih efektif dan efisien. Alat evaluasi biasa juga disebut sebagai instrumen evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan pengumpulan data untuk mengukur tujuan yang akan dicapai. Secara umum alat adalah sesuatu yang digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien. Adapun dua teknik evaluasi yaitu teknik nontes dan teknik tes. Teknik nontes adalah instrumen penilaian yang tergolong teknik nontes antara lain skala bertingkat, kuesioner, daftar cocok, wawancara, pengamatan dan riwayat hidup. Skala bertingkat adalah menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka pada suatu hasil. Kuisisioner adalah daftar pertanyaan yang wajib di isi oleh seseorang yang akan diukur. Daftar cocok adalah deretan pertanyaan evaluasi yang di isi oleh responden dengan menggunakan tanda centang. Wawancara adalah dilakukan oleh subyek evaluasi dengan cara mengajukan pertanyaan yang

sudah disusun. Pengamatan adalah observasi yang dilakukan oleh pengamat dalam objek yang akan diteliti.

Teknis Tes Menurut Sudaryono, dkk (2013:40) tes sebagai instrumen pengumpul data yang dapat digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, bakat atau kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dari serangkaian pertanyaan. Ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan, tes dibagi menjadi tiga yaitu tes diagnostik, tes formatif, dan tes sumatif.

Jadi alat evaluasi adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur tujuan yang akan dicapai untuk mempermudah dan mengukur secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, tes yang digunakan oleh peneliti adalah pilihan ganda dengan mengembangkan alat evaluasi yang berbeda, kreatif, dan menarik. Salah satu yang digunakan peneliti untuk mengembangkan alat evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Uno. Kartu Uno mempunyai berbagai warna yang menarik dan dalam aturan main Kartu Uno yang sederhana sehingga mudah untuk digunakan.

4. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar mencakup materi yang sesuai kompetensi dasar dan kompetensi inti pelajaran disusun secara lengkap dan sistematis

berdasarkan prinsi pembelajaran yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahan ajar mempunyai sifat sistematis yang disusun secara urut sehingga dapat memudahkan peserta dalam belajar. Bahan ajar juga mempunyai sifat yang unik dan spesifik. Sifat unik dalam arti bahwa bahan ajar hanya digunakan pada sasaran tertentu dalam proses pembelajaran tertentu dan spesifik mempunyai arti bahwa bahan ajar dirancang untuk mencapai kompetensi dan sasaran tertentu. Bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sangat penting bagi pendidik dan peserta didik. Dengan bahan ajar yang lengkap pendidik akan lebih mudah dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan peserta didik dengan bahan ajar akan lebih mudah dalam proses pembelajaran.

b. Peran Bahan Ajar

Dalam proses pembelajaran pemanfaatan bahan ajar memiliki peranan penting. Peranan tersebut meliputi peran bagi guru, peran bagi peserta didik dalam pembelajaran klasikal, individual dan kelompok.

Dibawah ini peran pembelajaran bagi pendidik, peserta didik dalam pembelajaran klasikal, individual dan kelompok:

1) Bagi pendidik

Dapat menghemat waktu dalam proses mengajar dan dapat mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi

fasilitator. Proses pembelajaran dapat meningkat menjadi lebih efektif dan interaktif.

2) Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat belajar mandiri dan dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan kecepatan sendiri, menurut urutan yang dipilih dan dapat membantu potensi peserta didik untuk lebih belajar mandiri.

3) Pembelajaran Klasikal

Pembelajaran klasikal dapat membuat bahan ajar yang tidak terpisahkan, dan sebagai pelengkap dari buku utama. Bahan ajar dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat dijadikan sebagai bahan yang mengandung penjelasan mengenai bagaimana mencari penerapan, hubungan, serta keterkaitan antara satu topik dengan topik lainnya

4) Pembelajaran Individual

Bahan ajar media mempunyai peran utama dalam proses pembelajaran. Dapat membantu dalam menyusun dan mengawasi peserta didik untuk memperoleh informasi dan dapat menunjang media pembelajaran lainnya.

5) Pembelajaran Kelompok

Dalam proses pembelajaran kelompok dapat sebagai bahan terintegrasi dan sebagai bahan pendukung dari bahan buku utama.

5. Pengembangan Materi Pembelajaran

a. Pengertian Materi Pembelajaran

Seorang pendidik dalam merancang materi pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Hakikatnya materi pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari silabus, yakni mencakup perencanaan, prediksi, dan proyeksi mengenai apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran. Secara etimologi materi pembelajaran (*instructional materials*) adalah mencakup pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam memenuhi standar yang telah ditetapkan. Materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran adalah materi yang benar-benar siap untuk menunjang tercapainya standar kompetensi dan kometensi dasar, serta untuk tercapainya indikator pembelajaran pembelajaran. Materi pembelajaran yang digunakan adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan sehubungan dengan pemilihan materi pembelajaran adalah jenis, urutan, cakupan, dan perlakuan terhadap materi pembelajaran. Hal pokok yang perlu diperhatikan

dalam menentukan bahan ajar adalah mengenai bahan pelajaran pelengkap yang mampu membuka wawasan peserta didik.

1) Jenis-jenis Materi pembelajaran

Jenis-jenis materi pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a) Fakta
- b) Konsep
- c) Prinsip
- d) Prosedur
- e) Sikap atau Nilai

2) Prinsip-prinsip Pengembangan Materi Pembelajaran

Prinsip-prinsip pengembangan materi yang menentukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Relevansi
- b) Keajegan (*konsistensi*)
- c) Kecakupan (*adequacy*)

Dalam pengembangan materi pembelajaran pendidik harus mengidentifikasi materi pembelajaran dengan hal-hal dibawah ini:

- 1) Potensi peserta didik
- 2) Relevansi dengan karakteristik daerah setempat
- 3) Tingkat perkembangan peserta didik mencakup fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual
- 4) Kebermanfaat bagi peserta didik

- 5) Struktur dalam keilmuan
- 6) Aktualitas, kedalaman dan keluasan pada materi pembelajaran
- 7) Relevansi dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan
- 8) Alokasi pada waktu.

B. Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian Maulana Witantyo (2017) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu uno akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kartu Uno Akuntansi dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas X Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman sebesar 0,33. Peningkatan Motivasi Belajar tersebut termasuk dalam kategori sedang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah saya lakukan adalah penggunaan Media Pembelajaran Kartu Uno. Sedangkan perbedaan dengan peneliti ini terletak pada motivasi belajar, materi pembelajaran dan tempat penelitian.
2. Penelitian Pungky Samsusilowati (2016) berjudul “Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di

SMK YPKK 2 Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pokok bahasan mengelola kartu utang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media kartu uno sebagai alat evaluasi masuk dalam kategori sangat layak (91,2%) dan sangat baik. Aspek tampilan dan pendukung penyajian dalam kategori sangat layak (97%) dan sangat baik. Aspek komunikasi visual dalam kategori sangat layak (96,55%) dan sangat baik. Aspek kebermanfaatan dalam kategori sangat layak (98,04%) dan sangat baik. Secara keseluruhan memperoleh rata-rata skor 76,6 dengan kategori sangat layak (95,75%). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah saya lakukan adalah penggunaan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi. Sedangkan perbedaan dengan peneliti ini terletak pada materi penelitian, model pengembangan dan tempat penelitian.

3. Penelitian Nurul Hidayati & Lukman Hakim (2014) berjudul “Pengembangan Permainan Kartu UNO sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran akuntansi pokok bahasan hutang jangka panjang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ditinjau dari validasi butir soal sebesar 81%, kelayakan uji coba soal terdapat 76 butir soal layak digunakan dengan menghitung validitas, realibilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Hasil penelitian permainan kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran

akuntansi termasuk dalam kategori sangat layak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah saya lakukan adalah penggunaan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi. Sedangkan perbedaan dengan peneliti ini terletak pada materi pembelajaran, model pengembangan dan tempat penelitian.

C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pengamatan mengenai proses evaluasi pada kelas X di SMA N 1 Wates peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam mengerjakan soal evaluasi 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 untuk alat evaluasi dapat dilakukan menggunakan Kartu Uno. Dengan media Kartu Uno pendidik tidak lagi monoton dalam melakukan proses evaluasi belajar. Sebagai alat bantu dalam evaluasi pembelajaran maka efektifitas peran Kartu Uno dalam proses evaluasi hasil belajar siswa perlu diketahui untuk melihat cocok tidaknya Kartu Uno digunakan dalam proses evaluasi.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang disebutkan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X di SMA N 1 Wates?
2. Bagaimana penilaian ahli materi tentang kelayakan produk Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X yang dikembangkan dalam penelitian?
3. Bagaimana penilaian ahli media tentang kelayakan produk Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk kelas X yang dikembangkan dalam penelitian?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran bidang studi ekonomi kelas X SMA N 1 Wates mengenai kelayakan produk Kartu Uno yang dikembangkan dalam penelitian?
5. Bagaimana respon peserta didik kelas X SMA N 1 Wates mengenai kelayakan alat evaluasi pembelajaran berupa Kartu Uno yang dikembangkan dalam penelitian?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru yang dapat dipertanggung jawabkan keefektifitasan produk melalui proses pengembangan. Penelitian ini mengembangkan produk Media Cetak Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X IPS dengan materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia. Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran melalui validasi serta penggunaan peserta didik melalui angket/kuisisioner.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di kelas X IPS 1 SMA N 1 Wates tahun ajaran 2018/2019 yang beralamat di Jln. Terbahsari No.1, Wates, Kulon Progo. Penelitian dan pengembangan akan dilaksanakan pada bulan July 2018 sampai Desember 2018.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah satu dosen Ahli Materi, satu dosen Ahli Media, Praktisi Pembelajaran (Guru Mata Pelajaran Ekonomi) dan 32 peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates. Kelas X IPS 1 dipilih secara random sebagai subjek penelitian karena peserta didik kelas X di SMA

N 1 Wates rata-rata merasa monoton, jenuh dan bosan saat melakukan proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan soal yang kurang bervariasi. Objek penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia dalam KD 3.5 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran.

D. Definisi Operasional

Untuk memberikan arah pada penelitian ini, maka penulis perlu adanya definisi operasional. Berikut definisi operasional yang dimaksud:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno

Pengembangan media pembelajaran Kartu Uno dalam penelitian ini adalah alat komunikasi media cetak berbentuk kartu persegi panjang (UNO). Untuk mengukur media pembelajaran berbentuk Kartu Uno dilihat dari indikator-indikator media pembelajaran dan diteliti dengan menggunakan angket media pembelajaran permainan Kartu Uno.

2. Alat Evaluasi Pembelajaran Permainan Kartu UNO

Model alat evaluasi pembelajaran permainan Kartu Uno adalah salah satu jenis alat evaluasi yang dikombinasikan dengan permainan kartu. Penerapannya melibatkan seluruh peserta didik, baik peserta didik yang aktif maupun yang pasif. Permainan ini sangat baik untuk digunakan pada kelas yang terdiri dari latar belakang kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Untuk mengukur alat evaluasi pembelajaran permainan

Kartu Uno dilihat dari indikator-indikator media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi dan diteliti dengan menggunakan angket media pembelajaran.

3. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran dalam penelitian ini hanya mengenai Bank Sentral, Sistem pembayaran, dan Alat Pembayaran.

E. Prosedur Pengembangan

Prosedur pada pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi mengambil model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut beberapa prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi meliputi:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini peneliti melakukan analisis permasalahan dan solusi yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X. Tahap ini peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Analisis permasalahan kebutuhan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung belum menerapkan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain saat melakukan proses evaluasi

pembelajaran. Hal tersebut membuat peserta didik merasa monoton dan bosan.

- b. Analisis penyesuaian kurikulum meliputi isi media pada proses evaluasi pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- c. Analisis indikator soal berdasarkan kompetensi dasar dan kompetensi inti.

2. Tahap Desain (*Design*)

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

a. Perancangan *Design* Media Pembelajaran

Tahap ini peneliti mulai merancang *design* produk yang akan digunakan sesuai dengan subjek penelitian dan materi pada Media Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran Ekonomi Kelas X.

b. Penyusunan Aturan Main, Soal dan Kunci Jawaban

Penyusunan aturan main dalam media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi secara umum hampir sama, akan tetapi terdapat modifikasi aturan permainan yang dilakukan peneliti karena media Kartu Uno sebagai soal evaluasi pembelajaran ekonomi.

c. Pembuatan Gambar, Kartu dan Cover Produk

Tahap ini peneliti melakukan penyesuaian pada saat pembuatan gambar, kartu dan cover produk dengan materi yang disajikan. Tujuannya agar terjadi kesesuaian yang baik antar komponen pada

media. Saat pembuatan media pembelajaran Kartu Uno peneliti menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk

Tahap ini adalah tahap pencetakan produk berdasarkan desain produk yang sudah dirancang dengan menggunakan *CorelDraw X7*. Pada tahap desain semua komponen yang sudah dirancang dan dipersiapkan dirangkai menjadi satu komponen kesatuan produk Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X.

b. Validasi

Desain validasi dan uji coba penggunaan media dalam penelitian ini melalui tahapan penilaian yang dilakukan oleh 1 orang ahli media (dosen FE UNY) dan 1 orang ahli materi (dosen FE UNY). Hasil dari tahap ini berupa kritik, saran, dan komentar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang sudah dikembangkan. Sedangkan praktisi pembelajaran (Guru Mata Pelajaran Ekonomi) sebagai validator untuk memvalidasi media pembelajaran Kartu Uno yang dikembangkan dilihat dari aspek materi dan aspek media.

c. Revisi Tahap I

Setelah desain produk media pembelajaran Kartu Uno divalidasi oleh ahli materi dan ahli media maka diketahui kekurangan. Kekurangan

tersebut diperbaiki oleh peneliti sebelum di uji cobakan pada kelompok kecil.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran di uji coba kepada kelompok kecil yang dilakukan oleh 6 peserta didik pada kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates. Dalam tahap ini peneliti juga membagikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi yang sudah dikembangkan dengan materi Bank Sentral, Sistem pembayaran, dan Alat Pembayaran.

b. Revisi II (apabila diperlukan)

Tahap ini dilakukan revisi tahap II berdasarkan masukan dan saran dari 6 peserta didik yang telah melakukan uji coba kelompok kecil. Akan tetapi, pada revisi tahap II ini juga akan mempertimbangkan masukan dan saran dari validator ahli sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan sebelumnya.

c. Uji Lapangan

Setelah uji coba pemakaian produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pada kelompok kecil berhasil dan revisi produk selesai. Kemudian dilakukan uji lapangan yang dilakukan oleh 26 peserta didik dari kelas X IPS 1 SMA Negeri Wates dengan

menggunakan media pembelajaran Kartu Uno. Pada tahap ini dibagikan angket oleh peneliti kepada peserta didik untuk mengetahui penilaian peserta didik mengenai produk media pembelajaran Kartu Uno yang sudah dikembangkan. Peneliti menganalisis dengan menggunakan *microsoft excel 2010*.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi peneliti mengukur keefektifan produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dengan menggunakan *pretest* dan *posstest* sebagai hasil belajar peserta didik.

6. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua macam data yaitu:

- a. Data mengenai proses pengembangan Media Cetak Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi dalam materi Bank Sentral, Sistem pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia untuk SMA kelas X sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, termasuk masukan dari dosen ahli materi, dosen ahli media, praktisi pembelajaran dan tanggapan dari peserta didik.
- b. Data mengenai kelayakan Media Cetak Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi dalam materi Bank Sentral, Sistem pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia sebagai media pembelajaran terdiri dari:

- 1) Data kualitatif berupa skor penilaian pada tiap kriteria yang dijabarkan menjadi lima yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik.
- 2) Data Kuantitatif berupa pengkonversian skor penilaian, Sangat Baik = 5, Baik = 4, Cukup = 3, Tidak Baik = 2, Sangat Tidak Baik = 1.

7. Instrumen Pengumpulan Data

a. Bentuk Instrumen

1) Penyusunan Instrumen

Instrumen pengumpulan data adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar penilaian kelayakan Media Cetak Kartu Uno sebagai alat evaluasi ekonomi dengan materi Bank Sentral, Sistem pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia untuk validator ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran serta lembar uji pemakaian media oleh peserta didik. Lembar tersebut digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan, untuk mengetahui penilaian mengenai kebenaran soal, rancangan media yang dibuat dan kesesuaiannya terhadap alat evaluasi pembelajaran di sekolah serta tanggapan dari peserta didik.

Instrumen penilaian untuk ahli materi dikembangkan sesuai dengan kriteria penyusunan media yang baik menurut Romi Satria Wahono. Instrumen penilaian media yang baik dikembangkan sesuai

dengan kriteria penyusunan struktur unsur yang baik menurut Romi Satria Wahono dan Andi. Instrumen penilaian berupa lembar uji penggunaan media oleh praktisi pembelajaran dan peserta didik dikembangkan menurut Romi Satria Wahono dan Andi. Kisi-kisi instrumen penilaian untuk mengukur kelayakan Media Cetak Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi dalam materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia disajikan dalam tabel berikut:

Angket kelayakan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi

a) Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1, 2, 3, 4
2	Kelengkapan dan kualitas bahan ajar dalam bantuan belajar	5
3	Kemudahan materi untuk dapat dipahami	6
4	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas	7, 8, 9,10
5	Kejelasan pada uraian	11

b) Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Rekayasa Media Pembelajaran		
1	<i>Maintanable</i> (mudah disimpan dan dikelola)	1
2	<i>Usablitas</i> (mudah digunakan)	2, 4
3	Ketepatan pemilihan jenis aplikasi media untuk pengembangan	3
4	Reusable (dapat dikelola kembali)	5,6
Aspek Komunikasi Visual		

No.	Aspek	No. Pernyataan
1	Komunikatif	1
2	Kreatif	2
3	Sederhana dan dapat memikat	3, 4
4	Visual	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

Hasil dari validasi praktisi pembelajaran (Guru Mata Pelajaran Ekonomi) dan uji coba penggunaan media yang terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan oleh peserta didik terhadap Media Cetak Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi dengan materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia yang telah dikembangkan mengacu pada kriteria Romi Satria Wahono dan Andi. Terdapat beberapa aspek yang tidak dapat dimasukkan ke dalam kisi-kisi peserta didik karena peserta didik hanya dapat menilai tampilan akhir dari produk media pembelajaran Kartu Uno dan belum memiliki kapasitas untuk menilai kualitas dari isi media. Hal ini disebabkan karena dalam validasi kelayakan media harus dengan ahli dalam bidangnya. Kisi-kisi instrumen penilaian media pembelajaran Kartu Uno dengan materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia untuk uji coba penggunaan media oleh praktisi pembelajaran (Guru Mata Pelajaran Ekonomi) dan peserta didik adalah sebagai berikut:

c) Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1,2,3,4
2	Kemudahan soal untuk dipahami	5
3	Kejelasan pada uraian	6,7,8
4	Ketepatan evaluasi	9
5	Relevansi dengan kebutuhan peserta didik	10
Aspek Rekayasa Media		
1	Maintable (Mudah dikelola dan disimpan)	1,2,3
Aspek Komunikasi Visual		
1	Komunikatif	1
2	Visual	2,3,4,5,6,7,8,9

d) Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

Table 4. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa

	Aspek	No. Pernyataan
Aspek Desain Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi dalam tujuan pembelajaran	1,2
2	Kelengkapan dan kualitas bahan dalam bantuan belajar	3
3	Kemudahan soal untuk dapat dipahami	4,5
4	Sistematis, runtut, dan alur logika jelas	6,7
5	Ketepatan dan ketetapan menggunakan alat evaluasi	8
Aspek Rekayasa Media		
1	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)	1,2,3
Aspek Komunikasi Visual		
1	Komunikatif	1,2
2	Kreatif	3
3	Sederhana dan dapat memikat	4
4	Visual	5,6,7,8,9,10,11

b. Validasi Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi secara langsung dengan logis, jelas dan sesuai dengan teori oleh dosen

pembimbing. Hasil dari validasi instrumen tersebut kemudian dapat digunakan langsung untuk pengumpulan data dalam penelitian.

c. Pengumpulan Data

1) Data Proses Pengembangan Produk

Data yang diperoleh dalam proses penyusunan dan pengembangan produk media pembelajaran Kartu Uno dalam penelitian ini berupa data deskriptif, yaitu evaluasi dan saran dari bidang ahli materi dan ahli media sesuai dengan prosedur pengembangan produk. Tahap awal dari penelitian pengembangan ini mengenai potensi dan adanya masalah yang menjadi landasan perlunya mengembangkan media pembelajaran sebagai alat evaluasi dalam bentuk media cetak Kartu Uno. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan informasi, literatur, dan menentukan materi yang dimasukkan kedalam media pembelajaran Kartu Uno.

2) Data Produk yang Layak digunakan sebagai Alat Evaluasi Media Pembelajaran

Kelayakan dari produk media cetak Kartu Uno yang digunakan ditentukan melalui analisis dari hasil validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi praktisi pembelajaran (Guru Mata Pelajaran Ekonomi) dan uji penggunaan produk media cetak Kartu Uno oleh peserta didik dalam uji kelompok kecil maupun dalam uji kelompok besar. Hasil dari uji coba penggunaan produk media cetak

Kartu Uno ini berupa data kualitatif yang kemudian diolah menjadi data kuantitatif.

d. Tes

Menurut Sudaryono, dkk (2013:40) tes merupakan instrumen dalam pengumpul data yang dapat digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi, bakat atau kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dari serangkaian pertanyaan. Tes yang digunakan penelitian ini menggunakan instrumen pertanyaan dalam bentuk soal pilihan ganda. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi pada materi pokok Bank Sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.

Berikut kisi-kisi soal materi pokok Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam perekonomian Indonesia:

Tabel 5. Kisi-kisi Soal Materi Pokok Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia

No.	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
1.	3.5 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran. Peserta didik mampu mendeskripsikan: - Bank Sentral - Sistem	Disajikan deskripsi yang berkaitan dengan bank siswa dapat menunjukan peran bank indonesia dalam UU no 23 tahun 1999.	Menunjukkan C2	PG	1

No.	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
	Pembayaran - Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia				
		Disajikan beberapa pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi kasi sistem pembayaran	Mengidentifikasi kasi C1	PG	2
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat mengidentifikasi kasi prinsip sistem pembayaran sesuai UU Bank Indonesia	Mengidentifikasi kasi C1	PG	3
		Disajikan deskripsi siswa mampu menentukan suatu tahap evolusi pembayaran	Menentukan C3	PG	4
		Disajikan ilustrasi siswa dapat mengidentifikasi kasi jenis sistem pembayaran	Mengidentifikasi kasi C3	PG	5
		Disajikan contoh siswa dapat menentukan komponen	Menentukan C3	PG	6

No.	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
		sistem pembayaran			
		Disajikan pernyataan pernyataan siswa mampu mengidentifikasi peran bank Indonesia	Mengidentifikasi C4	PG	7
		Disajikan pernyataan siswa dapat menganalisis sejarah uang .	Menganalisis C4	PG	8
		Disajikan pernyataan siswa dapat menganalisis kelebihan uang kertas	Menganalisis C4	PG	9
		Disajikan contoh siswa dapat menentukan fungsi uang	Menentukan C3	PG	10
		Disajikan deskripsi siswa mampu menunjukkan pengelolaan rupiah	Menunjukkan C1	PG	11
		Disajikan pernyataan siswa mampu menentukan penetapan pecahan rupiah	Menentukan C3	PG	12
		Disajikan pernyataan siswa mampu menganalisis tahap-tahap	Menganalisis C4	PG	13

No.	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
		pengelolaan rupiah			
		Disajikan deskripsi siswa dapat menentukan jasa kartu bank	Menentukan C3	PG	14
		Disajikan pernyataan siswa dapat menentukan keuntungan nasabah melakukan transfer melalui bank	Menentukan C3	PG	15
		Disajikan gambar siswa dapat menentukan jenis alat pembayaran nontunai.	Menentukan C3	PG	16
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat menyebutkan sejarah uang	Menyebutkan C1	PG	17
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat menentukan prinsip kebijakan sistem pembayaran	Menentukan C3	PG	18
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat mengidentifikasi	Mengidentifikasi C	PG	19

No .	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
		kasi komponen sistem pembayaran			
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat mengidentifi kasi kelemahan sistem barter	Mengident ifikasi C1	PG	20
		Disajikan beberapa pernyataan siswa mampu mengidentifi kasi jenis pengamanan uang rupiah	Mengident ifikasi C1	PG	21
		Disajikan ilustrasi jaminan siswa dapat menganalisis tujuan bank Indonesia sesuai UU No 23 tahun 1999 .	menganali sis C4	PG	22
		Disajikan pernyataan siswa mampu mengidentifik asi kestabilan rupiah yang di inginkan BI	Mengident ifikasi C1	PG	23
		Disajikan beberapa pernyataan siswa mampu menentukan wewenang	Menentuk an C3	PG	24

No.	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
		bank Indonesia			
		Sesuai UU No 7 Tahun 2011 siswa mampu menentukan alat pembayaran yang sah	Menentukan C 3	PG	25
		Disajikan contoh siswa mampu menentukan sejarah uang pada tahap barter	Menentukan C 3	PG	26
		Disajikan deskripsi yang berkaitan dengan uang siswa mampu menentukan kelemahan uang barang	Menentukan C3	PG	27
		Disajikan beberapa pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi Kasi syarat uang	Mengidentifikasi kasi C1	PG	28
		Disajikan beberapa contoh pernyataan siswa dapat mengidentifikasi kasi fungsi uang	Mengidentifikasi kasi C1	PG	29
		Disajikan gambar siswa	Menentukan	PG	30

No.	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
		dapat menentukan jenis alat pembayaran cek	C3		
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat mengidentifikasi kasi alat pembayaran	Mengidentifikasi C1	PG	31
		Disajikan gambar siswa dapat menentukan jenis sistem pembayaran tunai	Menentukan C3	PG	32
		Disajikan beberapa pernyataan siswa mampu menentukan tujuan dari sistem BI RTGS	Menentukan C3	PG	33
		Disajikan pernyataan siswa mampu menganalisis alasan pemusnahan rupiah	Menganalisis C4	PG	34
		Disajikan deskripsi siswa dapat menentukan unsure pengaman uang kertas	Menentukan C3	PG	35
		Disajikan gambar siswa	Menjelaskan	PG	36

No.	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal
		mampu menjelaskan komponen yang nampak dalam kartu kredit	C2		
		Disajikan pernyataan berkait dengan uang logam siswa dapat menyebutkan alasan bahan pembutan	Menyebutkan C2	PG	37
		Disajikan tahap perkembangan uang di Indonesia siswa mampu menunjukan Bank sirkulasi pada tahun 1828	Menunjukkan C3	PG	38
		Disajikan pernyataan siswa mampu mendeskripsikan salah satu peran / fungsi Bank Indonesia	Mendeskripsikan C2	PG	39
		Siswa mampu menentukan cara OPT (Operasi Pasar Terbuka) yang dilakukan Bank Indonesia	Menentukan C3	PG	40

Untuk pengaplikasian nomor soal kedalam media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi yaitu sebagai berikut: nomor 1-10 di aplikasikan kedalam nomor 0-9 pada warna merah; nomor 11-20 diaplikasikan kedalam nomor 0-9 pada warna biru; nomor 21-30 diaplikasikan kedalam nomor 0-9 kuning; dan nomor 31-40 diaplikasikan kedalam warna 0-9 hijau.

1) Analisis Butir Soal

Analisis butir soal bertujuan untuk mengidentifikasi soal-soal yang baik, cukup baik, dan tidak baik. Melakukan analisis butir soal dapat mengetahui informasi mengenai ketidak baikan soal dan mendapatkan petunjuk untuk mengadakan perbaikan soal (Arikunto, 2013: 222-225). Terdapat tiga jenis analisis butir soal dalam melakukan analisis, yaitu analisis pada tingkat kesukaran, analisis pada daya pembeda, dan analisis pada faktor pengecoh.

2) Tingkat Kesukaran

Untuk memperoleh kualitas soal yang baik diperlukan adanya keseimbangan dari tingkat kesukaran dan kemudahan soal. Soal dikatakan baik apabila soal tidak terlalu sukar atau tidak terlalu mudah. Soal terlalu sukar membuat peserta didik menjadi malas dalam memecahkan soal dan soal terlalu mudah tidak merangsang peserta didik dalam memecahkan pertanyaan dalam soal (Arikunto, 2013:226).

Soal terlalu sukar atau terlalu mudah dapat ditunjukkan dalam indeks kesukaran. Bilangan indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran 0,00 menunjukkan bahwa soal terlalu sukar, dan indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal terlalu mudah.

Penginterpretasian hasil tingkat kesukaran soal dilihat pada tabel 7:

Tabel 6. Mengenai Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Rentang Nilai P	Klasifikasi
$0,00 \leq P \leq 0,30$	Soal Sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,70 \leq P \leq 1,00$	Soal Mudah

Tabel 7. mengenai hasil perhitungan tingkat kesukaran soal menggunakan bantuan software AnBuso untuk pretest dan posttest:

Tabel 7. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal

Rentang nilai P	Klasifikasi	Nomor Soal	Jumlah
$0,00 \leq P \leq 0,30$	Soal Sukar	21	1
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Soal Sedang	2, 6, 8, 10, 12, 18, 19, 20, 23, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40.	21
$0,70 \leq P \leq 1,00$	Soal Mudah	1, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 22, 24, 25, 26, 31, 36	18

Sumber: Data Primer diolah 2018.

3) Daya Beda Soal

Melihat tinggi rendahnya kemampuan peserta didik dapat dilihat dari kemampuan daya beda soal. Soal dijawab dengan benar semua oleh peserta didik baik yang mempunyai kemampuan tinggi

atau rendah maka soal tersebut dikatakan tidak memiliki daya beda soal. Sebaliknya, apabila soal tidak dapat dijawab semua oleh peserta didik baik yang mempunyai kemampuan tinggi atau rendah maka soal tersebut dikatakan tidak memiliki daya beda soal. Dalam menganalisis daya beda soal peneliti menggunakan *Software AnBuso* dengan kriteria disajikan dalam tabel 8.

Tabel 8. Mengenai Klasifikasi Daya Beda Soal

Kriteria	Klasifikasi
$>0,3$	Baik
$0,2-0,3$	Cukup Baik
$<0,2$	Tidak Baik

Tabel 9 mengenai hasil perhitungan daya beda soal menggunakan bantuan *Software AnBuso*:

Tabel 9. Perhitungan daya beda soal

Kriteria	Klasifikasi	Nomor Soal	Jumlah
$>0,3$	Baik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 28, 29, 30, 34, 35, 37, 38, 39, 40.	29
$0,2-0,3$	Cukup Baik	11, 20, 22, 25, 26, 27, 31, 33, 36.	9
$<0,2$	Tidak Baik	16, 32.	2

Sumber: Data Primer diolah 2018

4) Faktor Pengecoh

Faktor pengecoh diperlukan peneliti untuk mengetahui apakah pengecoh-pengecoh dalam soal berfungsi dengan baik atau tidak baik. Pengecoh tidak baik yang tidak dipilih oleh peneliti

karena terlalu menyesatkan peserta didik dan pengecoh dikatakan baik apabila mempunyai daya tarik besar kepada peserta didik yang memahami atau tidak memahami materi.

Kriteria alternatif pengecoh jawaban tidak efektif dengan alternatif butir soal yang baik adalah apabila alternatif tersebut dijawab dengan minimal 5% X dari jumlah peserta tes, sehingga alternatif tersebut dianggap efektif.

Dari hasil analisis butir soal yang telah di ujicobakan, distraktor yang tidak baik sebanyak 2 butir soal yaitu nomor 16 dan 32, sehingga alternatif jawaban perlu diperbaiki kembali.

8. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah memperoleh dan mengumpulkan data adalah menganalisis data. Tujuan dari menganalisis data *Research and Development* ini adalah untuk memperoleh bukti penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X. Data yang diperoleh divalidasi untuk dianalisis dalam penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Uno. Analisis kevalidan didasarkan dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran dan uji coba lapangan. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan analisis deskriptif sesuai dengan prosedur yang dilakukan. Langkah-langkah dalam analisis data dilakukan peneliti sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian produk pengembangan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi kelas X pada materi

Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan pedoman kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 10. Berikut Pedoman Kriteria Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Kurang Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Widyoko, 106

- b. Menghitung skor rata-rata penilaian menggunakan rumus: $\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$

Keterangan:

\bar{X} adalah skor rata – rata, $\sum x$ adalah jumlah skor, dan N adalah jumlah responden

- 1) Skor rata-rata keseluruhan = Jumlah skor rata-rata ÷ banyak aspek.

- c. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh diinterpretasikan menjadi nilai kualitatif dengan pedoman kriteria penilaian menggunakan rumus koneversi skor skala 5 sebagai berikut:

Tabel 11. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Skor	Klasifikasi	Interval Skor
5	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 \text{ SBi}$
4	Baik	$\bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi}$
3	Kurang Baik	$\bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi}$
2	Tidak Baik	$\bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi}$
1	Sngat Tidak Baik	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi}$

Sumber: Widyoko

Penentuan kriteria sebagai berikut:

Skor maksimal ideal 5, Skor minimal ideal 1, Skor aktual X, Rata-rata ideal \bar{X}_i dan Simpangan baku ideal Sb_i .

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} (5 + 1)$$

$$= 3$$

Sb_i = (Simpangan baku ideal)

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= 0,67$$

Tabel 12. Pedoman Klasifikasi Rata-rata Aspek Hasil Penilaian Media Pembelajaran ke dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Rata-Rata Skor	Nilai	Klasifikasi
5	> 4,2 s/d 5,0	A	Sangat Baik
4	>3,4 s/d 4,2	B	Baik
3	>2,6 s/d 3,4	C	Kurang Baik
2	>1,8 s/d 2,6	D	Tidak Baik
1	≤ 1,8	E	Sangat Tidak Baik

Dari perbandingan skor tersebut diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Sangat Baik (A) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 4,22 sampai dengan 5,00.
- 2) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Baik (B) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,41 sampai dengan 4,21.

- 3) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Kurang Baik (KB) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 2,61 sampai dengan 3,40.
- 4) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Tidak Baik (TB) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,79 sampai dengan 2,60.
- 5) Produk media yang dikembangkan dinyatakan Sangat Tidak Baik (STB) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,78 sampai dengan 1.

Media pembelajaran dianggap baik yaitu apabila penilaian media tersebut memenuhi nilai minimal Baik (B). Apabila rata-rata penilaian oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru pembelajaran ekonomi) dan respon peserta didik hasil penggunaan uji coba terbatas (kelompok kecil) menunjukkan nilai akhir Baik (B) maka Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X pada materi Bank Sentral, Alat Pembayaran dan Sistem Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia pada penelitian ini dikategorikan layak untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi kelas X.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X dilakukan di SMA Negeri 1 Wates yang beralamat di Jl. Terbahsari No. 1 Wates, Terbah, Wates, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X divalidasi oleh ahli satu ahli materi, satu orang ahli media yang dilakukan di kampus Fakultas Ekonomi UNY, satu orang praktisi pembelajaran (guru mata pelajaran ekonomi) SMA Negeri 1 Wates dan 32 siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates.

Tabel 13. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X.

No.	Keterangan	Nama
1	Ahli Materi	Aula Ahmad Hafidh SF, SE., M.Si.
2	Ahli Media	Tejo Nurseto, M.Pd.
3	Praktisi Pembelajaran	Suparji, SE
4	Peserta Didik	Kelas X IPS 1, uji coba terbatas 6 orang peserta didik dan uji coba pemakaian 26 peserta didik.

3. Deskripsi Waktu Penelitian

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X dilaksanakan selama 6 bulan pada bulan July sampai dengan Desember 2018. Prosedur penelitian pengembangan terdiri dari beberapa prosedur pengembangan yang dijelaskan pada tabel .

Tabel 14. Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Waktu Pelaksanaan	Peneliti Melakukan
1	Tahap Analisis	July-September	Observasi
2	Tahap Desain	September-November	Perencanaan desain media pembelajaran Kart Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X
3	Tahap Pengembangan	November-Desember	Validasi Ahli
4	Tahap Implementasi	Desember	Uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan
5	Tahap Evaluasi	Desember	Keefektifan media pembelajaran dengan hasil evaluasi peserta didik.

4. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian ini mengembangkan produk Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

dalam Perekonomian Indonesia. Pengembangan produk media cetak Kartu Uno mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), pengembangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dengan melalui beberapa tahapan yaitu:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara di kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates yang dipilih secara *random*. Pada tanggal 4 September 2018 telah dilakukan wawancara kepada 32 peserta didik secara lisan setelah melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan lembar soal yang masih sederhana. Berdasarkan wawancara secara lisan peserta didik menyatakan bosan dan jenuh dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran ekonomi. Hasil wawancara dengan peserta didik, pendidik masih menggunakan alat evaluasi sederhana yang belum divariasi menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran menyenangkan, sehingga membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran ekonomi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media yang berkonsep belajar sambil bermain yaitu dengan mengembangkan

Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk kelas X. Berikut adalah rangkuman tahapan analisis:

1) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Setelah peneliti melakukan wawancara, peneliti memahami bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam proses evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat melakukan evaluasi pembelajaran ekonomi. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengembangkan permainan Kartu Uno untuk alat evaluasi pembelajaran.

2) Analisis Kurikulum

Tahap ini peneliti mengetahui bahwa SMA Negeri 1 Wates menggunakan kurikulum 2013, dimana kurikulum tersebut mengacu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Peneliti menyesuaikan isi soal dari media yang dikembangkan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri dari masing-masing peserta didik. Artinya dalam mengembangkan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran dapat melibatkan semua peserta didik. Dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran dengan

menggunakan media Kartu Uno semua peserta didik dapat terlibat langsung menjadi pemain. Masing-masing peserta didik memiliki rasa tanggung jawab, memiliki pengalaman yang adil dan merata dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kartu Uno.

3) Analisis Indikator Soal Berdasarkan Kompetensi Dasar

Pada tahap analisis indikator soal ini peneliti merancang soal yang dikembangkan dalam media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X. Soal yang dikembangkan dalam penelitian ini pada KD 3.5 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia. Dalam soal yang memuat materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia tersebut peneliti menyusun indikator instrumen kisi-kisi soal terbagi kedalam 40 butir soal. Spesifik dari tujuan ini adalah untuk menjadi dasar mengkonstruksi tes dengan desain instruksional dimana tujuan ini untuk mencapai tujuan indikator pencapaian pembelajaran. Soal dalam materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran di Indonesia dipilih karena materi ini berbentuk teoritis dimana peserta didik lebih merasa bosan dan jenuh saat menghadapi banyak soal yang mengandung isi dari teori dasar

hafalan. Peneliti memutuskan materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia digunakan dalam mengembangkan produk Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk kelas X.

b. Tahap Desain (*Design*)

1) Perencanaan Desain Media Pembelajaran

Dalam perencanaan desain awal ini peneliti terinspirasi pada permainan Kartu Uno dimana permainan tersebut sudah dikenal pada khalayak umum. Dalam mengembangkan produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi peneliti melakukan beberapa modifikasi yang bertujuan untuk tercapainya keselarasan antara media pembelajaran, kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Perencanaan tersebut sebagai awal pengembangan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X.

2) Penyusunan Aturan Main, Soal dan Kunci Jawaban

Dalam tahap ini peneliti melakukan penyusunan aturan permainan produk Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi, indikator soal dan kunci jawaban pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

dalam Perekonomian Indonesia. Dalam aturan permainan Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X sama dengan peraturan Kartu Uno secara umum. Dalam mengembangkan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran peneliti memodifikasi sedikit peraturan permainan yaitu semua pemain wajib menjawab soal yang ada pada kartu *deal card* tidak hanya pada giliran pemain saja. Hal tersebut, membuat semua pemain mendapatkan soal dan rasa yang sama saat bermain. Akan tetapi, pemain yang mendapatkan giliran bermain harus mencocokkan warna dan angka pada kartu *deal card* dan apabila giliran pemain tidak mempunyai kartu yang sama dengan yang berada pada *deal card* maka pemain tersebut mengambil satu kartu yang terdapat pada *pile card*. Kemudian apabila pemain yang mendapatkan giliran main tidak dapat menjawab soal dengan benar maka pemain tersebut mendapatkan hukuman. Hukuman yang diperoleh pemain ketika mendapat giliran tetapi tidak dapat menjawab soal, pemain wajib mengambil satu kartu yang terdapat pada *pile card*. Bentuk soal yang dikembangkan dalam produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi adalah pilihan ganda.

3) Pembuatan Gambar, Kartu dan Cover Produk Media Pembelajaran

Dalam membuat atau memilih gambar yang digunakan dalam soal peneliti menyesuaikan dengan materi yang disajikan. Tujuannya agar terjadi keselarasan antara soal dengan tujuan indikator pencapaian pembelajaran. Pada pembuatan produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi peneliti menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Dalam pembuatan produk Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi peneliti memodifikasi desain Kartu Uno pada umumnya supaya terlihat lebih menarik dan mendapatkan kesan yang baik pada peserta didik. Setiap produk Kartu Uno yang didesain terdapat warna dan gambar yang berbeda-beda disesuaikan dengan komposisi pada soal yang disajikan kedalam media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi kepada peserta didik kelas X. Cover produk pada media pembelajaran Kartu Uno didesain dengan modifikasi cover produk Kartu Uno pada umumnya supaya terlihat lebih rapi dan jelas. Berikut beberapa rincian peneliti mengenai kelengkapan produk Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk kelas X:

- a) Satu lembar aturan permainan, aturan poin, dan penjelasan kartu simbol pada media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi.
 - b) 40 kartu soal.
 - c) 40 kartu yang berisi kunci jawaban.
 - d) 20 kartu simbol.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*)
- 1) Pembuatan Produk

Tahap ini peneliti mengaplikasikan rancangan pada tahap sebelumnya (tahap desain). Komponen yang sudah dirancang kemudian di desain dalam produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Kartu di desain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 7,5 x 12 cm. Huruf yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran menggunakan huruf Arial. Kemudian peneliti memasukan soal dan gambar pada setiap Kartu Uno yang berbeda warna dengan materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia. Dalam produk pengembangan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi

terdapat 100 kartu, yang terdiri dari 40 kartu soal, 40 kartu kunci jawaban dan 20 kartu simbol. Setelah media pembelajaran Kartu Uno selesai dibuat kemudian peneliti membuat desain mengenai aturan permainan, aturan poin, penjelasan kartu simbol dan cover produk.

Pada proses pembuatan produk berlangsung satu bulan dari bulan November sampai dengan bulan Desember 2018. Setelah desain produk alat evaluasi pembelajaran dengan media pembelajaran Kartu Uno, dan kunci jawaban sudah jadi kemudian peneliti mencetak menggunakan kertas ivory 230. Untuk aturan permainan peneliti menggunakan kertas HVS 80. Untuk cover produk dicetak dengan menggunakan kertas ivory 310 *finishing glossi*. Berikut tampilan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran Ekonomi untuk kelas X:



Gambar 1. Produk Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran

2) Validasi

Validasi dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya saat desain awal produk media pembelajaran Kartu Uno jadi. Validasi penilaian kelayakan awal produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Pada tahap ini diperoleh komentar, saran, dan masukan perbaikan yang digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan. Hasil perhitungan dari rata-rata skor yang diperoleh dari validasi ahli untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Aula Ahmad Hafidh SF, SE., M.Si. Validasi ahli materi digunakan untuk mendapatkan informasi, masukan serta saran untuk perbaikan soal pada produk yang dikembangkan supaya mendapatkan produk berkualitas dan layak digunakan untuk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi. Hasil validasi oleh ahli materi disajikan kedalam tabel berikut, dengan kriteria Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik.:

Tabel 15. Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Angka
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Kesesuaian materi tujuan pembelajaran	3
4	Kesesuaian kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
5	Kelengkapan materi dalam bahan belajar	4
6	Kejelasan dalam penyampaian materi	3
7	Kesesuaian materi dengan kaidah bahasa indonesia	4
8	Pokok materi tidak menggunakan bahasa setempat	4
9	Keruntutan materi dalam soal	3
10	Materi dalam soal dirumuskan dengan jelas dan tegas	4
11	Soal menggunakan bahasa komunikatif	5
Total Skor		42
Interval		$37,4 < X \leq 46,2$
Rata-rata Skor		3,82
Kategori		Baik

Sumber: Data Primer yang Diolah 2018

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli materi, dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh tanggapan baik. Hal ini terbukti bahwa total skor untuk aspek pembelajaran memperoleh skor 42 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 3,82. Penilaian skor yang diperoleh untuk standar kualitas produk media pembelajaran oleh validasi ahli materi rata-rata keseluruhan sebesar 3,82 rata-rata skor berada pada rentang 3,41 sampai dengan 4,21 sehingga dinyatakan dalam kategori baik, mendapat nilai (B) dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi maka dapat disimpulkan bahwa soal pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia yang dikembangkan layak untuk di ujicobakan. Akan tetapi sebelum benar-benar di ujicobakan media yang sudah dikembangkan masih perlu dilakukan revisi .

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Tejo Nurseto, M.Pd. Validasi ahli media dilihat dari aspek media digunakan untuk mendapatkan informasi, masukan serta saran untuk perbaikan produk agar media yang dikembangkan dapat berkualitas dan layak digunakan untuk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi. Hasil dari validasi media juga digunakan untuk penyempurnaan produk media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran sebelum media diujicobakan oleh peserta didik. Hasil validasi oleh ahli media disajikan kedalam tabel berikut, dengan kriteria Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik:

Tabel 16. Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Hasil Validasi Oleh Ahli Media (Aspek Rekayasa Media)		
No	Aspek yang di nilai	Angka
1	Mudah untuk disimpan dan dikelola	4
2	Mudah untuk digunakan	4
3	Ketepatan memilih aplikasi (CorelDrawX7) untuk pengembangan	5

4	Kejelasan dalam penggunaan petunjuk produk	4
5	Dapat digunakan kembali	5
6	Tingkat keawetan media	5
Total Skor		27
Interval		$X > 25,2$
Rata-rata Skor		4,5
Kategori		Sangat Baik

Hasil Validasi Oleh Ahli Media (Aspek Komunikasi Visual)		
No	Aspek yang di nilai	Angka
1	Menggunakan bahasa komunikatif	4
2	Kreatif dalam penggunaan media	4
3	Menarik untuk digunakan	5
4	Tampilan sederhana	4
5	Keterbacaan teks pada gambar	4
6	Keseimbangan komposisi gambar	4
7	Kesesuaian gambar dengan soal	4
8	Soal menggunakan gambar yang menarik	3
9	Soal tidak mengandung unsur sara	5
10	Keserasian warna	4
11	Kerapihan desain	4
12	Kemenarikan desain	4
13	Penggunaan huruf mudah dibaca	5
Total Skor		54
Interval		$44,2 < X \leq 54,6$
Rata-rata Skor		4,15
Kategori		Baik

Sumber: Data Primer diolah 2018

Tabel 17. Rekap hasil data Penilaian Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Total Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Rekayasa Media	27	4,5	Sangat Baik
2	Komunikasi Visual	54	4,15	Baik
Total dan Rata-Rata Skor Keseluruhan		81	4,325	Sangat Baik $X > 79,8$

Sumber: Data Primer diolah 2018

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh ahli media, dapat diketahui bahwa hasil validasi memperoleh tanggapan Sangat Baik. Hal ini terbukti bahwa aspek rekaya media total skor yang diperoleh 27 dengan rata-rata skor yang diporeleh sebesar 4,5 dan aspek komunikasi visual total skor yang diperoleh 54 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,15 rata-rata skor keseluruhan yang diporeleh dari ahli media sebesar 4,325.

Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, rata-rata skor hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 4,325 rata-rata skor berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan sangat baik, mendapat nilai (A) dan layak digunakan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi untuk kelas X pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia yang dikembangkan layak untuk di ujicobakan. Akan tetapi sebelum benar-benar di ujicobakan media yang sudah dikembangkan masih perlu dilakukan revisi.

c) Validasi Praktisi Pembelajaran (Guru Ekonomi)

Validasi Praktisi Pembelajaran dilakukan oleh guru ekonomi yaitu Bapak Suparji, SE. Validasi oleh praktisi pembelajaran ditunjukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran sebagai media pembelajaran berdasarkan sudut pandang guru pembelajaran ekonomi. Validasi dilakukan sebanyak satu kali. Hasil validasi oleh praktisi pembelajaran (guru pelajaran ekonomi) disajikan kedalam tabel berikut, dengan kriteria Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, Tidak Baik, Sangat Tidak Baik:

Tabel 18. Data Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Hasil Validasi Oleh Praktisi Pembelajaran		
No	Aspek Pembelajaran	Angka
1	Kesesuaian Soal dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian Soal dengan indikator	5
3	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	5
4	Kebenaran definisi soal dengan materi	5
5	Soal menggunakan bahasakomunikatif	5
6	Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	5
7	Petunjuk cara mengerjakan jelas	5
8	Kejelasan rumusan soal	5
9	Keteptan kunci jawaban dengan soal	5
10	Kecocokan soal dengan kebutuhan peserta didik	4
Total Skor		49
Interval		X > 33,6
Rata-rata		4,9
Kategori		Sangat Baik
No	Aspek Rekayasa Media	Angka
1	Media mudah dikelola	5
2	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	4
3	Mediia mudah disimpan	5

Total Skor		14
Interval		X > 12,6
Rata-rata		4,667
Kategori		Sangat Baik
No	Aspek Komunikasi Visual	Angka
1	Komunikatif dalam penggunaan bahasa	5
2	Kreatif dalam penggunaan media	5
3	Keterbacaan teks pada media	4
4	Bentuk dan tata huruf mudah dipahami	5
5	Kesesuaian gambar dengan soal	5
6	Komposisi pada Warna	5
7	Keserasian dalam pemilihan warna	5
8	Kerapihan dalam desain	5
9	Kemenarikan desain	5
Total Skor		44
Interval		X > 37,8
Rata-rata		4,888889
Kategori		Sangat Baik

Sumber: Data Primer Dioalah 2018

Tabel 19. Rekap Hasil Data Penilaian Validasi Praktisi Pembelajaran

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	49	4.9	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	14	4.667	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	44	4.888	Sangat Baik
Jumlah dan Rata-Rata Skor Keseluruhan		107	4.818	Sangat Baik X > 92,4

Sumber: Data Primer Dioalah 2018

Berdasarkan tabel hasil validasi oleh praktisi pembelajaran, dapat diketahui bahwa hasil validasi praktisi pembelajaran memperoleh tanggapan Sangat Baik. Hal ini terbukti bahwa aspek pembelajaran total skor yang diperoleh 49 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4.9, aspek rekayasa media total skor yang diperoleh 14 dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4.667 dan aspek komunikasi

visual total skor yang diperoleh 44 dengan rata-rata skor yang diperoleh dari praktisi pembelajaran sebesar 4,888. Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, rata-rata skor hasil validasi praktisi pembelajaran memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,818 rata-rata skor berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan sangat baik, mendapat nilai (A) dan layak digunakan.

Berdasarkan data yang diolah hasil validasi dari masing-masing validator terhadap media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi yang dikembangkan maka memperoleh rekapitulasi penilaian dari seluruh validator pada tabel berikut:

Tabel 20. Hasil Validasi Keseluruhan Validator

N o	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelaja ran (Guru Ekonomi)	Rata-rata	Nilai	Kriteria
1	Aspek Pembelajaran	3,82		4,9	4,36	A	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media		4,5	4,67	4,59	A	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual		4,15	4,89	4,52	A	Sangat Baik
Rata-rata skor keseluruhan					4,49	A	Sangat Baik

Sumber: Data pengembangan media yang diolah. 2018

Berdasarkan tabel 20. menunjukan rata-rata skor yang diperoleh dari semua validator sebesar 4,49. Berdasarkan

hasil rata-rata skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran dari semua validator memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,49 rata-rata skor berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan sangat baik, mendapat nilai (A) dan layak digunakan.

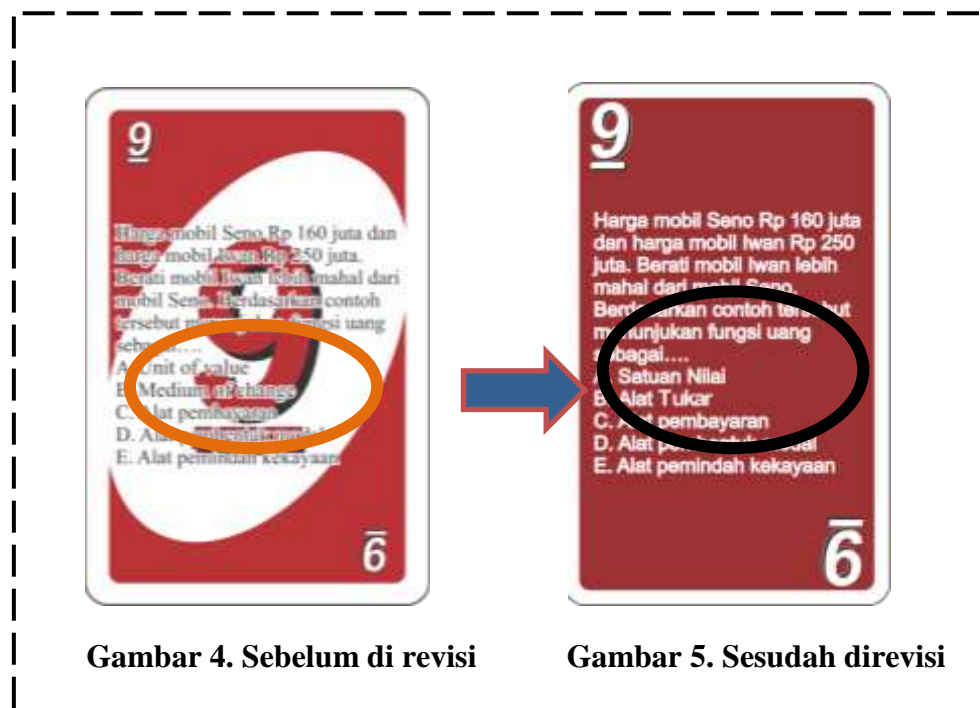
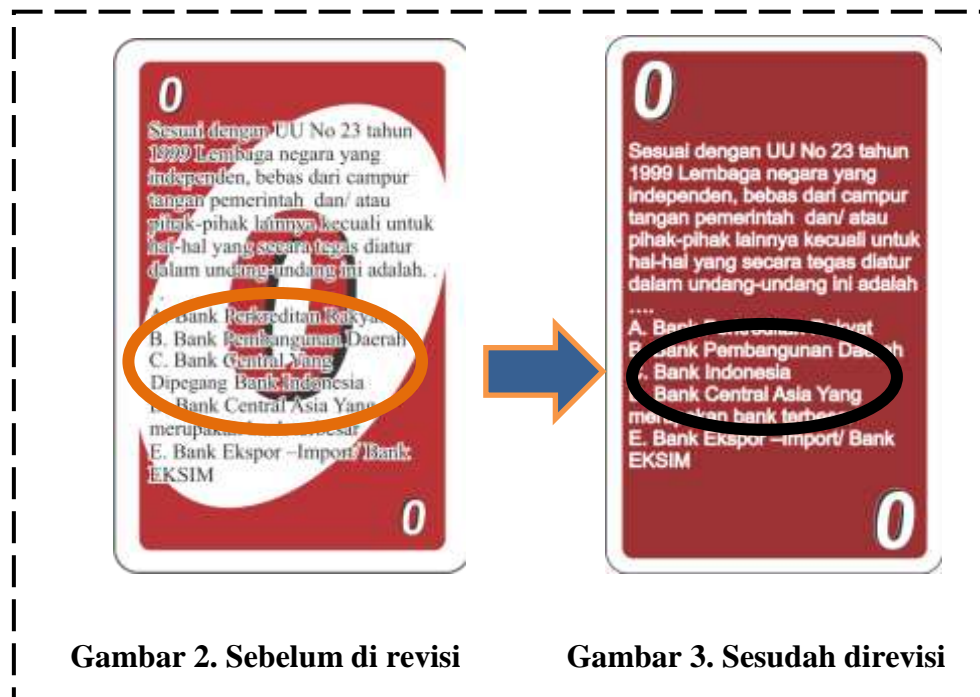
3) Revisi Produk

a) Revisi Produk Tahap Pertama (Ahli Materi dan Ahli Media)

Opsi jawaban soal nomer 1 dan pada aplikasi media pembelajaran kartu uno sebagai alat evaluasi pada kode nomor 0 biru pada opsi C harus diperbaiki. Ahli materi menyarankan untuk menjadi lebih ringkas agar jawaban lebih efektif.

Opsi jawaban pada soal nomer 9 lebih baik menggunakan satu bahasa. Ahli materi menyarankan opsi jawaban A dan B di ganti menggunakan bahasa indonesia agar mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Berikut gambar hasil revisi produk:



b) Revisi Produk Oleh Ahli Media

Ahli media menyarankan angka pada bagian latar belakang dihilangkan karena bertabrakan dengan soal dan mempunyai arti yang sama dengan angka pada bagian sudut kartu. Berdasarkan saran dari ahli media latar belakang kartu dibuat polos dengan dipadukan warna yang sesuai agar tidak membuat pembaca terganggu dan membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik.

Ahli media menyarankan mengganti huruf yang sesuai dengan pedoman pembuatan media pembelajaran. Huruf yang digunakan pada soal menggunakan huruf yang tidak mempunyai kaki. Peneliti mengganti huruf yang tidak berkaki menggunakan huruf Arial untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran.

Warna awal pada pembuatan media pembelajaran masih terlalu terang dan belum nyaman untuk di pandang sehingga menyebabkan warna tidak menarik. Berdasarkan saran dari ahli media kemudian peneliti mengganti warna pada background media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi menjadi lebih gelap supaya media pembelajaran menjadi lebih menarik.

Ukuran awal produk pembuatan media masih menggunakan ukuran Kartu Uno pada umumnya 5,5 x 9 cm. Atas masukan dari ahli media supaya ukuran kartu dibuat lebih besar kemudian peneliti memperbesar ukuran kartu pada Media Pembelajaran Kartu Uno menjadi 7,5 x 12 cm.

Pada produk awal warna tulisan yang digunakan peneliti masih menggunakan warna hitam, kemudian berdasarkan saran dari ahli media warna tulisan sebaiknya menyesuaikan dengan warna pada background sehingga media pembelajaran terlihat menarik.

Berikut rangkuman gambar secara keseluruhan dari hasil revisi produk:



Gambar 6. Sebelum di revisi



Gambar 7. Sesudah direvisi

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk awal yang sudah melalui tahap pengembangan dan saran serta komentar sudah direvisi kemudian peneliti memasuki tahap implementasi. Tahap implementasi yaitu produk yang sudah direvisi kemudian media pembelajaran di implementasikan kepada peserta didik. Implementasi media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi dibagi menjadi dua, yaitu uji coba terbatas kelompok kecil dan uji coba pemakaian. Berikut ini adalah data hasil uji implementasi Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk kelas X:

1) Uji Coba Terbatas

Subjek dalam uji coba terbatas kelompok kecil dilakukan oleh enam peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates.

Berikut tabel data hasil uji coba terbatas:

Table 21. Data Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

a. Aspek Desain Pembelajaran

No	Responen	Aspek Desain Pembelajaran							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	5	1	1	5	1	1	5	1
2	2	4	2	2	4	2	2	4	2
3	3	4	3	3	4	3	3	4	3
4	4	2	4	4	2	4	4	2	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	5	6	6	5	6	6	5	6
Jumlah Per Indikator		25	26	26	30	26	25	28	26
Rata-Rata Per Indikator		4,1 666 67	4,3 333 33	4,3 333 33	5	4,3 333 33	4,1 666 67	4,6 666 67	4,3 333 33
Jumlah Keseluruhan		212							
Interval		35,33333 $X > 33,6$							
Rata-rata Keseluruhan		4,416666667							
Kategori		Sangat Baik							

Sumber: Data Primer di olah 2018

b. Aspek Rekayasa Media

No	Responen	Aspek Rekayasa Media		
		1	2	3
1	1	5	5	5
2	2	5	4	5
3	3	5	3	5
4	4	5	5	5
5	5	5	5	5
6	6	5	4	3
Jumlah Per Indikator		30	26	28
Rata-Rata Per Indikator		5	4,333333	4,666667
Jumlah Keseluruhan		84		
Interval		14 $X > 12,6$		
Rata-rata Keseluruhan		4,66666667		
Kategori		Sangat Baik		

Sumber: Data Primer di olah 2018

c. Aspek Komunikasi Visual

No	Responen	Aspek Komunikasi Visual										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	1	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
2	2	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5
3	3	5	5	5	5	3	5	4	3	3	3	3
4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
6	6	5	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5
Jumlah Per Indikator		30	28	30	25	28	30	28	25	23	27	28
Rata-Rata Per Indikator		5	4,666667	5	4,166667	4,666667	5	4,666667	4,166667	3,833333	4,5	4,666667
Jumlah Keseluruhan		302										
Interval		50,33333 $X > 46,2$										
Rata-rata Keseluruhan		4,575757576										
Kategori		Sangat Baik										

Sumber: Data Primer di olah 2018

d. Rekapitulasi Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Aspek Desain Pembelajaran	35,333	4,416	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	14	4,666	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	50,33	4,575	Sangat Baik
Jumlah dan Rata-rata Keseluruhan		99,66	4,552	Sangat Baik X > 92,4

Sumber: Data Primer Diolah 2018

Berdasarkan tabel 21. hasil uji coba terbatas produk pada kelompok kecil dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran memperoleh tanggapan penilaian sangat baik dari peserta didik. Hal ini terbukti bahwa total skor memperoleh 99,66 dari 22 indikator dalam kategori sangat baik. Rata-rata skor yang diperoleh untuk aspek desain pembelajaran sebesar 4,416 kemudian untuk aspek rekayasa media sebesar 4,666 dan aspek komunikasi visual sebesar 4,575 selanjutnya rata-rata keseluruhan sebesar 4,552. Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, penilaian peserta didik dari uji coba terbatas memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,552 rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dalam kategori Sangat Baik mendapat nilai (A) dan layak untuk di uji coba pemakaian.

2) Uji Coba Pemakaian

Subjek dalam uji coba pemakaian media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi terdiri dari 26 peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates. Berikut adalah data hasil uji coba pemakaian:

Table 22. Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Aspek	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Aspek Desain Pembelajaran	36,846	4,605	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	14,115	4,705	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	50,615	4,601	Sangat Baik
Jumlah dan Rata-rata Keseluruhan		101,576	4,637	Sangat Baik $X > 92,4$

Sumber: Data Primer diolah 2018

Berdasarkan tabel 22. hasil uji penggunaan implementasi produk pada kelompok uji coba pemakaian di atas, dapat diketahui bahwa Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran memperoleh tanggapan penilaian sangat baik dari peserta didik. Hal ini terbukti bahwa rata-rata skor yang diperoleh untuk aspek desain pembelajaran sebesar 4,605 untuk aspek rekayasa media sebesar 4,705 dan aspek komunikasi visual sebesar 4,601 kemudian rata-rata keseluruhan yang diperoleh sebesar 4,637. Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, hasil penilaian peserta didik uji coba pemakaian pada kelompok besar memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar

4,637 rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan Sangat Baik, mendapat nilai (A) dan layak untuk digunakan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti mengukur keefektifan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dengan menggunakan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan nilai *pretest posttest* pada lampiran halaman 184 memperoleh hasil rekapitulasi nilai sebagai berikut:

Table 23.Rekapitulasi nilai pretest dan posttest

Keterangan	Nilai Pre test	Nilai Post test
Jumlah	2098	2478
Nilai Rata-rata	65,55	77,42
Presentasei Peserta Lulus	68,8	93,8
Peserta didik lulus KKM	22	29

Sumber: Data Primer diolah 2018

Berdasarkan tabel 23. di atas maka dapat dilihat hasil dari nilai *pretest* yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran Kartu Uno nilai rata-rata peserta didik 65,55 dan nilai *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Uno nilai rata-rata peserta didik 77,42. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata peserta didik antara *pretest* dan *posttest* sebesar 11,87 setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM

awalnya sebanyak 22 peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Uno meningkat sebanyak 30. Sehingga penggunaan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dianggap efektif.

B. Pembahasan

1. Pembahasan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X di SMA Negeri 1 Wates

Pengembangan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran menggunakan model ADDIE. Menurut Endang Mulyatingsih (2011: 183-185), model pengembangan ADDIE ada lima tahapan terdiri dari tahap pertama Analisis (*Analysis*), tahap kedua Desain (*Design*), tahap ketiga Pengembangan (*Development*), tahap keempat Implementasi (*Implementation*), dan tahap kelima Evaluasi (*Evaluation*). Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena merupakan model pengembangan yang tersusun secara runtut dan jelas. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan media yang mudah dipahami dan dikembangkan oleh peneliti untuk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X. Berikut uraian penjelasan mengenai tahap-tahap ADDIE:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates. Wawancara secara lisan yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 September 2018 dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang terdiri dari 12 laki laki dan 20 perempuan. Pada saat peserta didik melakukan proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat evaluasi yang masih sederhana dengan lembar kerja pada umumnya, peserta didik merasa bosan dan jenuh dalam mengerjakan soal evaluasi pembelajaran ekonomi. Hasil wawancara dengan peserta didik, pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran. Media yang digunakan pendidik saat melakukan evaluasi pembelajaran masih menggunakan lembaran kertas sederhana yang belum divariasi dengan media. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan peserta didik secara aktif. Hal tersebut dapat membuat peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam melakukan evaluasi pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu perlu adanya media yang bervariasi untuk digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan alat evaluasi pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dapat membuat peserta didik merasa senang saat berlangsungnya proses

evaluasi pembelajaran. Masalah lain yang didapati adalah peserta didik merasa jenuh ketika mengerjakan soal evaluasi yang berisi materi teoritis. Oleh karena itu peneliti memilih materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran, Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia. Peneliti membuat variasi alat evaluasi dengan materi teoritis menggunakan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain.

b. Tahap Desain (*Design*)

Dalam perencanaan desain awal ini peneliti merancang media pembelajaran Kartu Uno yang dibuat dari membuat desain kasar hingga membuat dengan aplikasi *CorelDraw X7*. Pemilihan Kartu Uno sebagai media pembelajaran yang dikembangkan karena dalam permainan Kartu Uno setiap pemain berkonsentrasi, saling melakukan interaksi sesama pemain walaupun setiap pemain berkompetisi melakukan strategi untuk memenangkan permainan. Dengan Kartu Uno dapat membuat peserta didik aktif, dan saling berinteraksi dengan baik. Sesuai dengan kelebihan permainan menurut (Arief S. Sadiman, 2011) menyebutkan permainan adalah sesuatu yang menghibur karena didalam permainan terdapat unsur kompetisi yang belum diketahui pemenangnya dan memungkinkan peran peserta didik menjadi aktif dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran. Dengan konsep di atas kemudian peneliti merancang desain pembelajaran. Perencanaan desain pembelajaran sendiri

antara lain membuat soal dan kunci jawaban, pemilihan gambar, menyusun aturan permainan, mendesain produk dan melakukan pengemasan. Peneliti menggunakan aplikasi *CorelDraw7* dalam membuat produk Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan peneliti melakukan pembuatan produk Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi. Tahap pengembangan pembuatan produk peneliti menggunakan beberapa komponen bahan sebagai berikut: jenis kertas ivory 230 untuk membuat kartu soal dan kartu kunci jawaban, jenis kertas ivory 310 finishing glossi untuk mengemas produk dan kertas HVS 80 untuk membuat produk aturan permainan. Pada saat proses pembuatan produk peneliti mengalami kendala dalam proses pembuatan produk yang bergantung pada kualitas mesin percetakan yang digunakan. Peneliti memilih percetakan yang memadai dalam kombinasi warna dan hasil cetakan untuk mengembangkan produk. Dalam tahap pengembangan peneliti juga melakukan validasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Ahli materi menilai mengenai aspek pembelajaran, ahli media menilai mengenai kualitas media yang terdiri dari aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual, dan praktisi pembelajaran menilai mengenai aspek pembelajaran, aspek

rekayasa media dan aspek komunikasi visual. Hasil penelitian dari para ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 24. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi Pembelajaran (Guru Ekonomi)	Rata-rata	Nilai	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	3,82		4,9	4,36	A	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media		4,5	4,67	4,59	A	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual		4,15	4,89	4,52	A	Sangat Baik
Rata-rata skor keseluruhan					4,49	A	Sangat Baik

Sumber: Data Primer diolah 2018

Berdasarkan data yang diperoleh dari validator aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata sebesar 4,36. Rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan sangat baik, mendapat nilai (A), aspek rekayasa media memperoleh skor rata-rata sebesar 4,59. Rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan sangat baik, mendapat nilai (A), aspek komunikasi visual memperoleh skor rata-rata sebesar 4,52. Rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan sangat baik, mendapat nilai (A). Dari ketiga aspek rata-rata keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,49. Rata-rata keseluruhan skor berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00

sehingga dinyatakan Sangat Baik, mendapat nilai (A) dan telah memenuhi nilai minimal Baik (Baik) sehingga pengembangan media pembelajaran kartu Uno layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi kelas X.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi peneliti melakukan dua tahapan yaitu, uji coba terbatas (kelompok kecil) dan uji coba pemakaian (kelompok besar). Pada tahap uji coba terbatas pada kelompok kecil peneliti melibatkan 6 peserta didik dari kelas X IPS

1. Pemilihan peserta didik sendiri dilakukan oleh guru pelajaran ekonomi secara acak. Sebelum peserta didik melakukan evaluasi pembelajaran dengan bermain menggunakan media pembelajaran Kartu Uno, peserta didik terlebih dahulu mencoba media pembelajaran Kartu Uno. Karena dalam media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi terdapat beberapa aturan permainan yang dimodifikasi dari peraturan pada umumnya oleh peneliti. Tujuannya supaya peserta didik tidak merasa kebingungan saat melakukan evaluasi pembelajaran ekonomi pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia. Setelah peserta didik selesai dalam melakukan uji coba kelompok kecil peneliti membagikan angket penilaian atas pengembangan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran.

Isi dari angket tersebut di dalamnya terdapat komentar/saran yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan/kekurangan. Namun karena peserta didik hanya dapat menilai media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi dan tidak mempunyai keahlian maka komentar/saran dari peserta didik sebatas masukan dan harus di konsultasi terlebih dengan ahli. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi. Hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil yaitu mendapat skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,552, terletak pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan sangat baik, mendapat nilai (A). Hal ini terbukti dari tabel 19. hasil uji coba implementasi produk pada uji coba terbatas oleh kelompok kecil diketahui Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran memperoleh tanggapan penilaian sangat baik dari peserta didik. Terbukti dari rata-rata skor yang diperoleh untuk aspek desain pembelajaran sebesar 4,416, aspek rekayasa media sebesar 4,666 dan aspek komunikasi visual sebesar 4,575 dan rata-rata keseluruhan sebesar 4,552. Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, rata-rata skor hasil penilaian peserta didik uji coba terbatas pada kelompok kecil memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,552 rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan Sangat Baik, mendapat nilai (A) dengan kategori layak. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi

Pembelajaran sudah sangat baik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan penggunaan bahasa media yang jelas membuat peserta didik merasa lebih tertarik dan memenuhi syarat untuk tahap uji coba pemakaian.

Tahap kedua yaitu uji coba pemakaian. Dalam uji coba pemakaian peneliti melibatkan 26 peserta didik kelas X IPS 1. Dari 26 peserta didik peneliti membagi menjadi 6 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Sebelum peserta didik melakukan permainan, terlebih dahulu peneliti menjelaskan aturan permainan dan cara memainkan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran ekonomi pada materi Bank Sentral, Alat Pembayaran dan Sistem Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia. Setelah peserta didik melakukan permainan media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran ekonomi kemudian peneliti membagikan angket yang bertujuan untuk mengetahui penilaian dari peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran Kartu Uno yang sudah dilakukan. Hasil dari penilaian uji coba pemakaian mendapat skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,637, terletak pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan sangat baik, mendapat nilai (A). Hal ini terbukti pada tabel 20. implementasi produk pada uji coba pemakaian oleh kelompok besar diketahui Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran memperoleh

tanggapan penilaian sangat baik dari peserta didik. Terbukti dari rata-rata skor yang diperoleh hasil uji coba pemakaian implementasi kelompok besar rata-rata skor yang diperoleh untuk aspek desain pembelajaran sebesar 4,605, aspek rekayasa media sebesar 4,705 dan aspek komunikasi visual sebesar 4,601 dan rata-rata keseluruhan sebesar 4,637. Berdasarkan skor yang diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran, rata-rata skor hasil penilaian peserta didik kelompok besar memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 4,637 rata-rata skor yang diperoleh berada pada rentang 4,22 sampai dengan 5,00 sehingga dinyatakan Sangat Baik, mendapat nilai (A) dengan kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia dapat digunakan sebagai alat alternatif pendidik sebagai alat evaluasi pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti mengukur keefektifan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dengan menggunakan perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil dari nilai pretest yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran Kartu Uno nilai rata-rata peserta didik 65,55 dan nilai posttest yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Uno nilai rata-rata peserta didik 77,42 . Hal ini membuktikan bahwa terjadi

peningkatan nilai rata-rata peserta didik antara pretest dan posttest sebesar 11,87 setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM awalnya sebanyak 22 peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Kartu Uno meningkat menjadi 30. Dapat ditarik kesimpulan sesuai dengan pendapat (Sugiyono, 2015) apabila nilai posttest lebih baik dari pada nilai posttest maka penggunaan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran dianggap efektif.

2. Pembahasan mengenai kelayakan media pembelajaran Kartu Uno digunakan dalam proses alat evaluasi pembelajaran ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Wates menggunakan media Kartu UNO berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan peserta didik

Penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru pelajaran ekonomi) serta tanggapan dari peserta didik kelas X IPS. Berikut adalah penilaian para ahli yang menunjukkan kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi berdasarkan beberapa aspek yang sudah dikembangkan:

- a. Kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari penilaian ahli materi yang dikembangkan memperoleh kriteria baik (B) dengan rata-rata skor akhir 3,82.
- b. Kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari penilaian ahli media yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir 4,325.
- c. Kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari penilaian praktisi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir 4,818.

Respon penggunaan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari tanggapan peserta didik yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir pada uji coba terbatas sebesar 4,552 dan uji coba pemakaian sebesar 4,637. Dari uji coba terbatas dan uji coba pemakaian mengalami peningkatan terhadap penilaian kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi. Dari uji coba terbatas dan uji coba pemakaian respon peserta didik meningkat 0,085. Media pembelajaran Kartu Uno mendapat respon yang baik oleh peserta didik.

Berdasarkan keterangan penilaian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi yang dihasilkan dalam pengembangan ini termasuk kedalam kategori Sangat Baik dengan nilai A. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk Kelas X pada materi Bank Sentral, Alat Pembayaran dan Sistem Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dalam kategori layak untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi kelas X karena telah memenuhi nilai minimal baik (B). Peserta didik dengan adanya media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran merasa tertarik dan tidak bosan dalam melakukan evaluasi pembelajaran ekonomi.

Selain memberikan penilaian peserta didik juga memberikan komentar/saran mengenai media pembelajaran yang sudah dikembangkan, antara lain:

- 1) Seru.
- 2) Menyenangkan.
- 3) Media pembelajaran sangat efektif bagi pelajar untuk mengasah otak dan memahami pelajaran dengan mudah.
- 4) Metode pembelajaran menggunakan Kartu Uno sangat menarik dan membuat kami lebih semangat dalam belajar.
- 5) Tidak membosankan.

- 6) Media pembelajaran menarik dan seru. Tidak membuat bosan. Bisa dikembangkan lagi agar lebih asik.
- 7) Permainan sangat seru, benar-benar kreatif, soal jangan sulit.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memiliki beberapa keterbatasan dalam mengembangkan hasil produk, antara lain:

1. Subjek penelitian uji coba terbatas dan uji coba pemakaian hanya pada kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Wates.
2. Variasi soal yang dikembangkan terbatas hanya dalam bentuk soal pilihan ganda.
3. Materi yang dikembangkan dalam soal terbatas hanya pada KD 3.5 Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia.
4. Kualitas pembuatan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi yang masih tergantung pada mesin percetakan sehingga sulit mendapatkan hasil yang proporsional.

BAB V

KESIMPULAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari data penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran Ekonomi untuk kelas X pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran layak digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hal tersebut ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi melalui lima proses tahapan menggunakan ADDIE sebagai berikut:
 - a. *Analysis* (Analisis), berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis indikator soal berdasarkan kompetensi dasar. Peserta didik merasa bosan dan jenuh ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat evaluasi sederhana. Oleh karena itu perlu menggunakan media pembelajaran yang berkonsep belajar sambil bermain dengan alat yang bervariasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Sehingga peneliti membuat variasi media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Edevaluasi Pembelajaran Ekonomi dengan materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia.

- b. *Design* (Desain), tahap desain peneliti merancang isi dari media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran yang di curahkan menggunakan *CorelDraw X7*.
- c. *Development* (Pengembangan), setelah produk selesai di desain pada tahap ini produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi sudah siap dan sudah melewati penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru pelajaran ekonomi). Hasil dari data penelitian ahli materi pada aspek pembelajaran dalam kategori baik dan setara dengan nilai minimal Baik (B) dan layak. Hasil dari ahli media pada aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dalam kategori sangat baik (A) memenuhi nilai minimal baik (B) dan layak. Hasil dari praktisi pembelajaran pada aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dalam kategori sangat baik (A) memenuhi nilai minimal baik (B) dan layak. Hasil tersebut sudah direvisi oleh peneliti sesuai dengan masukan para ahli sehingga media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi layak untuk masuk ketahap implemntasi.
- d. *Implementation* (Implementasi), tahap ini adalah peneliti menghasilkan produk media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran yang sudah melalui tahap penilaian dari peserta didik yaitu uji terbatas dan uji coba pemakaian. Pada uji coba terbatas aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual

dalam kategori sangat baik dan layak. Uji coba pemakaian aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual dalam kategori sangat baik dan layak.

e. *Evaluation* (Evaluasi), tahap ini adalah tahap pengukuran keefektifan dan proses terakhir dalam penelitian pengembangan. Untuk mengukur keefektifan produk media pembelajaran Kartu Uno dapat dilihat dari nilai rata-rata peserta didik yang mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan media pembelajaran Kartu Uno dan sesudah menggunakan media pembelajaran Kartu Uno.

2. Kelayakan media pembelajaran Kartu Uno digunakan dalam proses alat evaluasi pembelajaran ekonomi pada kelas X di SMA Negeri 1 Wates menggunakan media Kartu UNO berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran serta tanggapan peserta didik.

Kelayakan media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi pembelajaran ekonomi dari penilaian ahli materi yang dikembangkan memperoleh kriteria baik (B) dengan rata-rata skor akhir 3,82. Penilaian ahli media yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir 4,325. Penilaian praktisi pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir 4,818. Tanggapan peserta didik yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik (A) dengan rata-rata skor akhir pada uji coba terbatas sebesar 4,552 dan uji coba pemakaian sebesar 4,637.

Berdasarkan keterangan penilaian di atas dapat ditarik kesimpulan secara keseluruhan bahwa media pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi yang dihasilkan dalam pengembangan ini termasuk kedalam kategori Sangat Baik dengan nilai A. Sehingga penelitian pengembangan ini dalam kategori layak untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran ekonomi kelas X karena telah memenuhi nilai minimal baik (B). Peserta didik dengan adanya media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran merasa tertarik dan tidak bosan dalam melakukan evaluasi pembelajaran ekonomi.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran sebagai alat evaluasi pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran sebagai alat evaluasi pembelajaran bisa menggunakan model ADDIE dengan serangkaian prosedur yang mudah dipahami dalam tahap-tahap pembuatan produk Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran. Dalam menggunakan model ADDIE pendidik tidak hanya membuat jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan akan tetapi pendidik dapat memulai dari menganalisis kebutuhan peserta didik sampai dengan evaluasi peserta didik. Dalam tahap evaluasi bisa mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan melalui hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

2. Pendidik perlu menggunakan media pembelajaran sebagai Alat Evaluasi pembelajaran salah satunya dengan media Kartu Uno. Secara keseluruhan hasil penilaian kelayakan dari ahli serta tanggapan peserta didik media pembelajaran Kartu Uno sebagai alat evaluasi pembelajaran memperoleh penilaian dalam kategori sangat baik pada nilai A dan media pembelajaran layak untuk digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Sehingga pendidik perlu menggunakan media pembelajaran untuk peserta didik sebagai alat evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arifin, MS. 2015. Pengembangan Materi Pembelajaran. <http://muhsyamsularifin.blogs.uny.ac.id/wp-content/uploads/sites/1979/2015/12/PENGEMBANGAN-MATERI-PEMBELAJARAN.pdf> diakses pada tanggal 21 September 2018. Pukul 20.14
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* diakses dari <https://kbbi.web.id/main> diakses pada tanggal 27 Juli 2018 pukul 10.30 WIB.
- Dick, W., Carey, L. 1996. *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collins College Publishers
- Hidayati, Nurul. 2014. "Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Hutang Jangka Panjang". Vol. 2 (2).
- Kusrianto, Adi. 2004. *Tipografi Komputer untuk Desain Grafis*. Yogyakarta: Andi.
- Komariah Kokom. Penyusunan Rencana Pembelajaran. Diakses dari <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131405892/pengabdian/8-9-penyusunan-rencana-pembelajaan.pdf> pada tanggal 29 September 2018 Pukul 18.42
- Muhson, Ali. 2012. *Pedoman Praktikum Aplikasi Komputer Lanjut*. Yogyakarta: UNY.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> diakses pada tanggal 23 Agustus 2018 pukul 14.20

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.

Miftakhudin, Heru. 2013. “Pengembangan Software Evaluasi Hasil Belajar Ekonomi SMA Berbasis Teknologi Informasi”. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013).

Rohrig, Peter and Jenny Clarke. 2008. *57 SF Activities for Facilitators and Consultants: Putting Solutions Focus Into Action*. Germany: Solution Books. (online) (<https://books.google.co.id>). Diakses 9 Agustus 2018 pukul 07.55

Sadiman, Arief DKK. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Samsusilowati, Pungky. 2016. “Pengembangan Permainan Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman”. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

Sudaryono, dkk. 2013. *Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta Graha Ilmu.

Sudjana, Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

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

Sungkono. 2009. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/6154/5341> diakses pada 21 September 2018 pukul 21.08.

Tinsman, Brian. 2008. *The Game Inventor's Guide Book*. New York. Morgan James Publishing. (online) (<https://books.google.co.id>). Diakses pada 10 Agustus 2018 pukul 14.25.

Wahono, Romi Satria. 2006. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> diakses pada 25 Agustus 2018 pukul 13.17

Widyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Witanty Maulana. 2017. “Pengembangan Pembelajaran Kartu Uno Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 4 SMK

YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

Staff New Uny

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808346/pendidikan/BAB+3+PRINSI+P+DAN+ALAT+EVALUASI.pdf> diakses pada 5 September 2018 pukul 13.08

LAMPIRAN

TAHAP ANALISIS

Lampiran 1. Silabus

Lampiran 2. Indikator Butir Soal

Lampiran 3. Hasil Analisis
Anbuso

A. Lampiran

Lampiran 1. Silabus

SILABUS EKONOMI

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Wates

Kelas : X (sepuluh)

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Menyukuri sumberdaya sebagai karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan		<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan sikap percaya akan kebesaran Tuhan Memuji kebesaran Tuhan 	Pembelajaran KI 1 dan KI 2 dilakukan secara tidak langsung (terintegrasi) dalam pembelajaran KI 3 dan KI 4	Penilaian hasil belajar dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal (catatan pendidik).		
1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan produk bank dan lembaga keuangan bukan bank serta dalam pengelolaan koperasi		<ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan sikap positif, beriman, berakhlak mulia (individu dan sosial) Menunjukkan perilaku dan sikap menerima, menghargai, dan melaksanakan kejujuran, ketelitian, disiplin dan tanggung 				
2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung						

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.5 Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.	Bank Sentral <ul style="list-style-type: none"> Pengertian bank sentral Tujuan, fungsi, tugas dan wewenang Bank Sentral Republik Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran
4.5 Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam	Sistem Pembayaran <ul style="list-style-type: none"> Pengertian sistem pembayaran Peran Bank Sentral Republik Indonesia dalam sistem pembayaran 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang bank sentral, sistem

<p>perekonomian Indonesia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Sentral <p>Alat Pembayaran Tunai (Uang)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah uang • Pengertian uang • Fungsi, jenis, dan syarat uang • Pengelolaan uang rupiah oleh Bank Sentral • Unsur pengaman uang rupiah • Pengelolaan keuangan <p>Alat Pembayaran Nontunai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian alat pembayaran nontunai • Jenis-jenis alat pembayaran nontunai <p>Alokasi Waktu: 12 JP</p>	<p>pembayaran dan alat pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pola hubungan dan menyimpulkan tentang bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran • Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia
--------------------------------	---	---

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>pendirian koperasi sekolah/koperasi siswa/daerah berbagai sumber belajar yang relevan.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyusun rencana penerapan konsep koperasi dalam pengelolaan koperasi sekolah/koperasi siswa (KOPSES) 			

Catatan:


Penilaian *Anecdotal Record* bisa digunakan untuk menilai ranah sikap spiritual (KI 1) dan sikap sosial (KI 2) siswa selama proses pembelajaran. Bentuk penilaian ini dapat diterapkan setiap bulan atau triwulan untuk mengontrol ketercapaian sikap spiritual dan sikap sosial.

Mengetahui:
Kepala Sekolah



DRS. H. SLAMET RIYADI
Pembina, IV/a
NIP. 19580816 198701 1 001

Wates, 15 Juli 2018
Guru Ekonomi



SUPARJI, SE, M.Pd.
Penata Tk.1
NIP. 19700603 200501 1 008

20

Lampiran 2. Indikator Butir Soal

No	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	No. Soal pada Kartu Uno
1.	KD 3.5 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran. Peserta didik mampu mendeskripsikan mengenai: - Bank Sentral - Sistem Pembayaran - Alat Pembayaran	Disajikan deskripsi yang berkaitan dengan bank siswa dapat menunjukan peran bank indonesia dalam UU no 23 tahun 1999.	Menunjukkan C2	PG	1	0

No	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	No. Soal pada Kartu Uno
	dalam Perekonomian Indonesia					
		Disajikan beberapa pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi kasi sistem pembayaran	Mengidentifikasi C1	PG	2	1
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat mengidentifikasi kasi prinsip sistem pembayaran sesuai UU Bank Indonesia	Mengidentifikasi C1	PG	3	2
		Disajikan deskripsi siswa mampu menentukan suatu tahap evolusi pembayaran	Menentukan C3	PG	4	3
		Disajikan ilustrasi siswa dapat mengidentifikasi kasi jenis sistem pembayaran	Mengidentifikasi C3	PG	5	4
		Disajikan contoh siswa dapat menentukan komponen sistem pembayaran	Menentukan C3	PG	6	5
		Disajikan pernyataan siswa mampu mengidentifikasi kasi peran bank Indonesia	Mengidentifikasi C4	PG	7	6
		Disajikan pernyataan siswa dapat menganalisis sejarah uang .	Menganalisis C4	PG	8	7
		Disajikan pernyataan siswa dapat menganalisis kelebihan uang kertas	Menganalisis C4	PG	9	8

No	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	No. Soal pada Kartu Uno
		Disajikan contoh siswa dapat menentukan fungsi uang	Menentukan C3	PG	10	9
		Disajikan deskripsi siswa mampu menunjukan pengelolaan rupiah	Menunjukan C1	PG	11	0
		Disajikan pernyataan siswa mampu menentukan penetapan pecahan rupiah	Menentukan C3	PG	12	1
		Disajikan pernyataan siswa mampu menganalisis tahap-tahap pengelolaan rupiah	Menganalisis C4	PG	13	2
		Disajikan deskripsi siswa dapat menentukan jasa kartu bank	Menentukan C3	PG	14	3
		Disajikan pernyataan siswa dapat menentukan keuntungan nasabah melakukan transfer melalui bank	Menentukan C3	PG	15	4
		Disajikan gambar siswa dapat menentukan jenis alat pembayaran nontunai.	Menentukan C3	PG	16	5
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat menyebutkan sejarah uang	Menyebutkan C1	PG	17	6
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat menentukan prinsip kebijakan sistem pembayaran	Menentukan C3	PG	18	7

No	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	No. Soal pada Kartu Uno
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat mengidentifikasi komponen sistem pembayaran	Mengidentifikasi C	PG	19	8
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat mengidentifikasi kelemahan sistem barter	Mengidentifikasi C1	PG	20	9
		Disajikan beberapa pernyataan siswa mampu mengidentifikasi jenis pengamanan uang rupiah	Mengidentifikasi C1	PG	21	0
		Disajikan ilustrasi jaminan siswa dapat menganalisis tujuan bank Indonesia sesuai UU No 23 tahun 1999	menganalisis C4	PG	22	1
		Disajikan pernyataan siswa mampu mengidentifikasi kestabilan rupiah yang di inginkan BI	Mengidentifikasi C1	PG	23	2
		Disajikan beberapa pernyataan siswa mampu menentukan wewenang bank Indonesia	Menentukan C3	PG	24	3
		Sesuai UU No 7 Tahun 2011 siswa mampu menentukan alat pembayaran yang sah	Menentukan C 3	PG	25	4
		Disajikan contoh siswa mampu menentukan sejarah uang pada tahap	Menentukan C 3	PG	26	5

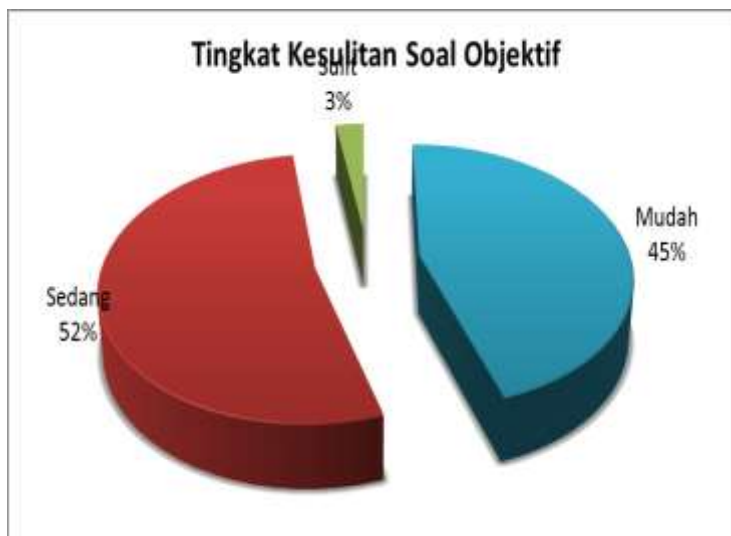
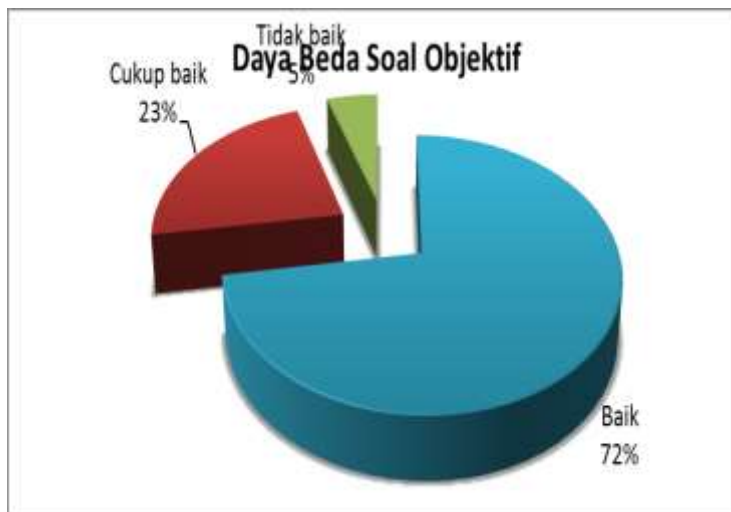
No	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	No. Soal pada Kartu Uno
		barter				
		Disajikan deskripsi yang berkaitan dengan uang siswa mampu menentukan kelemahan uang barang	Menentukan C3	PG	27	6
		Disajikan beberapa pernyataan, siswa dapat mengidentifikasi Kasi syarat uang	Mengidentifikasi kasi C1	PG	28	7
		Disajikan beberapa contoh pernyataan siswa dapat mengidentifikasi kasi fungsi uang	Mengidentifikasi kasi C1	PG	29	8
		Disajikan gambar siswa dapat menentukan jenis alat pembayaran cek	Menentukan C3	PG	30	9
		Disajikan beberapa pernyataan siswa dapat mengidentifikasi kasi alat pembayaran	Mengidentifikasi kasi C1	PG	31	0
		Disajikan gambar siswa dapat menentukan jenis sistem pembayaran tunai	Menentukan C3	PG	32	1
		Disajikan beberapa pernyataan siswa mampu menentukan tujuan dari sistem BI RTGS	Menentukan C3	PG	33	2
		Disajikan pernyataan siswa mampu menganalisis alasan pemusnahan rupiah	Menganalisis C4	PG	34	3
		Disajikan deskripsi siswa dapat menentukan unsure	Menentukan C3	PG	35	4

No	KD	Indikator Butir Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No. Soal	No. Soal pada Kartu Uno
		pengaman uang kertas				
		Disajikan gambar siswa mampu menjelaskan komponen yang nampak dalam kartu kredit	Menjelaskan C2	PG	36	5
		Disajikan pernyataan berkait dengan uang logam siswa dapat menyebutkan alasan bahan pembutan	Menyebutkan C2	PG	37	6
		Disajikan tahap perkembangan uang di Indonesia siswa mampu menunjukan Bank sirkulasi pada tahun 1828	Menunjukan C3	PG	38	7
		Disajikan pernyataan siswa mampu mendeskripsikan salah satu peran / fungsi Bank Indonesia	Mendeskripsi kan C2	PG	39	8
		Siswa mampu menentukan cara OPT (Operasi Pasar Terbuka) yang dilakukan Bank Indonesia	Menentukan C3	PG	40	9

Lampiran 3. Hasil Analisis Soal Pilihan Ganda

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	0,362	Baik	0,906	Mudah	BDE	Revisi Pengecoh
2	0,405	Baik	0,375	Sedang	CD	Revisi Pengecoh
3	0,316	Baik	0,750	Mudah	D	Revisi Pengecoh
4	0,554	Baik	0,813	Mudah	ABE	Revisi Pengecoh
5	0,423	Baik	0,844	Mudah	ABD	Revisi Pengecoh
6	0,478	Baik	0,469	Sedang	-	Baik
7	0,567	Baik	0,813	Mudah	CDE	Revisi Pengecoh
8	0,329	Baik	0,438	Sedang	ADE	Revisi Pengecoh
9	0,375	Baik	0,719	Mudah	CD	Revisi Pengecoh
10	0,351	Baik	0,563	Sedang	C	Revisi Pengecoh
11	0,212	Cukup Baik	0,969	Mudah	ACE	Revisi Pengecoh
12	0,310	Baik	0,563	Sedang	E	Revisi Pengecoh
13	0,351	Baik	0,750	Mudah	DE	Revisi Pengecoh
14	0,476	Baik	0,781	Mudah	AE	Revisi Pengecoh
15	0,397	Baik	0,719	Mudah	AE	Revisi Pengecoh
16	0,000	Tidak Baik	1,000	Mudah	ABDE	Tidak Baik
17	0,645	Baik	0,813	Mudah	AD	Revisi Pengecoh
18	0,428	Baik	0,406	Sedang	E	Revisi Pengecoh
19	0,429	Baik	0,625	Sedang	C	Revisi Pengecoh
20	0,284	Cukup Baik	0,656	Sedang	BC	Revisi Pengecoh
21	0,481	Baik	0,125	Sulit	B	Revisi Pengecoh
22	0,212	Cukup Baik	0,969	Mudah	ACE	Revisi

No Butir	Daya Beda		Tingkat Kesukaran		Alternatif Jawaban Tidak Efektif	Keterangan
	Koefisien	Keterangan	Koefisien	Keterangan		
						Pengecoh
23	0,575	Baik	0,688	Sedang	E	Revisi Pengecoh
24	0,488	Baik	0,813	Mudah	DE	Revisi Pengecoh
25	0,212	Cukup Baik	0,969	Mudah	BDE	Revisi Pengecoh
26	0,212	Cukup Baik	0,969	Mudah	BCE	Revisi Pengecoh
27	0,278	Cukup Baik	0,375	Sedang	B	Revisi Pengecoh
28	0,415	Baik	0,344	Sedang	A	Revisi Pengecoh
29	0,316	Baik	0,656	Sedang	E	Revisi Pengecoh
30	0,370	Baik	0,656	Sedang	E	Revisi Pengecoh
31	0,284	Cukup Baik	0,719	Mudah	CE	Revisi Pengecoh
32	-0,144	Tidak Baik	0,375	Sedang	DE	Tidak Baik
33	0,299	Cukup Baik	0,563	Sedang	C	Revisi Pengecoh
34	0,306	Baik	0,656	Sedang	A	Revisi Pengecoh
35	0,325	Baik	0,469	Sedang	BC	Revisi Pengecoh
36	0,266	Cukup Baik	0,781	Mudah	BE	Revisi Pengecoh
37	0,352	Baik	0,594	Sedang	CE	Revisi Pengecoh
38	0,542	Baik	0,688	Sedang	AB	Revisi Pengecoh
39	0,437	Baik	0,375	Sedang	A	Revisi Pengecoh
40	0,355	Baik	0,469	Sedang	C	Revisi Pengecoh



TAHAP DESIGN

4.Lampiran Butir Soal

5.Lampiran Aturan Main, Fungsi
Komponen dan Media
Pembelajaran Kartu Uno

Lampiran 4. Butir Soal

A. Soal Pilihan Ganda

Soal Materi Pokok Bank Sentral, Sistem Pembayaran, dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia

1. Sesuai dengan UU No 23 tahun 1999 Lembaga negara yang independen, bebas dari campur tangan pemerintah dan/ atau pihak-pihak lainnya kecuali untuk hal-hal yang secara tegas diatur dalam undang-undang ini adalah
 - A. Bank Perkreditan Rakyat
 - B. Bank Pembangunan Daerah
 - C. Bank Indonesia
 - D. Bank Central Asia Yang merupakan bank terbesar
 - E. Bank Ekspor –Import/ Bank EKSIM

2. Perhatikan pernyataan berikut:
 - 1) Ada alat tukar
 - 2) Ada alat pembayaran
 - 3) Ada mekanisme kliring
 - 4) Ada BI RTGS
 - 5) Ada penyelesaian akhir
 Dari pernyataan di atas, agar sistem pembayaran berjalan lancar harus ada....
 - A. 1), 2), dan 3)
 - B. 1), 2), dan 4)
 - C. 1), 3), dan 5)
 - D. 2), 3), dan 4)
 - E. 2), 3), dan 5)

3. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
 - 1) Aman
 - 2) Nyaman
 - 3) Kesetaraan akses
 - 4) Efisiensi
 - 5) Penyelenggara sistem pembayaran untuk memperhatikan aspek-aspek sistem perlindungan konsumen
 Dari pernyataan di atas yang merupakan prinsip kebijakan sistem pembayaran adalah....
 - A. 1), 2), 3), dan 4)
 - B. 1), 2), 4), dan 5)
 - C. 1), 3), 4) dan 5)
 - D. 2), 3), 4) dan 5)
 - E. 5)

4. Satuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran, dan sampai sekarang masih menjadi salah satu alat pembayaran utama yang berlaku dimasyarakat adalah....
 - A. Pembayaran non tunai
 - B. Kartu kredit
 - C. Uang

D. Barang

5. Perusahaan konveksi menjalankan bisnis onlinenya melalui media sosial, dengan jasa transfer bank, dan jasa pengiriman barang. Dari contoh di atas sistem pembayaran yang tepat digunakan adalah....

- A. Sistem pembayaran bilyet
- B. Sistem pembayaran tunai
- C. Sistem pembayaran non tunai
- D. Sistem pembayaran dengan uang kartal
- E. Sistem pembayaran dengan uang giro

6. Dalam mengembangkan bisnis catering metode pembayaran yang digunakan Amalia dapat dilakukan melalui pembayaran tunai maupun non tunai yang disepakati antara Amalia dan pelanggan (pengguna) dalam melakukan transaksi. Berdasar contoh di atas Amalia telah menerapkan

salah satu komponen sistem pembayaran yaitu....

- A. Regulator
- B. Penyelenggara
- C. Infrastruktur
- D. Instrument
- E. Pengguna

7. Lembaga yang berwenang untuk mengeluarkan dan mengedarkan uang rupiah serta mencabut, menarik dan memusnahkan uang dari peredaran adalah...

- A. Bank Indonesia
- B. Bank Pembangunan Daerah
- C. Bank BNI 1946
- D. Bank Perkreditan Rakyat
- E. Bank Mandiri

8. Sejarah uang dimana: “barang yang disukai oleh setiap orang dan diterima semua pihak sebagai alat pertukaran, antara lain kulit kerang, garam, teh, tembakau, dan batu intan” dalam sejarah uang itu terjadi pada masa....

- A. Tahap pra barter

- B. Tahap barter
 - C. Tahap uang barang
 - D. Tahap uang Tanda
 - E. Tahap uang kertas
9. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Nilai yang ditukar belum mempunyai pecahan
 - 2) Peredaran uang bersifat elastis, mudah disesuaikan dengan kebutuhan
 - 3) Banyak jenis uang yang beredar dan hanya berlaku di masing-masing daerah tertentu
 - 4) Ongkos pembuatan relative murah dan pengiriman dalam jumlah besar dapat dilakukan dengan mudah
- Dari pernyataan di atas yang merupakan kelebihan uang kertas adalah....
- A. 1), 2), dan 3)
 - B. 1), 2), dan 4)
 - C. 1), 2), dan 4)
 - D. 2) dan 3)
 - E. 2) dan 4)
10. Harga mobil Seno Rp 160 juta dan harga mobil Iwan Rp 250 juta. Berarti mobil Iwan lebih mahal dari mobil Seno. Berdasarkan contoh tersebut menunjukkan fungsi uang sebagai....
- A. Satuan Nilai
 - B. Alat
 - C. Alat pembayaran
 - D. Alat pembentuk modal
 - E. Alat pemindah kekayaan
11. Suatu kegiatan yang mencakup perencanaan, pencetakan, pengeluaran, pengedaran, pencabutan dan penarikan serta pemusnahan uang rupiah yang dilakukan secara efektif, efisien, transparan dan akuntabel dinamakan
- A. Penyimpanan Rupiah
 - B. Pengelolaan Rupiah
 - C. Pemanfaatan Rupiah
 - D. Pemakaian Rupiah
 - E. Penukaran Rupiah
12. Kegiatan yang dilakukan oleh Bank Indonesia dengan memperhatikan kondisi moneter, kepraktisan sebagai alat pembayaran dan

kebutuhan masyarakat
disebut

- A. Penetapan Nilai Uan
- B. Penetapan Kurs Jual
- C. Penetapan Kurs Beli
- D. Penetapan Pecahan Rupiah
- E. Penetapan Suku Bunga

13. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Pencetakan Rupiah
- 2) Penarikan dan Pencabutan Rupiah
- 3) Perencanaan Rupiah
- 4) Pengeluaran Rupiah
- 5) Pengedaran Rupiah

Dari pernyataan di atas tahap-tahap pengelolaan rupiah adalah

- A. 1,3,4,2 dan 5
- B. 2,3,5,1 dan 4
- C. 3,1,4,5 dan 2
- D. 2,1,3,4 dan 5
- E. 3,4,5,2 dan 1

14. Kartu plastik yang dikeluarkan oleh bank yang diberikan kepada nasabahnya untuk digunakan sebagai alat pembayaran nontunai dan mengambil uang tunai dinamakan

- A. Jasa Save Deposit Box
- B. Jasa Transfer
- C. Jasa Kliring
- D. Jasa Kartu Bank
- E. Jasa Bank Garansi

15. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Mendapatkan biaya kirim
- 2) Nasabah akan mendapatkan uang lebih cepat
- 3) Terjamin Keamanannya
- 4) Prosedur pelaksanaannya murah dan mudah
- 5) Mendapatkan Pelayanan kepada nasabah

Dari pernyataan di atas yang merupakan keuntungan yang didapatkan nasabah melakukan jasa transfer adalah

- A. 1,2,3
- B. 1,2,4
- C. 1,4,5
- D. 2,3,4
- E. 2,4,5

16. Perhatikan gambar berikut:



Gambar di atas merupakan jenis pembayaran nontunai berupa

- A. ATM
- B. CEK
- C. Kartu Kredit
- D. Bilyet Giro
- E. Deposito

17. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Tahap Barter
- 2) Tahap Pra Barter
- 3) Tahap Uang Logam
- 4) Tahap Uang Barang
- 5) Tahap Uang Kertas
- 6) Tahap Uang Tanda
- 7) Tahap Uang Giral

Dari pernyataan di atas sebutkan tahapan sejarah uang secaraurut

- A. 1),2),3),4),5),6) dan 7)
- B. 1,2,3,5,6,7,dan 4
- C. 2,1,4,3,6,5,dan 7
- D. 2,1,7,6,5,4, dan 3
- E. 2,1,3,4,5,6 dan 7

18. Salah satu prinsip dalam kebijakan sistem pembayaran adalah aman. Maksud dari prinsip ini adalah

- A. Adanya aspek perlindungan konsumen
- B. Segala resiko dalam sistem pembayaran harus dapat dikelola
- C. Tidak adanya pihak praktik monopoli
- D. Terjaganya jumlah uang tunai yang beredar di masyarakat
- E. Sistem pembayaran harus dapat digunakan secara luas

19. Salah satu komponen sistem pembayaran adalah lembaga yang memastikan penyelesaian akhir dari seluruh transaksi yang terjadi di penggunaannya. Maksud dari komponen tersebut adalah

- A. Regulator
- B. Penyelenggara
- C. Infrastruktur

- D. Instrumen
E. Pengguna
20. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Mudah menemukan kedua belah pihak
 - 2) Waktu efisien
 - 3) Sulit melakukan pembayaran
 - 4) Pembeli tidak bebas dalam menentukan pilihan
 - 5) Tidak ada standar tukarr
- Dari pernyataan di atas yang termasuk kelemahan sistem barter adalah
- A. 1),2),3)
 - B. 1),2),4)
 - C. 1),2),5)
 - D. 2),3),4)
 - E. 3),4),5)
21. Sulitnya uang untuk dipalsukan semata mata tidak tergantung pada unsur pengamanan, tetapi dipengaruhi oleh
- A. Gambar, Desain, Warna dan Teknik Cetak
 - B. Gambar, Tulisan, Desain dan Warna
 - C. Gambar, Desain, Warna dan Tulisan
 - D. Desain, Tulisan, Warna dan Teknik Cetak
 - E. Desain, Gambar, Teknik Cetak dan Tulisan
22. Sesuai dengan UU No 23 tahun 1999 kestabilan rupiah perlu dijaga dan dipelihara karena rupiah yang tidak stabil akan menyebabkan inflasi, hal itu sesuai dengan
- A. Tujuan BPR
 - B. Tujuan Bank Umum
 - C. Tujuan Bank Syariah
 - D. Tujuan Bank Indoneia
 - E. Tujuan Bank Konvensional
23. Perhatikan pernyataan berikut:
- 1) Kestabilan nilai rupiah terhadap mata uang negara lain
 - 2) Kestabilan sistem pembayaran

- 3) Kestabilan nilai rupiah terhadap harga barang dan jasa
- 4) Kestabilan arus kas
- Dari pernyataan di atas yang termasuk kestabilan rupiah yang diinginkan oleh Bank Indonesia ditunjukkan pada nomor
- A. 1,2
B. 1,3
C. 1,4
D. 2,3
E. 2,4
24. Lembaga yang berwenang untuk mengeluarkan dan mengedarkan uang rupiah serta mencabut, menarik, dan memusnahkan uang dari peredaran merupakan sistem dari
- A. Lembaga Koperasi
B. Lembaga BPR
C. Lembaga Bank Indonesia
D. Lembaga Ojk
E. Lembaga Konvensional
25. UU No 7 tahun 2011 tentang mata uang yang sah dipergunakan di Indonesia dalam setiap transaksi adalah
- A. Dollar
B. Yuan
C. Rupiah
D. Ringgit
E. Peso
26. Yoga membutuhkan 1 kg makanan burung dan Vindy membutuhkan 1 kg apel untuk memenuhi kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi sendiri, kemudian Yoga menukar 1 kg apel yang ia miliki dengan 1 kg makanan burung yang Vindy miliki pertukaran barang pada sistem ini disebut
- A. Tahap Barter
B. Tahap Pra Barter
C. Tahap Uang Barang
D. Tahap Uang Logam
E. Tahap Uang Tanda
27. Perhatikan pernyataan berikut:
- 1) Tidak ada standar tukar
 - 2) Sulit untuk melakukan pembayaran

- 3) Nilai yang ditukar belum mempunyai pecahan
- 4) Banyak jenis uang beredar dan hanya berlaku didaerah tertentu
- 5) Sulit untuk disimpan dan diangkut

Dari pernyataan di atas yang termasuk kelemahan uang barang adalah

- A. 1,2,3
- B. 1,2,4
- C. 2,3,4
- D. 3,4,5
- E. 1,2,5

28. Perhatikan pernyataan berikut:

- 1) Disukai Masyarakat
- 2) Alat Satuan Hitung
- 3) Alat tukar
- 4) Nilainya stabil
- 5) Mudah disimpan
- 6) Memiliki Jaminan
- 7) Tidak mudah rusak
- 8) Mudah dibagi

Dari pernyataan di atas syarat uang ditunjukkan oleh nomor

- A. 1,2,3,4,5
- B. 1,2,3,5,6

C. 2,3,4,5,7

D. 3,4,5,6,7

E. 1,4,5,6,7

29. Amalia mempunyai sejumlah uang sebanyak 500.000 kemudian ia gunakan untuk membeli barang dengan harga Rp 150.000, Rp 50.000 untuk melunasi utang, dan Rp 50.000 untuk ia tabung sisanya Rp 250.000 ia belikan cincin. Dari pernyataan termasuk dalam

- A. Fungsi Uang
- B. Prinsip Uang
- C. Syarat Uang
- D. Sejarah Uang
- E. Kelemahan Uang

30.



Gambar di atas menggambarkan kegiatan transaksi dengan

menggunakan alat
pembayaran

- A. Barter
- B. Cek
- C. Kredit
- D. Tunai
- E. ATM



Gambar di atas menunjukkan
sistem pembayaran

- A. Kartu Kredit
- B. Bilyet Giro
- C. Uang Tunai
- D. Cek
- E. Nota Debit

31. Perhatikan pernyataan
dibawah ini:

- 1) Uang Kertas
- 2) Kartu Kredit
- 3) Cek
- 4) Bilyet Giro
- 5) Nota Debit

Dari pernyataan di atas yang
termasuk pembayaran
nontunai adalah

- A. 1,2,3,4
- B. 1,2,4,5
- C. 1,3,4,5
- D. 2,3,4,5
- E. 1,2,3,4,5

32. Perhatikan Gambar di
bawah ini!

33. Perhatikan pernyataan
berikut:

- 1) Menyediakan fasilitas transfer dana
- 2) Menyediakan informasi bank peserta
- 3) Kepastian penyelesaian transfer diperoleh dalam waktu singkat
- 4) Mengurangi adanya resiko saat penyelesaian transaksiMeningkatkan kedipsiplinan bank

Dari pernyataan di atas
termasuk dari

- A. Tujuan sistem BI-RTGS

- B. Tujuan sistem BI-SSSS
- C. Tujuan sistem SKNBI
- D. Tujuan Sistem Kliring
- E. Tujuan sistem penyelenggara kliring

34. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Tidak layak edar
- 2) Kurang diminati masyarakat
- 3) Mempunyai manfaat ekonomi
- 4) Rupiah yang sudah tidak berlaku
- 5) Kadaluwarsa

Dari pernyataan di atas yang merupakan alasan pemusnahan uang rupiah adalah....

- A. 1), 2), dan 3)
- B. 1), 2), dan 4)
- C. 1), 2), dan 5)
- D. 2), 3), dan 4)
- E. 2), 4), dan 5)

35. Bank Indonesia dalam mencetak uang akan memperhatikan nominal pecahan, kompleks dan

perkembangan teknologi, hal ini berkaitan dengan...

- A. Unsur pengaman uang kertas
- B. Unsur pengaman uang seragam
- C. Surat berharga
- D. Unsur pengaman uang logam
- E. Unsur pengamanan uang kertas dan uang logam

36. Perhatikan gambar dibawah ini



Angka 1234 5678 9876 5432 yang nampak dalam kartu kredit di atas dinamakan....

- A. NIK pemegang kartu kredit
- B. Nomer verifikasi
- C. Nomer kartu
- D. Nomer chip
- E. Nomer rekening

37. Uang logam terbuat dari emas dan perak sebagai bahan pembuatan, alasannya adalah....

A. Tidak mudah rusak, memiliki nilai jual, mudah pindah-pindah, tidak mudah dipalsukan.

B. Tidak mudah rusak, memiliki nilai tinggi, digemari banyak orang, tidak mudah dipalsukan

C. Mudah dipindah, memiliki nilai jual, digemari uang, jumlahnya terbatas, tidak mudah dipalsukan

D. Mudah dipindah, memiliki nilai jual, digemari uang, jumlahnya terbatas, tidak mudah dipalsukan, mudah dibuat orang

E. Jumlahnya banyak, memiliki nilai jual, digemari uang, jumlahnya terbatas, tidak mudah dipalsukan

38. Bank sirkulasi yang didirikan Pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1828 yang bertugas mencetak dan mengedarkan uang adalah....

A. Nederland Indies Bank

B. Golden Bank

C. Nederland Bank

D. De Indonesian Bank

E. De Javanche Bank

39. Bank Indonesia dapat memberikan kredit atau pembiayaan berdasarkan prinsip syariah kepada bank yang mengalami kesulitan likuiditas jangka pendek yang disebabkan oleh terjadinya mismatch dalam pengelolaan dana, hal ini sesuai peran Bank Indonesia sebagai....

A. Operasi pasar terbuka

B. Operasi pasar tertutup







C. Penetapan cadangan wajib minimum

D. Lender of The Last Resort

E. Lender of Moneter

40. Bank Indonesia dapat melakukan Operasi Pasar Terbuka (OPT) dengan dua cara yaitu....
- A. Melalui penjualan sertifikat tanah dan sertifikat Bank Indonesia
 - B. Melalui Serifikat Wakaf Bank Indonesia dan Sertifikat Bank Indonesia
 - C. Melalui Sertifikat Tanah dan Interfensi rupiah
 - D. Melalui Sertifikat Bank Indonesia dan Intervensi Rupiah
 - E. Melalui intervensi rupah dan intervensi nilai tukar dolar

Lampiran 5. Aturan Main, Fungsi Komponen dan Alat Evaluasi Media Pembelajaran Kartu Uno

Aturan Permainan	Aturan Poin
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain terdiri dari 3-4 pemain dan 1 juri. 2. Juri bertugas mengeluarkan kartu <i>Deal Card</i>, dan Kunci Jawaban. 3. Setiap pemain mendapatkan 7 kartu secara acak, sisanya digunakan untuk kartu tumpukan/<i>Pile Card</i>. 4. Kartu yang paling awal dimainkan adalah kartu <i>Deal Card</i> yang dikeluarkan oleh juri. Setiap pemain harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu deal card yang sedang dimainkan. Apabila giliran seorang pemain tidak terdapat kartu yang cocok dari deal card maka pemain tersebut mengambil 1 kartu pada <i>pile card</i>. 5. Inti dari permainan ini adalah menyesuaikan warna dari kartu <i>deal card</i>. 6. <i>Action Card</i> seperti +2, +4, <i>skip</i>, <i>reverse</i>, dan <i>wild card</i> dapat dimainkan saat giliran anda. Apabila giliran pemain selanjutnya tidak mempunyai kartu cocok dengan yang dimainkan maka pemain tersebut mengambil kartu pada <i>pile card</i> dan apabila yang sedang dimainkan pada deal card +2 maka giliran pemain mengambil 2 dari <i>pile card</i>, dan +4 maka giliran pemain mengambil 4 dari <i>pile card</i>. 7. Apabila kartu tinggal 1 maka pemain tersebut wajib mengucapkan "UNO". Apabila kalah cepat dengan pemain lain maka pemain tersebut wajib mengambil 1 kartu lagi dari <i>pile card</i>. 8. Pemain dinyatakan menang apabila mendapatkan poin terbanyak setelah semua kartu habis dan salah satu pemain yang menghabiskan kartu dalam permainan. 	<p>Setiap pemain berhak mendapat poin 1 apabila pemain menjawab benar dari pertanyaan yang ada pada kartu. Apabila giliran pemain menjawab salah dari pertanyaan yang ada pada deal card maka pemain tersebut mendapatkan hukuman dengan mengambil 1 kartu dari <i>pile card</i>.</p>
	<h3>Penjelasan Kartu Simbol</h3> <div>  <p>4 Kartu adalah kartu yang apabila dimainkan maka pemain selanjutnya harus mengambil 4 kartu sekaligus. Kartu ini dapat ditangkas dengan kartu yang sama.</p> </div> <div>  <p>2 Kartu adalah kartu yang apabila dimainkan maka pemain selanjutnya harus mengambil 2 kartu sekaligus. Kartu ini dapat ditangkas dengan kartu yang sama.</p> </div> <div>  <p><i>Skip card</i> adalah kartu yang dapat menghentikan giliran pemain selanjutnya. Sehingga pemain selanjutnya kehilangan giliran.</p> </div> <div>  <p><i>Reverse card</i> adalah kartu yang digunakan untuk membalik arah pada giliran permainan.</p> </div> <div>  <p><i>Wild Card</i> adalah kartu ini dapat dimainkan apabila pemain tidak mempunyai kartu yang cocok pada <i>deal card</i>.</p> </div>

Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi

<p>0</p> <p>Sesuai dengan UU No 23 tahun 1999 Lembaga negara yang independen, bebas dari campur tangan pemerintah dan/atau pihak-pihak lainnya kecuali untuk hal-hal yang secara tegas diatur dalam undang-undang ini adalah</p> <p>A. Bank Perkreditan Rakyat B. Bank Pembangunan Daerah C. Bank Indonesia D. Bank Central Asia Yang merupakan bank terbesar E. Bank Ekspor –Import/ Bank EKSIM</p> <p>0</p>	<p>1</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ada alat tukar 2) Ada alat pembayaran 3) Ada mekanisme kuring 4) Ada BI RTGS 5) Ada penyelesaian akhir <p>Dari pernyataan diatas, agar sistem pembayaran berjalan lancar harus ada....</p> <p>A. 1), 2), dan 3) B. 1), 2), dan 4) C. 1), 3), dan 5) D. 2), 3), dan 4) E. 2), 3), dan 5)</p> <p>1</p>	<p>2</p> <p>Perhatikan pernyataan di bawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Aman 2) Nyaman 3) Keselamatan akses 4) Efisien 5) Penyelenggara sistem pembayaran untuk memperhatikan aspek-aspek sistem perlindungan konsumen <p>Dari pernyataan diatas yang merupakan prinsip kebijakan sistem pembayaran adalah....</p> <p>A. 1), 2), 3), dan 4) B. 1), 2), 4), dan 5) C. 1), 3), 4) dan 5) D. 2), 3), 4) dan 5) E. 5)</p> <p>2</p>	<p>3</p> <p>Setuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran, dan sampai sekarang masih menjadi salah satu alat pembayaran utama yang berlaku dimasyarakat adalah....</p> <p>A. Pembayaran non tunai B. ATM C. Kartu kredit D. Uang E. Barang</p> <p>3</p>	<p>4</p> <p>Perusahaan konvensional menjalankan bisnis onlinenya melalui media sosial, dengan jasa transfer bank, dan jasa pengiriman barang. Dari contoh diatas sistem pembayaran yang tepat digunakan adalah....</p> <p>A. Sistem pembayaran biyet B. Sistem pembayaran tunai C. Sistem pembayaran non tunai D. Sistem pembayaran dengan uang kartal E. Sistem pembayaran dengan uang giro</p> <p>4</p>
<p>5</p> <p>Dalam mengembangkan bisnis catering metode pembayaran yang digunakan Amalia dapat dilakukan melalui pembayaran tunai maupun non tunai yang disepakati antara Amalia dan pelanggan (pengguna) dalam melakukan transaksi. Berdasar contoh diatas Amalia telah menerapkan salah satu komponen sistem pembayaran yaitu....</p> <p>A. Regulator B. Penyelenggara C. Infrastruktur D. Instrument E. Pengguna</p> <p>5</p>	<p>6</p> <p>Lembaga yang berwenang untuk mengeluarkan dan mengedarkan uang rupiah serta mencabut, menarik dan memusnahkan uang dari peredaran adalah....</p> <p>A. Bank Indonesia B. Bank Pembangunan Daerah C. Bank BNI 1946 D. Bank Perkreditan Rakyat E. Bank Mandiri</p> <p>6</p>	<p>7</p> <p>Sejarah uang dimana : "barang yang diakui oleh setiap orang dan diterima semua pihak sebagai alat pertukaran, antara lain kulit kerang, garam, teh, tembakau, dan batu intan" dalam sejarah uang itu terjadi pada masa....</p> <p>A. Tahap pra barter B. Tahap barter C. Tahap uang barang D. Tahap uang tanda E. Tahap uang kertas</p> <p>7</p>	<p>8</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Nilai yang ditukar belum mempunyai pecahan 2) Peredaran uang bersifat eksotis, mudah diseualikan dengan kebutuhan 3) Banyak jenis uang yang beredar dan hanya berlaku di masing-masing daerah tertentu 4) Ongkos pembuatan relative murah dan pengiriman dalam jumlah besar dapat dilakukan dengan mudah <p>Dari pernyataan diatas yang merupakan kelebihan uang kertas adalah....</p> <p>A. 1), 2), dan 3) B. 1), 2), dan 4) C. 1), 2), dan 4) D. 2), dan 3) E. 2) dan 4)</p> <p>8</p>	<p>9</p> <p>Harga mobil Sero Rp 160 juta dan harga mobil Iwan Rp 250 juta. Berdasarkan contoh tersebut menunjukkan fungsi uang sebagai....</p> <p>A. Satuan Nilai B. Alat Tukar C. Alat pembayaran D. Alat pembentuk modal E. Alat pemindah kekayaan</p> <p>9</p>
<p>0</p> <p>Suatu kegiatan yang mencakup perencanaan, pencetakan, pengeluaran, pengedaran, pencabutan dan penarikan serta pemusnahan uang rupiah yang dilakukan secara efektif, efisien, transparan dan akuntabel dinamakan</p> <p>A. Penyimpanan Rupiah B. Pengelolaan Rupiah C. Pemanfaatan Rupiah D. Pemakalan Rupiah E. Penukaran Rupiah</p> <p>0</p>	<p>1</p> <p>Kegiatan yang dilakukan oleh Bank Indonesia dengan memperhatikan kondisi moneter, kepraktisan sebagai alat pembayaran dan kebutuhan masyarakat disebut</p> <p>A. Penetapan Nilai Uang B. Penetapan Kurs Jual C. Penetapan Kurs Beli D. Penetapan Pecahan Rupiah E. Penetapan Suku Bunga</p> <p>1</p>	<p>2</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pencetakan Rupiah 2) Penarikan dan Pencabutan Rupiah 3) Perencanaan Rupiah 4) Pengeluaran Rupiah 5) Pengedaran Rupiah <p>Dari pernyataan diatas tahap-tahap pengelolaan rupiah adalah</p> <p>A. 1,3,4,2 dan 5 B. 2,3,5,1 dan 4 C. 3,1,4,5 dan 2 D. 2,1,3,4 dan 5 E. 3,4,5,2 dan 1</p> <p>2</p>	<p>3</p> <p>Kartu plastik yang dikeluarkan oleh bank yang diberikan kepada nasabahnya untuk digunakan sebagai alat pembayaran nontunai dan mengambil uang tunai dinamakan</p> <p>A. Jasa Save Deposit Box B. Jasa Transfer C. Jasa Kuring D. Jasa Kartu Bank E. Jasa Bank Garansi</p> <p>3</p>	<p>4</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mendapatkan biaya kirim 2) Nasabah akan mendapatkan uang lebih cepat 3) Terjamin Keamanannya 4) Prosedur pelaksanaannya murah dan mudah 5) Mendapatkan Pelayanan kepada nasabah <p>Dari pernyataan diatas yang merupakan keuntungan yang didapatkan nasabah melakukan jasa transfer adalah</p> <p>A. 1,2,3 B. 1,2,4 C. 1,4,5 D. 2,3,4 E. 2,4,5</p> <p>4</p>

<p>5</p>  <p>Gambar diatas merupakan jenis pembayaran nontunai berupa</p> <p>A. ATM B. CEK C. Kartu Kredit D. Bilyet Giro E. Deposito</p> <p>5</p>	<p>6</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tahap Barter 2) Tahap Pra Barter 3) Tahap Uang Logam 4) Tahap Uang Barang 5) Tahap Uang Kertas 6) Tahap Uang Tanda 7) Tahap Uang Giral <p>Dari pernyataan diatas sebutkan tahapan sejarah uang secara urut. ...</p> <p>A. 1,2,3,4,5,6, dan 7 B. 1,2,3,5,6,7 dan 4 C. 2,1,4,3,6,5 dan 7 D. 2,1,7,6,5,4 dan 3 E. 2,1,3,4,5,6 dan 7</p> <p>9</p>	<p>7</p> <p>Salah satu prinsip dalam kebijakan sistem pembayaran adalah aman. Maksud dari prinsip ini adalah</p> <p>A. Adanya aspek perlindungan konsumen B. Segala resiko dalam sistem pembayaran harus dapat dikelola C. Tidak adanya pihak praktik monopoli D. Terjaganya jumlah uang tunai yang beredar di masyarakat E. Sistem pembayaran harus dapat digunakan secara luas</p> <p>7</p>	<p>8</p> <p>Salah satu komponen sistem pembayaran adalah lembaga yang memastikan penyelesaian akhir dari seluruh transaksi yang terjadi di penggunaannya. Maksud dari komponen tersebut adalah</p> <p>A. Regulator B. Penyelenggara C. Infrastruktur D. Instrumen E. Pengguna</p> <p>8</p>	<p>9</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mudah menemukan kedua belah pihak 2) Waktu efisien 3) Sulfit melakukan pembayaran 4) Pembeli tidak bebas dalam menentukan pilihan 5) Tidak ada standar tukar <p>Dari pernyataan diatas yang termasuk kelemahan sistem barter adalah</p> <p>A. 1),(2),(3) B. 1),(2),(4) C. 1),(2),(5) D. 2),(3),(4) E. 3),(4),(5)</p> <p>6</p>
<p>0</p> <p>Sulitnya uang untuk dipalsukan semata mata tidak tergantung pada unsur pengamanan, tetapi dipengaruhi oleh</p> <p>A. Gambar, Desain, Warna dan Teknik Cetak B. Gambar, Tutsen, Desain dan Warna C. Gambar, Desain, Warna dan Tutsen D. Desain, Tutsen, Warna dan Teknik Cetak E. Desain, Gambar, Teknik Cetak dan Tutsen</p> <p>0</p>	<p>1</p> <p>Sesuai dengan UU No 23 tahun 1999 kestabilan rupiah perlu dijaga dan dipelihara karena rupiah yang tidak stabil akan menyebabkan inflasi, hal itu sesuai dengan</p> <p>A. Tujuan BPR B. Tujuan Bank Umum C. Tujuan Bank Syariah D. Tujuan Bank Indonesia E. Tujuan Bank Konvensional</p> <p>1</p>	<p>2</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kestabilan nilai rupiah terhadap mata uang negara lain 2) Kestabilan sistem pembayaran 3) Kestabilan nilai rupiah terhadap harga barang dan jasa 4) Kestabilan arus kas <p>Dari pernyataan diatas yang termasuk kestabilan rupiah yang diinginkan oleh Bank Indonesia ditunjukkan pada nomor</p> <p>A. 1,2 B. 1,3 C. 1,4 D. 2,3 E. 2,4</p> <p>2</p>	<p>3</p> <p>Lembaga yang berwenang untuk mengeluarkan dan mengedarkan uang rupiah serta mencabut, menarik, dan memusnahkan uang dari peredaran merupakan sistem dari</p> <p>A. Lembaga Koperasi B. Lembaga BPR C. Lembaga Bank Indonesia D. Lembaga OJK E. Lembaga Konvensional</p> <p>3</p>	<p>4</p> <p>UU No 7 tahun 2011 tentang mata uang yang sah dipergunakan di Indonesia dalam setiap transaksi adalah</p> <p>A. Dollar B. Yuan C. Rupiah D. Ringgit E. Peso</p> <p>4</p>
<p>5</p> <p>Yoga membutuhkan 1 kg makanan burung dan Vindy membutuhkan 1 kg apel untuk memenuhi kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi sendiri, kemudian Yoga menukar 1 kg apel yang ia miliki dengan 1 kg makanan burung yang Vindy miliki pertukaran barang pada sistem ini disebut</p> <p>A. Tahap Barter B. Tahap Pra Barter C. Tahap Uang Barang D. Tahap Uang Logam E. Tahap Uang Tanda</p> <p>5</p>	<p>6</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tidak ada standar tukar 2) Sulfit untuk melakukan pembayaran 3) Nilai yang ditukar belum mempunyai pecahan 4) Banyak jenis uang beredar dan hanya berlaku disekolah tertentu 5) Sulfit untuk ditampin dan diangkut <p>Dari pernyataan diatas yang termasuk kelemahan uang barang adalah</p> <p>A. 1,2,3 B. 1,2,4 C. 2,3,4 D. 3,4,5 E. 1,2,5</p> <p>9</p>	<p>7</p> <p>Perhatikan pernyataan berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Disukai Masyarakat 2) Alat Satuan Hitung 3) Alat tukar 4) Nilainya stabil 5) Mudah ditampin 6) Memiliki Jaminan 7) Tidak mudah rusak 8) Mudah dibagi <p>Dari pernyataan diatas syarat uang ditunjukkan oleh nomor</p> <p>A. 1,2,3,4,5 B. 1,2,3,5,6 C. 2,3,4,5,7 D. 3,4,5,6,7 E. 1,4,5,6,7</p> <p>7</p>	<p>8</p> <p>Amalia mempunyai sejumlah uang sebanyak 500.000 kemudian ia gunakan untuk membeli barang dengan harga Rp 150.000, Rp 50.000 untuk melunasi utang, dan Rp 50.000 untuk ia tabung sisanya Rp 250.000 ia berikan cicin. Dari pernyataan termasuk dalam</p> <p>A. Fungsi Uang B. Prinsip Uang C. Syarat Uang D. Sejarah Uang E. Kelemahan Uang</p> <p>8</p>	<p>9</p>  <p>Gambar diatas menggambarkan kegiatan transaksi dengan menggunakan alat pembayaran</p> <p>A. Barter B. Cek C. Kredit D. Tunai E. ATM</p> <p>6</p>

0

Perhatikan pernyataan dibawah ini:

- 1) Uang Kertas
- 2) Kartu Kredit
- 3) Cek
- 4) Bilyet Giro
- 5) Nota Debit

Dari pernyataan diatas yang termasuk pembayaran nontunai adalah ...

- A. 1,2,3,4
- B. 1,2,4,5
- C. 1,3,4,5
- D. 2,3,4,5
- E. 1,2,3,4,5

0

1



Gambar diatas menunjukkan sistem pembayaran

- A. Kartu Kredit
- B. Bilyet Giro
- C. Uang Tunai
- D. Cek
- E. Nota Debit

1

2

Perhatikan pernyataan berikut:

- 1) Menyediakan fasilitas transfer dana
- 2) Menyediakan informasi bank secara
- 3) Kecepatan penyelesaian transfer dipertah dalam waktu singkat
- 4) Mengurangi adanya risiko saat penyelesaian transaksi
- 5) Meningkatkan kepercayaan bank

Dari pernyataan diatas termasuk dari ...

- A. Tujuan sistem BI-RTGS
- B. Tujuan sistem BI-SSSS
- C. Tujuan sistem SGNBS
- D. Tujuan Sistem KIRING
- E. Tujuan sistem penyelenggara KIRING

2

3

Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Tidak layak edar
- 2) Kurang diminati masyarakat
- 3) Mempunyai manfaat ekonomi
- 4) Rupiah yang sudah tidak berlaku
- 5) Kedaluwarsa

Dari pernyataan diatas yang merupakan alasan pemusnahan uang rupiah adalah....

- A. 1), 2), dan 3)
- B. 1), 2), dan 4)
- C. 1), 2), dan 5)
- D. 2), 3), dan 4)
- E. 2), 4), dan 5)

3

4

Bank Indonesia dalam mencetak uang akan memperhatikan nominal pecahan, kompleks dan perkembangan teknologi, hal ini berkaitan dengan ...

- A. Usur pengaman uang kertas
- B. Usur pengaman uang logam
- C. Surat berharga
- D. Usur pengaman uang logam
- E. Usur pengaman uang kertas dan uang logam

4

5



Angka 1234 5678 9010 1010 yang nampak dalam kartu kredit di atas dinamakan

- A. NIK pemegang kartu kredit
- B. Nomor verifikasi
- C. Nomor kartu
- D. Nomor chip
- E. Nomor rekening

5

6

Uang logam terbuat dari emas dan perak sebagai bahan pembuatannya, alasannya adalah....

- A. Tidak mudah rusak, memiliki nilai jual, mudah dipindah-pindah, tidak mudah dipalsukan.
- B. Tidak mudah rusak, memiliki nilai tinggi, dipermat banyak orang, tidak mudah dipalsukan
- C. Mudah dipindah, memiliki nilai jual, dipermat uang, jumlahnya terbatas, tidak mudah dipalsukan
- D. Mudah dipindah, memiliki nilai jual, dipermat uang, jumlahnya terbatas, tidak mudah dipalsukan, mudah dibuat orang
- E. Jumlahnya banyak, memiliki nilai jual, dipermat uang, jumlahnya terbatas, tidak mudah dipalsukan

6

7

Bank sirkulasi yang didirikan Pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1826 yang bertugas mencetak dan mengedarkan uang adalah

- A. Nederland Indas Bank
- B. Golden Bank
- C. Nederland Bank
- D. De Indonesië Bank
- E. De Javanische Bank

7

8

Bank Indonesia dapat memberikan kredit atau pembiayaan berdasarkan prinsip syariah kepada bank yang mengalami kesulitan likuiditas jangka pendek yang diakibatkan oleh terjadinya mismatch dalam pengelolaan dana, hal ini sesuai peran Bank Indonesia sebagai....

- A. Operasi pasar terbuka
- B. Operasi pasar tertutup
- C. Penetapan cadangan wajib minimum
- D. Lender of The Last Resort
- E. Lender of Monitor

8

9

Bank Indonesia dapat melakukan Operasi Pasar Terbuka (OPT) dengan dua cara yaitu....

- A. Melalui penjualan sertifikat tanah dan sertifikat Bank Indonesia
- B. Melalui Sertifikat Wakaf Bank Indonesia dan Sertifikat Bank Indonesia
- C. Melalui Sertifikat Tanah dan Interferensi rupiah
- D. Melalui Sertifikat Bank Indonesia dan Interferensi Rupiah
- E. Melalui intervensi rupiah dan intervensi nilai tukar dolar

6

+2



2+

+2



2+

+2



2+

+2



2+

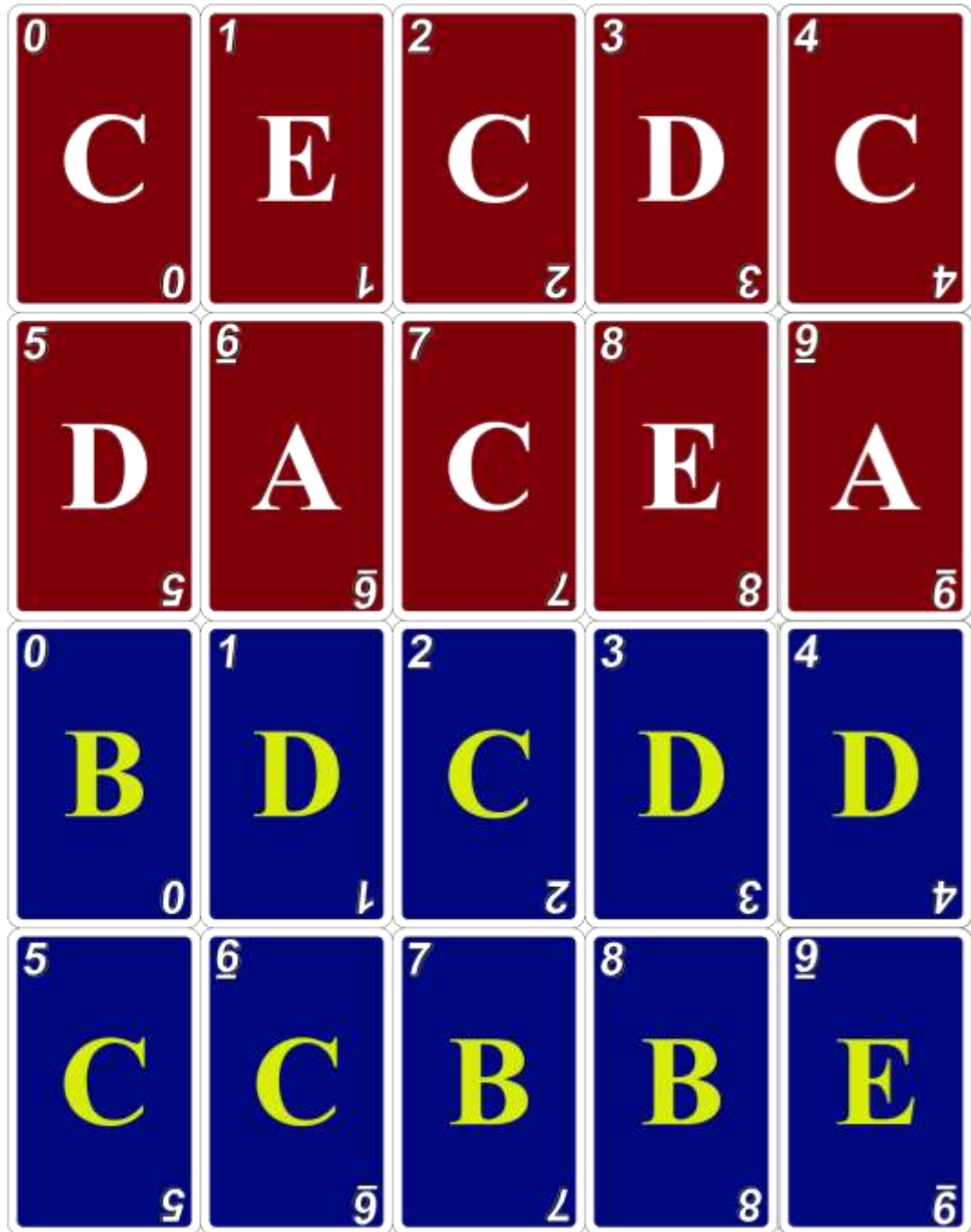
1



1



Kunci Jawaban Media Pembelajaran Kartu Uno sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran



0 A 0	1 D 1	2 B 2	3 C 3	4 C 4
5 A 5	6 D 6	7 E 7	8 A 8	9 B 9
0 D 0	1 C 1	2 A 2	3 B 3	4 A 4
5 C 5	6 B 6	7 E 7	8 D 8	9 D 9

TAHAP DEVELOPMENT

Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi
untuk Ahli Materi

Lampiran 7. Instrumen Angket
Validasi untuk Ahli Media

Lampiran 8. Instrumen Angket
Validasi untuk Praktisi Pembelajaran

Lampiran 6. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi

A. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Materi

Lembar Validasi Untuk Ahli Materi

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di Sma N 1 Wates
Sasaran Program	Siswa SMA N 1 Wates
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Latifah Larassati
Ahli Materi	Aula Ahmad HSF, M.Si.

Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk kelas X siswa SMA N 1 Wates untuk aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, kritik dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

4. Saran dan komentar Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Materi Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓		
4	Kesesuaian kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik		✓			
5	Kelengkapan materi dalam bahan belajar		✓			
6	Kejelasan dalam penyampaian materi			✓		
7	Kesesuaian materi dengan kaidah bahasa indonesia		✓			
8	Pokok materi tidak menggunakan bahasa setempat		✓			
9	Keruntutan materi dalam soal			✓		
10	Materi dalam soal dirumuskan dengan jelas dan tegas		✓			
11	Soal menggunakan bahasa komunikatif	✓				

B. Kebenaran Soal

Petunjuk :

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

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)
	no. 1. 9.	lg lg B1 Jaji D. hndman Jaji

--	--	--

C. Komentari dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk di ujicobakan
2. Layak untuk di ujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 19 - Mei - 2018

Ahli Materi


Aulo Ahmad HSP

B. Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi

a. Jumlah sub indikator = 11

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (11x5)

= 55

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (11x1)

= 11

d. Rata-Rata Ideal (X_i)

$1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

= 33

e. Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$1/6$ (skor maks ideal - skor min ideal)

= 7,333

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 SB_i$ $X > 33 + (1,80 \times 7,333)$	$X > 46,2$
Baik	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$ $33 + (0,60 \times 7,333) < X \leq 33 + (1,80 \times 7,333)$	$37,4 < X \leq 46,2$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $33 - (0,60 \times 7,333) < X \leq 33 + (0,60 \times 7,333)$	$28,6 < X \leq 37,4$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $33 - (1,80 \times 7,333) < X \leq 33 + (0,60 \times 7,333)$	$19,8 < X \leq 28,6$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times SB_i)$ $X \leq 33 - (1,80 \times 7,333)$	$X \leq 19,8$

No	Aspek yang Dinilai	Angka
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Kesesuaian materi tujuan pembelajaran	3
4	Kesesuaian kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
5	Kelengkapan materi dalam bahan belajar	4
6	Kejelasan dalam penyampaian materi	3
7	Kesesuaian materi dengan kaidah bahasa indonesia	4
8	Pokok materi tidak menggunakan bahasa setempat	4
9	Keruntutan materi dalam soal	3
10	Materi dalam soal dirumuskan dengan jelas dan tegas	4
11	Soal menggunakan bahasa komunikatif	5
	Total Skor	42
	Interval Skor	$37,4 < X \leq 46,2$
	Rata-rata Skor	3,82
	Kategori	Baik

Lampiran 7. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Media

C. Instrumen Angket Validasi untuk Ahli Media

Lembar Validasi Untuk Ahli Media

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di Sma N 1 Wates
Sasaran Program	Siswa SMA N 1 Wates
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Latifah Larassati
Ahli Media	Tejo Nurseto, M.Pd

Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk kelas X siswa SMA N 1 Wates untuk aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, kritik dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Saran dan komentar Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. . Penilaian untuk Ahli Media

No	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Mudah untuk disimpan dan dikelola	✓				
2	Mudah untuk digunakan	✓				
3	Ketepatan memilih aplikasi (CorelDrawX7) untuk pengembangan	✓				
4	Kejelasan dalam penggunaan petunjuk produk		✓			
5	Dapat digunakan kembali	✓				
6	Tingkat keawetan media	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
1	Menggunakan bahasa komunikatif		✓			
2	Kreatif dalam penggunaan media		✓			
3	Menarik untuk digunakan	✓				
4	Tampilan sederhana		✓			
5	Keterbacaan teks pada gambar		✓			
6	Keseimbangan porposi gambar		✓			
7	Kesesuaian gambar dengan soal		✓			
8	Soal menggunakan gambar yang menarik			✓		
9	Soal tidak mengandung unsur sara	✓				
10	Keserasian warna		✓			
11	Kerapihan desaian		✓			
12	Kemenarikan desain		✓			
13	Penggunaan huruf mudah dibaca	✓				

B. Kebenaran Media

Petunjuk :

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

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk di ujicobakan
2. Layak untuk di ujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 3-Des-2018
Ahli Media



D. Hasil Validasi Penilaian Ahli Media

1. Aspek Rekayasa Media

a. Jumlah sub indikator = 6

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (6x5)

= 30

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (6x1)

= 6

d. Rata-Rata Ideal (X_i)

$1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

= 18

e. Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$1/6$ (skor maks ideal - skor min ideal)

= 4

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 SB_i$ $X > 18 + (1,80 \times 4)$	$X > 25,2$
Baik	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$ $18 + (0,60 \times 4) < X \leq 18 + (1,80 \times 4)$	$20,4 < X \leq 25,2$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $18 - (0,60 \times 4) < X \leq 18 + (0,60 \times 4)$	$15,6 < X \leq 20,4$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $18 - (1,80 \times 4) < X \leq 18 + (0,60 \times 4)$	$10,8 < X \leq 15,6$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times SB_i)$ $18 - (1,80 \times 4)$	$X \leq 10,8$

2. Aspek Komunikasi Visual

a. Jumlah sub indikator = 13

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (13x5)

= 65

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (13x1)

= 13

d. Rata-Rata Ideal (X_i)

$1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

= 39

e. Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$1/6$ (skor maks ideal - skor min ideal)

= 8,667

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 SB_i$ $X > 39 + (1,80 \times 8,667)$	$X > 54,6$
Baik	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$ $39 + (0,60 \times 8,667) < X \leq 39 + (1,80 \times 8,667)$	$44,2 < X \leq 54,6$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $39 - (0,60 \times 8,667) < X \leq 39 + (0,60 \times 8,667)$	$33,8 < X \leq 44,2$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $39 - (1,80 \times 8,667) < X \leq 39 + (0,60 \times 8,667)$	$23,4 < X \leq 33,8$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times SB_i)$ $X \leq 39 - (1,80 \times 8,667)$	$X \leq 23,4$

3. Aspek Secara Keseluruhan

a. Jumlah sub indikator = 19

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (19x5)

= 95

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (19x1)

= 19

d. Rata-Rata Ideal (Xi)

1/2 (skor maks ideal + skor min ideal)

= 57

e. Simpangan Baku Ideal (S_{Bi})

1/6 (skor maks ideal - skor min ideal)

= 12,667

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$ $X > 57 + (1,80 \times 12,667)$	$X > 79,8$
Baik	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$ $57 + (0,60 \times 12,667) < X \leq 57 + (1,80 \times 12,667)$	$64,4 < X \leq 79,8$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$ $57 - (0,60 \times 12,667) < X \leq 57 + (0,60 \times 12,667)$	$49,4 < X \leq 64,4$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$ $57 - (1,80 \times 12,667) < X \leq 57 + (0,60 \times 12,667)$	$34,2 < X \leq 49,4$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times S_{Bi})$ $X \leq 57 - (1,80 \times 12,667)$	$X \leq 34,2$

Hasil Validasi Oleh Ahli Media (Aspek Rekayasa Media)		
No	Aspek yang di nilai	Angka
1	Mudah untuk disimpan dan dikelola	4
2	Mudah untuk digunakan	4
3	Ketepatan memilih aplikasi (CorelDrawX7) untuk pengembangan	5
4	Kejelasan dalam penggunaan petunjuk produk	4
5	Dapat digunakan kembali	5
6	Tingkat keawetan media	5
	Total Skor	27
	Interval Skor	X > 25,2
	Rerata Skor	4,5
	Kategori	Sangat Baik
Hasil Validasi Oleh Ahli Media (Aspek Komunikasi Visual)		
No	Aspek yang di nilai	Angka
1	Menggunakan bahasa komunikatif	4
2	Kreatif dalam penggunaan media	4
3	Menarik untuk digunakan	5
4	Tampilan sederhana	4
5	Keterbacaan teks pada gambar	4
6	Keseimbangan porposisi gambar	4
7	Kesesuaian gambar dengan soal	4
8	Soal menggunakan gambar yang menarik	3
9	Soal tidak mengandung unsur sara	5
10	Keserasian warna	4
11	Kerapihan desaian	4
12	Kemenarikan desain	4
13	Penggunaan huruf mudah dibaca	5
	Total Skor	54
	Interval Skor	44,2 < X < 54,6
	Rerata Skor	4,153846154
	Kategori	Baik

No	Aspek	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Rekayasa Media	27	4,5	Sangat Baik
2	Komunikasi Visual	54	4,15	Baik
Total dan Rata-rata Keseluruhan		81	4,325	Sangat Baik X > 79,8

Lampiran 8. Instrumen Angket Validasi untuk Praktisi Pembelajaran

E. Instrumen Angket Validasi untuk Praktisi Pembelajaran

Lembar Validasi Untuk Praktisi Pembelajaran

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Kelas X di Sma N 1 Wates
Sasaran Program	Siswa SMA N 1 Wates
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Latifah Larassati
Praktisi Pembelajaran	Suparji, SE.

Petunjuk

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan produk Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi untuk kelas X siswa SMA N 1 Wates untuk aspek pembelajaran.
 2. Pendapat, saran, kritik dan penilaian yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media.
 3. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Saran dan komentar Bapak/Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Penilaian Soal dan Media

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian soal dengan indikator	✓				
3	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	✓				
4	Kebeneran definisi soal dari materi	✓				
5	Soal menggunakan bahasa komunikatif	✓				
6	Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓				
7	Petunjuk cara mengerjakan jelas	✓				
8	Kejelasan rumusan soal	✓				
9	Ketepatan kunci jawaban dengan soal	✓				
10	Kecocokan soal dengan kebutuhan peserta didik		✓			
Aspek Rekayasa Media						
1	Media mudah dikelola	✓				
2	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
3	Media mudah disimpan	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
1	Komunikatif dalam penggunaan bahasa	✓				
2	Kreatif dalam penggunaan media	✓				
3	Keterbacaan teks pada media		✓			
4	Bentuk dan tata letak huruf mudah dipahami	✓				
5	Kesesuaian gambar dengan soal	✓				
6	Komposisi pada warna	✓				
7	Keserasian dalam pemilihan warna	✓				
8	Kerapihan dalam desain	✓				
9	Kemenarikan desain	✓				

B. Kebenaran Soal

Petunjuk :

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

No	Jenis kesalahan (a)	Saran perbaikan (b)

C. Komentar dan Saran


Proses sudah berjalan dengan baik dan benar.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☒ 1. Layak untuk di ujicobakan
2. Layak untuk di ujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Kulon Progo,

Praktisi Pembelajaran

Suparji

F. Hasil Validasi Penilaian Praktisi Pembelajaran

1. Aspek Pembelajaran

a. Jumlah sub indikator = 10

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (10x5)

= 50

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (10x1)

= 10

d. Rata-Rata Ideal (X_i)

$1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

= 30

e. Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$1/6$ (skor maks ideal - skor min ideal)

= 6,667

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 SB_i$ $X > 30 + (1,80 \times 6,667)$	$X > 42$
Baik	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$ $30 + (0,60 \times 6,667) < X \leq 30 + (1,80 \times 6,667)$	$34 < X \leq 42$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $30 - (0,60 \times 6,667) < X \leq 30 + (0,60 \times 6,667)$	$26 < X \leq 34$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $30 - (1,80 \times 6,667) < X \leq 30 + (0,60 \times 6,667)$	$18 < X \leq 26$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times SB_i)$ $X \leq 30 - (1,80 \times 6,667)$	$X \leq 18$

2. Aspek Rekayasa Media

a. Jumlah sub indikator = 3

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (3x5)

= 15

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (3x1)

= 3

d. Rata-Rata Ideal (X_i)

$1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

= 9

e. Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$1/6$ (skor maks ideal - skor min ideal)

= 2

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 SB_i$ $X > 9 + (1,80 \times 2)$	$X > 12,6$
Baik	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$ $9 + (0,60 \times 2) < X \leq 9 + (1,80 \times 2)$	$10,2 < X \leq 12,6$
Cukup	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $9 - (0,60 \times 2) < X \leq 9 + (0,60 \times 2)$	$7,8 < X \leq 12,6$
Kurang	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $9 - (1,80 \times 2) < X \leq 9 + (0,60 \times 2)$	$5,4 < X \leq 7,8$
Sangat Kurang	$X \leq X_i - (1,80 \times SB_i)$ $X \leq 9 - (1,80 \times 2)$	$X \leq 5,4$

3. Aspek Komunikasi Visual

a. Jumlah sub indikator = 9

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (9x5)

= 45

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (9x1)

= 9

d. Rata-Rata Ideal (Xi)

1/2 (skor maks ideal + skor min ideal)

= 27

e. Simpangan Baku Ideal (S_{Bi})

1/6 (skor maks ideal - skor min ideal)

= 6

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{Bi}$ $X > 27 + (1,80 \times 6)$	$X > 37,8$
Baik	$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{Bi}$ $27 + (0,60 \times 6) < X \leq 27 + (1,80 \times 6)$	$30,6 < X \leq 37,8$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$ $27 - (0,60 \times 6) < X \leq 27 + (0,60 \times 6)$	$23,4 < X \leq 30,6$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{Bi}$ $27 - (1,80 \times 6) < X \leq 27 + (0,60 \times 6)$	$16,2 < X \leq 23,4$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times S_{Bi})$ $X \leq 27 - (1,80 \times 6)$	$X \leq 16,2$

4. Keseluruhan Aspek

a. Jumlah sub indikator = 22

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (22x5)

= 110

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (22x1)

= 22

d. Rata-Rata Ideal (Xi)

1/2 (skor maks ideal + skor min ideal)

= 66

e. Simpangan Baku Ideal (SBi)

1/6 (skor maks ideal - skor min ideal)

= 14,667

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > Xi + 1,80 \text{ SBi}$ $X > 66 + (1,80 \times 14,667)$	$X > 92,4$
Baik	$Xi + 0,60 \text{ SBi} < X \leq Xi + 1,80 \text{ SBi}$ $66 + (0,60 \times 14,667) < X \leq 66 + (1,80 \times 14,667)$	$74,8 < X \leq 92,4$
Kurang Baik	$Xi - 0,60 \text{ SBi} < X \leq Xi + 0,60 \text{ SBi}$ $66 - (0,60 \times 14,667) < X \leq 66 + (0,60 \times 14,667)$	$57,2 < X \leq 74,8$
Tidak Baik	$Xi - 1,80 \text{ SBi} < X \leq Xi + 0,60 \text{ SBi}$ $66 - (1,80 \times 14,667) < X \leq 66 + (0,60 \times 14,667)$	$39,6 < X \leq 57,2$
Sangat Tidak Baik	$X \leq Xi - (1,80 \times \text{SBi})$ $X \leq 66 - (1,80 \times 14,667)$	$X \leq 39,6$

Hasil Validasi Oleh Praktisi Pembelajaran		
No	Aspek Pembelajaran	Angka
1	Kesesuaian Soal dengan kompetensi dasar	5
2	Kesesuaian Soal dengan indikator	5
3	kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran	5
4	kebenaran definisi soal dengan materi	5
5	soal menggunakan bahasakomunikatif	5
6	soal tidak menimbulkan penafsiran ganda	5
7	petunjuk cara mengerjakan jelas	5
8	kejelasan rumusan soal	5
9	keteptan kunci jawaban dengan soal	5
10	kecocokan soal dengan kebutuhan peserta didik	4
	Total skor	49
	Interval Skor	X > 33,6
	Rata-rata	4,9
	Kategori	Sangat Baik
No	Aspek Rekayasa Media	Angka
1	Media mudah dikelola	5
2	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	4
3	Mediia mudah disimpan	5
	Total skor	14
	Interval Skor	X > 12,6
	Rata-rata	4,666666667
	Kategori	Sangat Baik
No	Aspek Komunikasi Visual	Angka
1	Komunikatif dalam penggunaan bahasa	5
2	Kreatif dalam penggunaan media	5
3	Keterbacaan teks pada media	4
4	Bentuk dan tata huruf mudah dipahami	5
5	Kesesuain gambar dengan soal	5
6	Komposisi pada Warna	5
7	Keserasian dalam pemilihan warna	5
8	Kerapihan dalam desain	5
9	Kemenarikan desain	5
	Total skor	44
	Interval Skor	X > 37,8
	Rata-rata	4,888888889
	Kategori	Sangat baik

No	Aspek	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1	Aspek Pembelajaran	49	4,9	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	14	4,667	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	44	4,888	Sangat Baik
	Total dan Rata-rata Skor keseluruhan	107	4,818333333	Sangat Baik X > 92,4

TAHAP IMPLEMENTASI

9. Instrumen Penilaian Peserta Didik Uji Coba Terbatas Kelompok Kecil
10. Instrumen Penilaian Peserta Didik Uji Coba Pemakaian

Lampiran 9. Instrumen Penilaian Peserta Didik Uji Coba Terbatas Kelompok Kecil dan Uji Coba Pemakaian

Lembar Penilaian
Uji Coba Terbatas dan Pemakaian

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Di Sma N 1 Wates
Sasaran Program	Siswa SMA N 1 Wates
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Latifah Larassati

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan media pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi yang dikembangkan.

Petunjuk

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan.
2. Berilah tanda centang (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan pendapat anda.
3. Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik
4. Semua pernyataan harap di isi dan tidak ada jawaban yang kosong

5. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran ekonomi dan dijaga kerahasiaannya.
6. Saran dan komentar mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

Identitas Responden

Nama :

No. Absen :

Kelas :

A. Penilaian Soal dan Media

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
	Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian soal dengan materi					
2	Materi sesuai dengan taraf berfikir saya					
3	Kelengkapan soal					
4	Soal menggunakan bahas komunikatif					
5	Soal tidak menimbulkan penafsiran ganda					
6	Petunjuk jelas cara mengerjakan					
7	Soal jelas dan tegas					
8	Ketepatan dalam menggunakan alat evaluasi					
	Aspek Rekayasa Media					
1	Media mudah untuk digunakan					

2	Kejelasan petunjuk penggunaan						
3	Ukuran media nyaman dipakai						
Aspek Komunikasi Visual							
1	Komunikatif dalam penggunaan bahasa						
2	Bahasa mudah saya pahami						
3	Media pembelajaran kreatif						
Aspek Komunikasi Visual							
4	Keterbacaan teks pada gambar						
5	Bentuk dan tata letak huruf mudah saya pahami						
6	Gambar pada media menarik						
7	Kesesuaian gambar dengan soal						
8	Komposisi pada warna						
9	Keserasian dalam pemilihan warna						
10	Kerapihan dalam desain						
11	Kemenarikan desain						

Saran / Komentar

.....

.....

.....

Kulon Progo,

Peserta Didik

.....

B. Hasil Penilaian Peserta Didik

1. Aspek Desain Pembelajaran

a. Jumlah sub indikator = 8

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (8x5)

= 40

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (8x1)

= 8

d. Rata-Rata Ideal (X_i)

$1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

= 24

e. Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$1/6$ (skor maks ideal - skor min ideal)

= 5,33

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 SB_i$ $X > 24 + (1,80 \times 5,33)$	$X > 33,6$
Baik	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$ $24 + (0,60 \times 5,33) < X \leq 24 + (1,80 \times 5,33)$	$27,2 < X \leq 33,6$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $24 - (0,60 \times 5,33) < X \leq 24 + (0,60 \times 5,33)$	$20,8 < X \leq 27,2$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $24 - (1,80 \times 5,33) < X \leq 24 + (0,60 \times 5,33)$	$14,4 < X \leq 20,8$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times SB_i)$ $X \leq 24 - (1,80 \times 5,33)$	$X \leq 14,4$

2. Aspek Rekayasa Media

a. Jumlah sub indikator = 3

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (3x5)

= 15

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (3x1)

= 3

d. Rata-Rata Ideal (X_i)

$1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

= 9

e. Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$1/6$ (skor maks ideal - skor min ideal)

= 2

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 SB_i$ $X > 9 + (1,80 \times 2)$	$X > 12,6$
Baik	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$ $9 + (0,60 \times 2) < X \leq 9 + (1,80 \times 2)$	$10,2 < X \leq 12,6$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $9 - (0,60 \times 2) < X \leq 9 + (0,60 \times 2)$	$7,8 < X \leq 12,6$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $9 - (1,80 \times 2) < X \leq 9 + (0,60 \times 2)$	$5,4 < X \leq 7,8$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times SB_i)$ $X \leq 9 - (1,80 \times 2)$	$X \leq 5,4$

3. Aspek Komunikasi Visual

a. Jumlah sub indikator = 11

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (11x5)

= 55

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (11x1)

= 11

d. Rata-Rata Ideal (X_i)

$1/2$ (skor maks ideal + skor min ideal)

= 33

e. Simpangan Baku Ideal (SB_i)

$1/6$ (skor maks ideal - skor min ideal)

= 7,33

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 SB_i$ $X > 33 + (1,80 \times 7,333)$	$X > 46,2$
Baik	$X_i + 0,60 SB_i < X \leq X_i + 1,80 SB_i$ $33 + (0,60 \times 7,333) < X \leq 33 + (1,80 \times 7,333)$	$37,4 < X \leq 46,2$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $33 - (0,60 \times 7,333) < X \leq 33 + (0,60 \times 7,333)$	$28,6 < X \leq 37,4$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 SB_i < X \leq X_i + 0,60 SB_i$ $33 - (1,80 \times 7,333) < X \leq 33 + (0,60 \times 7,333)$	$19,8 < X \leq 28,6$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times SB_i)$ $X \leq 33 - (1,80 \times 7,333)$	$X \leq 19,8$

4. Keseluruhan Aspek

a. Jumlah sub indikator = 22

skor tertinggi = 5

skor terendah = 1

b. Skor Maksimal Ideal

jumlah sub indikator x skor tertinggi (22x5)

= 110

c. Skor Minimal Ideal

jumlah sub indikator x skor terendah (22x1)

= 22

d. Rata-Rata Ideal (Xi)

1/2 (skor maks ideal + skor min ideal)

= 66

e. Simpangan Baku Ideal (SBi)

1/6 (skor maks ideal - skor min ideal)

= 14,667

Klasifikasi	Rumus	Interval
Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 \text{ SBi}$ $X > 66 + (1,80 \times 14,667)$	$X > 92,4$
Baik	$X_i + 0,60 \text{ SBi} < X \leq X_i + 1,80 \text{ SBi}$ $66 + (0,60 \times 14,667) < X \leq 66 + (1,80 \times 14,667)$	$74,8 < X \leq 92,4$
Kurang Baik	$X_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq X_i + 0,60 \text{ SBi}$ $66 - (0,60 \times 14,667) < X \leq 66 + (0,60 \times 14,667)$	$57,2 < X \leq 74,8$
Tidak Baik	$X_i - 1,80 \text{ SBi} < X \leq X_i + 0,60 \text{ SBi}$ $66 - (1,80 \times 14,667) < X \leq 66 + (0,60 \times 14,667)$	$39,6 < X \leq 57,2$
Sangat Tidak Baik	$X \leq X_i - (1,80 \times \text{SBi})$ $X \leq 66 - (1,80 \times 14,667)$	$X \leq 39,6$

C. Data Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Terbatas

1. Aspek Desain Pembelajaran

No	Response	Aspek Desain Pembelajaran							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	5	4	5	5	4	4	5	4
2	2	4	4	4	5	5	5	5	4
3	3	4	5	3	5	5	3	4	4
4	4	2	4	5	5	3	5	5	5
5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
6	6	5	4	4	5	5	4	4	4
Jumlah Per Indikator		25	26	26	30	26	25	28	26
Rata-Rata Per Indikator		4,166667	4,333333	4,333333	5	4,333333	4,166667	4,666667	4,333333
Jumlah Keseluruhan		212							
Interval		35,333333 $X > 33,6$							
Rata-rata Keseluruhan		4,416666667							
Kategori		Sangat Baik							

2. Aspek Rekayasa Media

No	Responen	Aspek Rekayasa Media		
		1	2	3
1	1	5	5	5
2	2	5	4	5
3	3	5	3	5
4	4	5	5	5
5	5	5	5	5
6	6	5	4	3
Jumlah Per Indikator		30	26	28
Rata-Rata Per Indikator		5	4,333333	4,666667

Jumlah Keseluruhan	84
Interval	14 $X > 12,6$
Rata-rata Keseluruhan	4,666666667
Kategori	Sangat Baik

3. Aspek Komunikasi Visual

No	Respon en	Aspek Komunikasi Visual										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	1	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
2	2	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5
3	3	5	5	5	5	3	5	4	3	3	3	3
4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
6	6	5	4	5	3	5	5	5	4	4	4	5
Jumlah Per Indikator		30	28	30	25	28	30	28	25	23	27	28
Rata-Rata Per Indikator		5	4,666667	5	4,166667	4,666667	5	4,666667	4,166667	3,833333	4,5	4,6666667
Jumlah Keseluruhan		302										
Interval		50,33333 $X > 46,2$										
Rata-rata Keseluruhan		4,575757576										
Kategori		Sangat Baik										

4. Hasil Data dari Aspek Keseluruhan Uji Terbatas

No	Aspek	Jumlah	Rata-rata Skor	Kategori
1	Aspek Desain Pembelajaran	35,33	4,416	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	14	4,666	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	50,33	4,575	Sangat Baik

	Jumlah dan Rata-rata Keseluruhan	99,66	4,552333333	Sangat Baik
	Interval	$X > 92,4$		Sangat Baik

D. Data Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Coba Pemakaian

1. Hasil Data dari Aspek Desain Pembelajaran

No	Response n	Aspek Desain Pembelajaran							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	4	4	4	4	5	4	5	5
2	2	4	4	4	5	5	5	4	4
3	3	4	5	5	5	4	3	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
5	5	5	5	5	4	4	4	5	5
6	6	5	4	5	5	4	5	5	5
7	7	5	5	4	5	5	5	5	5
8	8	5	5	4	4	4	5	5	5
9	9	5	4	4	4	5	5	5	5
10	10	5	4	5	4	4	4	5	5
11	11	5	5	5	5	4	5	5	5
12	12	5	5	5	5	4	5	5	5
13	13	5	5	5	5	4	5	5	5
14	14	5	5	5	5	4	5	5	5
15	15	5	5	5	5	5	5	4	5
16	16	5	4	5	4	4	5	5	5
17	17	4	4	5	5	5	5	5	4
18	18	4	4	5	4	5	5	5	5
19	19	5	4	5	5	4	5	5	5
20	20	5	4	5	5	5	5	5	5
21	21	4	3	4	3	4	5	5	4
22	22	4	4	5	4	4	4	4	4
23	23	4	4	5	5	3	4	4	4
24	24	5	4	5	5	5	5	5	5
25	25	4	5	5	5	5	5	5	5
26	26	5	5	5	5	4	5	5	5
Jumlah Per Indikator		120	114	123	119	113	122	125	122
Rata-Rata Per Indikator		4,615 385	4,384 615	4,730 769	4,576 923	4,346 154	4,692 308	4,807 692	4,692 308

Jumlah Keseluruhan	958
Interval	36,84615 $X > 33.6$
Rata-rata Keseluruhan	4,605769231
Kategori	Sangat Baik

2. Hasil Data dari Aspek Rekayasa Media

No	Responen	Aspek Rekayasa Pembelajaran		
		1	2	3
1	1	5	3	5
2	2	3	3	4
3	3	4	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	3	4
6	6	5	5	5
7	7	5	5	5
8	8	5	5	5
9	9	4	5	5
10	10	5	5	5
11	11	5	5	5
12	12	5	5	5
13	13	5	5	5
14	14	5	5	5
15	15	4	5	5
16	16	5	5	5
17	17	5	4	5
18	18	5	5	5
19	19	5	5	5
20	20	5	5	5
21	21	5	5	5
22	22	4	5	4
23	23	5	5	5
24	24	5	5	5
25	25	5	5	5
26	26	5	5	5
Jumlah Per Indikator		123	120	124
Rata-Rata Per		4,730769	4,615385	4,769231

Indikator			
Jumlah Keseluruhan	367		
Interval	14,11538 $X > 12,6$		
Rata-rata Keseluruhan	4,705128205		
Kategori	Sangat Baik		

3. Hasil Data dari Aspek Komunikasi Visual

No	Response n	Aspek Komunikasi Pembelajaran										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	2	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5
3	3	5	4	5	2	2	3	3	4	3	4	2
4	4	4	4	4	3	3	4	5	4	4	4	4
5	5	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4	4
6	6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
7	7	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
8	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	9	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5
10	10	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
11	11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
12	12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
13	13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
14	14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
15	15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	16	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5
17	17	4	4	5	4	5	5	5	4	4	3	3
18	18	5	5	5	4	4	5	5	4	4	3	4
19	19	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5

20	20	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
21	21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	22	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4
23	23	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5
24	24	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5
25	25	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4
26	26	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4
Jumlah Per Indikator		120	117	127	118	118	125	124	120	119	114	114
Rata-Rata Per Indikator		4,615385	4,5	4,884615	4,538462	4,538462	4,807692	4,769231	4,615385	4,576923	4,384615	4,384615
Jumlah Keseluruhan	1316											
Interval	50,61538 $X > 46,2$											
Rata-rata Keseluruhan	4,601398601											
Kategori	Sangat Baik											

4. Hasil Data Dari Keseluruhan Aspek Uji Pemakaian

No	Aspek	Total Skor	Rata-rata Skor	Kategori
1	Aspek Desain Pembelajaran	36,846	4,605	Sangat Baik
2	Aspek Rekayasa Media	14,115	4,705	Sangat Baik
3	Aspek Komunikasi Visual	50,615	4,601	Sangat Baik
	Total dan Rata-rata Keseluruhan	101,576	4,637	Sangat Baik X > 92,4

TAHAP EVALUASI

Lampiran 11. Hasil Belajar Peserta Didik

//

A. Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	Hasil Nilai		Keterangan	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Ade Nabila Sekar Arum	95,00	82,50	Tuntas	Tuntas
2	Aghi Fajar Ridwan	90,00	77,50	Tuntas	Tuntas
3	Amalia Dzikri Lathifa	87,50	100,00	Tuntas	Tuntas
4	Anissa Hari Pratiwi	65,00	100,00	Tuntas	Tuntas
5	Arifan Ridho Saputra	37,50	95,00	Belum tuntas	Tuntas
6	Athabiq Noor Syuhkroni	50,00	95,00	Belum tuntas	Tuntas
7	Cahya Lintang Samodra	30,00	57,50	Belum tuntas	Belum tuntas
8	Desti Novita Ningrum	62,50	87,50	Tuntas	Tuntas
9	Devian Yanuarta	47,50	65,00	Belum tuntas	Tuntas
10	Dwi Nur Istiqomah	75,00	60,00	Tuntas	Tuntas
11	Dyah Putri Azisa	72,50	67,50	Tuntas	Tuntas
12	Fajar Nur Roudhotul J	72,50	95,00	Tuntas	Tuntas
13	Febri Dwi Nugroho	47,50	72,50	Belum tuntas	Tuntas
14	Febriansyah Siddiq Wijaya	75,00	62,50	Tuntas	Tuntas
15	Ghina Tamima Wibowo	70,00	95,00	Tuntas	Tuntas
16	Gita Ayu Septianingrum	65,00	75,00	Tuntas	Tuntas
17	Hilmi Yumnah Haliza	70,00	95,00	Tuntas	Tuntas

No.	Nama Peserta Didik	Hasil Nilai		Keterangan	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
18	Ifanudin Rahmadhani S	72,50	100,00	Tuntas	Tuntas
19	Insania Akhwat Mulia	60,00	65,00	Tuntas	Tuntas
20	Irfran Prasetyo	37,50	70,00	Belum tuntas	Tuntas
21	Istihajar A. Yuan W	80,00	82,50	Tuntas	Tuntas
22	Lila Nazhifah	75,00	62,50	Tuntas	Tuntas
23	Luluk Jihan Fahira	72,50	65,00	Tuntas	Tuntas
24	Muhammad Rafifi Fathiha	47,50	72,50	Belum tuntas	Tuntas
25	Niken Ayu Putri A	55,00	57,50	Belum tuntas	Belum tuntas
26	Putri Wulandari	80,00	72,50	Tuntas	Tuntas
27	Rahma Kurnia Hartantri	57,50	62,50	Belum tuntas	Tuntas
28	Salma Indah Izagtri	72,50	62,50	Tuntas	Tuntas
29	Satria Bagus Tenggara	57,50	62,50	Belum tuntas	Tuntas
30	Sekar Septi Ardiyati	70,00	95,00	Tuntas	Tuntas
31	Silfiana Kurniasari	67,50	85,00	Tuntas	Tuntas
32	Wahyu Tyas Muchlis	80,00	80,00	Tuntas	Tuntas
Rata-rata		65,55	77,42		
Presentase peserta lulus		68,8	93,8		

DOKUMENTASI

12. Dokumentasi



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 3125/UN34.18/PP.07.02/2018

14 November 2018

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. SMA N 1 WATES

Jalan Terbahsari No. 1, Wates, Terbah, Wates, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55651

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Latifah Larassati
NIM : 14804241005
Program Studi : Pendidikan Ekonomi - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Uno Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi DI SMA N 1 WATES
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : Senin, 5 November 2018 s.d. Kamis, 31 Januari 2019

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIP. 19690414 199403 1 002

