

Pengembangan permainan *Uno Staco* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama dan kemampuan berfikir kritis siswa pada materi kalor kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwon

Dani Lestari, dan Purwandari

Universitas PGRI Madiun
Jl. Setia Budi No. 85 Madiun

E-mail: daniLestari015@gmail.com; purwandari16@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dibuat untuk menilai produk permainan UNO Staco sebagai media Pembelajaran fisika serta Mengetahui respon siswa terhadap Kegiatan pembelajaran fisika pada materi kalor kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwon. Media ini dikembangkan agar siswa dapat mudah memahami pembelajaran fisika khususnya materi kalor. Penelitian ini dibuat dengan menggunakan metode R & D. Produk yang dikembangkan berdasarkan penelitian awal yaitu media pembelajaran berbasis permainan UNO Staco yang berisi tentang kartu soal fisika materi kalor dengan mengajak siswa untuk lebih banyak mengerti pembelajaran fisika melalui permainan, hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian proses belajar siswa. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan UNO Staco ini dapat meningkatkan kerja sama dan kemampuan berfikir kritis siswa dalam menyelesaikan persoalan Fisika dengan solusi yang tepat sasaran dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan UNO Staco yang dibuat memenuhi kriteria sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran fisika.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kegiatan wajib yang dilakukan oleh semua warga negara di seluruh belahan dunia. Pendidikan pada prinsipnya memerlukan tujuan dan sasaran yang sudah terperinci, selain itu pendidikan juga termasuk tujuan utama untuk mencerdaskan kehidupan bangsa demi tercapainya cita-cita kemerdekaan. Fisika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan alam. Dalam pembelajaran fisika siswa akan membutuhkan kecermatan, ketelitian, dan kesabaran dalam pembelajarannya sehingga memerlukan banyak belajar dan mengerti pelajaran fisika tersebut. Disini guru memegang peranan penting saat berlangsungnya belajar mengajar dikelas. Selain itu guru wajib merencanakan

pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai proses dan mengetahui hasil pembelajaran melalui kegiatan evaluasi. Metode pembelajaran konvensional masih diterapkan oleh guru di dalam kelas [1]. Dengan menggunakan metode konvensional ataupun dengan menggunakan metode ceramah masih dominan di terapkan guru, dalam sistematika pembelajaran setiap harinya sehingga siswa mengalami kejenuhan dan cenderung bosan dalam menangkap materi yang dipaparkan guru pada saat jam pelajaran berlangsung [2]. Seharusnya materi pelajaran tidak begitu saja ditransfer oleh guru ke pikiran siswa tetapi harus dikonstruksi di dalam pikiran siswa itu sendiri dengan cara memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa [2]. Terutama pelajaran fisika membutuhkan kerja nyata ataupun praktikum real agar siswa dapat menerima pelajaran secara utuh dan tidak mengalami kebingungan. Dengan adanya game maka proses belajar dengan teman sebaya akan berjalan. Mayoritas dari siswa XI TKR 1 SMKN 1 Jiwana menanggapi bahwa dengan bertukar pikiran dengan menggunakan media pembelajaran akan menambah pengetahuan pelajaran fisika yang sebelumnya hanya didapatkan melalui pembelajaran secara konvensional. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran berbasis permainan Uno Staco, Permainan Uno Staco sudah tidak asing lagi di kalangan pelajar khususnya tingkat SMA atau SMK. Berdasarkan hasil instrumen dan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMKN 1 Jiwana, para siswa yang memainkan permainan Uno Staco mengaku senang mengaplikasikannya dalam pembelajaran fisika karena mereka merasa lebih rileks, seru, dan santai. Sehingga siswa tidak merasa ada kesusahan menerima pelajaran karena diselingi dengan permainan Uno Staco. Permainan Uno Staco sendiri terlihat berbeda dengan permainan Uno pada umumnya, dimana Uno Staco lebih memiliki manfaat untuk dijadikan media pembelajaran berbasis permainan oleh siswa. Siswa akan ditekankan untuk berfikir kreatif dan menjaga kerjasama antar anggota satu dalam satu kelompok. Oleh karena itu, peneliti mencoba menerapkan media permainan Uno Staco pada pelajaran Fisika SMK N 1 Jiwana kelas XI TKR. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan judul penelitian sebagai berikut “ Pengembangan Permainan Uno Staco Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kerja Sama Dan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Kalor Kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwana “.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Dalam penelitian ini, subjek mencoba yang akan diteliti adalah siswa kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwana kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2017-2018. Jenis data yang diperoleh bersifat kualitatif dan kuantitatif yaitu angket dan wawancara [2].

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uno Staco adalah permainan menyusun balok untuk 2-10 pemain. Aturan dasar bermain Uno Staco adalah :

- a. Pemain mengelilingi balok Uno Staco yang telah disusun.
- b. Pemain pertama mengambil balok dan meletakkannya di posisi paling atas.
- c. Pemain berikutnya harus mengambil balok dengan warna sama atau angka sama tanpa menjatuhkan susunan balok.
- d. Untuk mengambil balok hanya diperbolehkan memakai 2 jari.
- e. Begitu seterusnya sampai susunan baloknya rubuh. Pemain yang merubuhkan balok adalah pemain yang kalah.
- f. Selain balok warna dengan angka, ada balok khusus : dua kali ambil, arah permainan berbalik, ganti warna.

Pengembangan permainan *Uno Staco* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kerja sama dan kemampuan berfikir kritis siswa pada materi kalor kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwan

Keberadaan Uno Stacko bermanfaat untuk mendistract pemain. Selain itu banyak aspek belajar yang di alami pemain, misalnya :

Menghandle ketegangan, terutama saat balok akan rubuh, menghandle rasa berbangga hati saat menang, dan terutama saat kalah, meningkatkan sense 3D dan struktur bangunan, dan tentu saja membangun kedekatan bagi satu anggota kelompok.

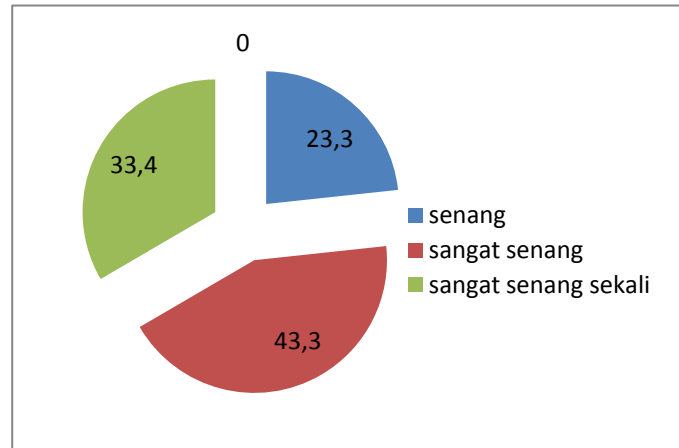
Penelitian ini menghasilkan manfaat lain dibalik game Uno Staco yaitu sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Produk game Uno Staco pada materi kalor dengan melibatkan 30 siswa XI TKR 1 SMKN 1 Jiwan Kabupaten Madiun.

Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII yang akhirnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahapan antara lain analisis kebutuhan, rancangan awal pembuatan kartu soal, pengumpulan data rancangan, revisi, dan pengujian.

Tabel 1. Hasil angket partisipasi siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Game Uno Staco

| No | Partisipan | Hasil Angket |
|----|------------|--------------|
| 1 | A | S |
| 2 | B | S |
| 3 | C | S |
| 4 | D | S |
| 5 | E | SS |
| 6 | F | SS |
| 7 | G | SSS |
| 8 | H | S |
| 9 | I | SS |
| 10 | J | SSS |
| 11 | K | S |
| 12 | L | SS |
| 13 | M | SS |
| 14 | N | SS |
| 15 | O | SS |
| 16 | P | SSS |
| 17 | Q | SSS |
| 18 | R | SSS |
| 19 | S | SS |
| 20 | T | S |
| 21 | U | SS |
| 22 | V | SSS |
| 23 | W | SSS |
| 24 | X | SS |
| 25 | Y | SS |
| 26 | Z | SSS |
| 27 | AA | SS |
| 28 | AB | SSS |
| 29 | AC | SSS |
| 30 | AD | SS |

Dengan, S : Senang, SS : Senang Sekali, SSS : Sangat Senang Sekali



Gambar 1. Diagram presentase ketertarikan siswa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis permainan Uno Staco

Berdasarkan hasil tabel diatas, bahwa media pembelajaran berbasis Game Uno Staco sangat di senangi siswa dalam pembelajaran fisika bab kalor kelas XI TKR 1 SMKN 1 Jiwan Kabupaten Madiun.

4. Kesimpulan

Kegiatan pembelajaran masih menggunakan teori konvensional atau dengan metode ceramah pada umumnya, metode tersebut akan berimbas pada siswa, dimana siswa akan cenderung bosan saat pembelajaran berlangsung. Kelemahannya guru juga akan memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengolah dan mengetahui hasil belajar siswa, selain itu minim tersedianya media pembelajaran yang kreatif bagi siswa. Pengembangan permainan UNO Staco Sebagai media pembelajaran Fisika di SMKN 1 jiwan. Pembuatan media pembelajaran berbasis permainan Uno Staco ini diawali dengan tahap penentuan materi dan penyusunan alur materi. Setelah proses pengumpulan materi dari buku pelajaran Fisika kelas XI, setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan kartu soa. Hasil yang diperoleh berupa media pembelajaran berbasis Game Uno Staco pada materi kalor kelas XI SMK.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa permainan Uno Staco ini menyarankan untuk pengembangan peneliti selanjutnya yaitu:

- Dilakukan perbaikan pengembangan khususnya soal yang digunakan sebaiknya membuat sendiri sehingga lebih akurat kebenarannya.
- konsultasi pada ahli dalam proses pengaplikasian media pembelajaran berbasis Game Uno Staco sehingga media pembelajaran lebih sempurna untuk di terapkan pada pembelajaran sehari-hari.
- Dikembangkan pembuatan permainan Uno Staco untuk materi selain kalor untuk menarik tingkat belajar siswa terhadap materi Fisika yang lain.
- Diberikan LKS, modul, atau buku pegangan yang lain untuk siswa agar saat proses pembelajaran siswa tidak ramai dan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

5. Daftar Pustaka

- [1] Sanjaya, A. A. (2011). Model Pembelajaran Konvensional.
- [2] Nugroho, A. P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika* 2013 Vol.1 No.1 halaman 11 , 8.