

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA KARTU UNO DESKRIPTIF PADA
PEMBELAJARAN MENGANALISIS TEKS DESKRIPSI KELAS VII SMP NEGERI
37 SURABAYA**

Sitta Amalia Devi¹⁾, Dra. Trinil Dwi Turistiani, M.Pd²⁾, Dr. Prima Vidya Asteria, S.Pd.,
M.Pd³⁾

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya,
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail: Sittaamalia0@gmail.com¹⁾, trinilturistiani@unesa.ac.id²⁾,
primaasteria@unesa.ac.id³⁾

ABSTRACT

This quantitative research, employing an experimental method with a pre-test and post test control group design, aims to describe: 1) implementation UNO card media including teaching students to analyze descriptive texts, and 2) the students ability to analyze descriptive texts before and after using UNO cards for grade VII students at SMP Negeri 37 Surabaya. The population for this study consisted of all grade VII students at SMP Negeri 37 Surabaya during the 2024/2025 academic year. The sample, comprising class A as the experimental group and class D as the control group was selected using the random sampling technique. Data were collected through observation and test (pre-test and post test). Observation results indicated that the implementation of the UNO card media proceeded very well and smoothly. This is substantiated by student activity observation scores teaching 96% and teacher activity scores teaching 95%. Furthermore, the results of data analysis using the non parametrik Mann Whitney U showed a significant difference in the post-test score between the experimental class and the control class. The mean post-test score experimental class reached 90.00, which was higher compared to the control class. The significance value (asymp. Sig 2-tailed) for the experimental class was 0.00 ($P<0.05$). Therefore, it is concluded that the use UNO card media significantly improve the ability of grade VII Student at SMP Negeri 37 Surabaya to analyze descriptive texts.

Keywords: Game-based Learning, UNO Card Media, Descriptive Text

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) penerapan media kartu UNO pada pembelajaran menganalisis teks deskripsi peserta didik kelas VII SMP Negeri 37 Surabaya, 2) kemampuan menganalisis teks deskripsi sebelum dan sesudah menggunakan kartu UNO pada pembelajaran menganalisis teks deskripsi peserta didik kelas VII SMP Negeri 37 Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian eksperimen dengan desain pre-test dan post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 37 Surabaya tahun ajaran 2024/2025. Sampel kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas D sebagai kelas kontrol. Sampel dipilih melalui sampel acak. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media kartu UNO berlangsung dengan baik dan lancar. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi aktivitas peserta didik mencapai 96% dan aktivitas pendidik 95%. Sementara itu, hasil analisis data menggunakan uji statistik non parametrik *Mann Whitney U* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen mencapai 90,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai signifikansi (*asymp. Sig. 2-tailed*) untuk kelas eksperimen adalah 0,000($p<0,05$). Dengan itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu UNO secara signifikan meningkatkan kemampuan menganalisis teks deskripsi peserta didik kelas VII SMP Negeri 37 Surabaya.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Permainan, Media Kartu UNO, Teks Deskripsi

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah faktor penting dalam kehidupan dan menjadi kunci utama untuk ditiingkatkannya SDM yang berkualitas. Dalam proses pembelajaran, pemahaman penggunaan media pembelajaran penting dikuasai oleh pendidik, khususnya dengan kemajuan teknologi saat ini. Berdasarkan pengamatan peneliti saat melaksanakan kegiatan observasi di SMP Negeri 37 Surabaya,

menemukan banyaknya peserta didik yang masih belum memahami cara menganalisis, khususnya teks deskripsi. Peserta didik mengalami kesulitan saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi menganalisis teks deskripsi, dikarenakan belum mampu untuk menguraikan objek pada teks deskripsi.

Metode ceramah yang biasa dilakukan pendidik pun sudah tidak efektif untuk dilakukan dalam mengajar, karena peserta didik

cenderung bosan terhadap materi panjang yang disampaikan, sehingga mengakibatkan turunnya pemahaman terhadap materi yang dijelaskan. Untuk menangani masalah tersebut, memerlukan inovasi media dalam pembelajaran untuk meningkatkannya minat belajar dan pemahaman yang dikuasai oleh peserta didik. Solusi yang efektif diterapkan adalah menggabungkan pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan, seperti permainan kartu UNO.

Kartu UNO, yang awalnya hanya digunakan untuk hiburan, kini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang efektif. Melalui modifikasi, kartu UNO dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara komunikatif agar peserta didik mengerti materi Bahasa Indonesia, meningkatkan kolaborasi antar peserta didik, konsentrasi, daya ingat, berpikir kritis, serta semangat belajar. Penggunaan media ini menggabungkan unsur permainan, edukasi, dan kompetisi agar peserta didik lebih bersemangat dalam mempelajari materi teks deskripsi yang dianggap sulit.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi penerapan media kartu UNO pada materi menganalisis khususnya teks deskripsi dan mendeskripsikan kemampuan menganalisis teks deskripsi sebelum dan sesudah menggunakan kartu UNO pada kelas VII SMP Negeri 37 Surabaya. Penelitian ini dharapkan dapat memperluas wawasan tentang penerapan fungsi media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran menganalisis Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Pendekatan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *quasi-eksperimental pre-test* dan *post-test control group*. Dalam design ini, menggunakan *random sampling* dengan *total keseluruhan peserta didik* 297 pada 9 kelas. Hasilnya terdapat dua kelas yang dibandingkan hasilnya yaitu, kelas A sebagai kelas eksperimen yang berisikan 28 peserta didik menggunakan media kartu UNO dan kelas D sebagai kelas kontrol berjumlah 30 peserta didik dengan metode biasa atau konvensional.

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah observasi dan tes. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk teknik tes dilakukan setelah perlakuan media kartu UNO. Tes ini akan dibagi menjadi dua yaitu *pre-test* dan *post test*. Kedua kelas memiliki beban pengetahuan yang sama sehingga tidak ada perbedaan. Tes tersebut berisikan soal uraian yang berjumlah 5 soal dengan kisi-kisi atau yang sama beratnya. Tes ini akan diberikan sebelum dan sesudah perlakuan diterapkan pada peserta didik. Hal ini untuk mengidentifikasi peningkatan pemahaman peserta didik dalam menganalisis teks deskripsi.

Berdasarkan tabel 1, penelitian ini melibatkan dua kelas yang diberikan perlakuan berbeda, O_1 dan O_3 merupakan *pre-test* yang diterapkan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam menganalisis teks deskripsi sebelum pembelajaran dimulai. Simbol X menunjukkan perlakuan berupa penerapan media kartu UNO yang kelas eksperimen,

sedangkan pada kelas kontrol penerapan yang digunakan adalah metode konvensional tanpa media kartu UNO yang diberikan simbol -. Pada akhir pembelajaran setelah perlakuan, kedua kelas akan diujikan *post test* dengan soal yang sama Disimbolkan dengan O_2 dan O_4 sebagai bentuk peningkatan kemampuan peserta didik setelah proses pembelajaran usai. Perbandingan hasil antara selisih skor kedua kelompok inilah yang digunakan untuk menguji efektivitas media pembelajaran yang diterapkan.

Tabel 1. Design penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Teknik analisis data penelitian ini meliputi lembar observasi. Lembar tersebut berguna dalam pengukuran persentase uji hipotesis dengan penggunaan statistik. Dalam penelitian ini terdapat ketidaknormalan data sehingga menghasilkan data berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, uji hipotesis yang tepat menggunakan uji Mann Whitney U. Uji ini untuk mengidentifikasi perbedaan antara

kedua kelas apakah terdapat hasil perubahan yang signifikan atau tidak. Jika nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berjalan sesuai dengan RPP dan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu *pre-test* dan *post-test* setelah dan sebelum perlakuan pada media kartu UNO. Observasi menunjukkan bahwa kedua kelas berlangsung dengan lancar meskipun menggunakan media yang berbeda. Pada kelas A sebagai kelas eksperimen, penerapan media kartu UNO pada kelas eksperimen berlangsung dengan baik. Peserta didik mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir dengan berdasarkan analisis lembar observasi, aktivitas peserta didik baik. Sehingga memperoleh persentase hasil 96% berkategori "sangat baik". Sementara itu, aktivitas pendidik memperoleh persentase sebesar 95% kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan media kartu UNO berhasil memberikan dampak yang signifikan pada ketertarikan peserta didik sehingga menghidupkan kelas dengan kondusif.

Texts of Normality						
	Kolmogorov-smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	df	Sig	Statis tic	df	Sig
Pre - <i>test</i>	0.194	2 8	0.0 08	0.920	2 8	0.0 34
Pos <i>t-</i> <i>test</i>	0.174	2 8	0.0 29	0.896	2 8	0.0 09

Texts of Normality						
	Kolmogorov-smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	df	Sig	Statis tic	df	Sig
Pre - <i>test</i>	0.194	3 0	0.00 5	0.924	3 0	0.0 34
Pos <i>t-</i> <i>test</i>	0.125	3 0	,20 0*	0.958	3 0	0.2 72

Berdasarkan tabel tersebut

dapat dilihat bahwa hasil kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam *pre-test* dan *post-test* nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 55,86, *post-test* meningkat secara signifikansi menjadi 90,00. Pada kelas kontrol hasil yang diperoleh rata-rata nilai *pre-test* adalah 53,23 dan meningkat menjadi 77,00 pada *post-test*.

Kelompok	Rata-rata (mean)
----------	------------------

Eksperimen	90,00
Kontrol	77,00

Penerapan media kartu UNO terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta didik menganalisis teks deskripsi. Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen (mean 90,00) dibandingkan kelas kontrol (mean 77,00) menunjukkan keunggulan pembelajaran berbasis permainan.

	Pre-test	Post-test
Mann-Whitney U	369.000	113.500
Wilcoxon w	834.000	578.500
Z	-0.795	-4.785
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.426	0.000

Efektivitas ini didukung oleh suasana pembelajaran yang menyenangkan (*Joyful learning*). Media kartu UNO menciptakan kondisi di mana peserta didik tidak merasa tertekan, sehingga dapat fokus sepenuhnya pada materi. Interaksi antar anggota kelompok saat berdiskusi memecahkan soal pada kartu UNO berfungsi sebagai scaffolding (pijakan), yang membuat peserta didik akan saling membutuhkan dan membantu untuk saling memahami kaidah struktur kebahasaan pada teks deskripsi.

Temuan ini sependapat dengan teori Vygotsky tentang ZPD. Apa itu ZPD? ZPD adalah *Zone of Proximal Development* yang berfokus pada interaksi sosial dalam permainan yang membantu peserta didik melampaui kesulitan belajar yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri. Selain itu, mekanisme permainan yang kompetitif mendorong partisipasi aktif dan berpikir kritis, selaras dengan pendapat Rahmawati et al. (2019) menyatakan kartu UNO berperan signifikan meningkatkannya keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis. Dengan itu, media kartu UNO tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik melalui kolaborasi dan keaktifan di kelas.

E. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media kartu UNO yang diberikan pada pembelajaran menganalisis teks deskripsi peserta didik kelas VII SMP Negeri 37 Surabaya berlangsung dengan sangat baik dan lancar, dibuktikan dengan persentase aktivitas peserta didik sebesar 96%. Penggunaan media kartu UNO secara signifikan meningkatkan kemampuan

menganalisis teks deskripsi peserta didik, hal itu ditunjukkan pada nilai signifikansi *Mann Whitney u* sebesar 0,000 ($P<0,05$) dan rata-rata nilai pada *post-test* kelas eksperimen berjumlah 90,00 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol berjumlah 77,00. Sehingga, media kartu UNO sangat direkomendasikan bagi pendidik sebagai alternatif metode pembelajaran inovatif untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, kondusif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Suryadin, Hasda, Fadilla, Z., ... Sari, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Kabupaten Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Adrillian, H., Mariani, S., & Prabowo, A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767.
- Aisyah, S., Nurmala, M. D., & Handoyo, A. W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Konsentrasi Belajar Siswa. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 8(4), 588–595.
- Aryanto, S. (2018). *A Series Of Better Writing A Guide to Write Descriptive Texts*. Bandung: Pakar Raya PT.
- Aulya, R. (2021). Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 421–428.
- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher Technology Change: How Knowledge, Confidence, Beliefs, and Culture Intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- Najiah, A., & Panggabean, E. M. (2021). Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Spin Matematika Untuk Pembelajaran Matematika Materi Bentuk Aljabar Pada Siswa SMP. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 1(2), 96–102.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.\
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.