

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Kajian Pustaka

2.1.1.1 Motivasi Belajar

2.1.1.1.1 Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya manusia diharuskan untuk mendapatkan ilmu yang dibutuhkan dalam kehidupannya melalui belajar. Proses belajar dapat diperoleh dari lingkungan keluarga sebagai awal mula mendapatkan pembelajaran yang diperolehnya sejak dari lahir. Sekolah hanya sebagai pelengkap untuk memperoleh Pendidikan. Menurut Nurhayati & Rosadi (2022) menyatakan bahwa pendidikan suatu usaha terencana untuk menghasilkan manusia yang memiliki pengetahuan serta mampu meningkatkan keterampilan yang dimiliki guna membangun bangsa karena kualitas dari suatu negara ditentukan oleh kualitas Pendidikan. Untuk menunjang hal itu diperlukan dorongan dari dalam diri agar dapat meningkatkan semangat dalam menuntut ilmu. Dorongan untuk tercapainya suatu tujuan dinamakan motivasi.

Kata motivasi berasal dari bahasa latin yaitu "*movere*" yang dapat diartikan sebagai penggerak atau menggerakkan. Menurut Donald dalam Palittin et al.,(2019) menyatakan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai suatu tanggapan dalam diri seseorang atas terjadinya suatu perubahan yang muncul atas adanya antusiasme untuk tujuan yang ingin dicapai. Motivasi adalah suatu proses yang dapat menggerakkan diri sesorang sehingga dapat menjaga tingkah lakunya untuk mencegah hal negatif yang datang pada saat tujuannya tercapai (Juliya & Herlambang, 2021).

Motivasi bukan hanya sekedar dorongan semata, namun motivasi ini dapat diartikan sebagai dasar atas apa yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Seseorang yang memiliki motivasi tinggi dapat dilihat dari seseorang tersebut memiliki argument yang kuat untuk mencapai tujuannya yaitu dengan belajar dengan giat dan tidak berhenti sebelum tujuan tercapai. (Nisa & Sujarwo, 2020).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya manusia diharuskan untuk mendapatkan ilmu yang dibutuhkan dalam kehidupannya melalui belajar. Proses belajar dapat diperoleh dari lingkungan keluarga sebagai awal mula mendapatkan pembelajaran. Sekolah hanya sebagai pelengkap untuk memperoleh Pendidikan. Dorongan yang tumbuh dalam diri seseorang agar tercapai tujuan tertentu disebut sebagai motivasi.

2.1.1.1.2 Indikator Motivasi Belajar

Tujuan setiap peserta didik dalam pembelajaran yaitu ingin mendapatkan nilai yang terbaik atau tertinggi namun semua tergantung dari motivasi yang dimiliki oleh setiap peserta didik agar dapat mencapai tujuan tersebut. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Keller (2010) terdapat 4 indikator motivasi belajar dalam model ARCS sebagai berikut:

- 1) *Attention* yaitu membangun dan mempertahankan perhatian peserta didik pada saat belajar. Pada kegiatan pembelajaran hendaknya tidak hanya sekedar membangkitkan minat dan perhatian saja, tetapi harus dipertahankan selama kegiatan belajar berlangsung.
- 2) *Relevance* (relevansi) yaitu hubungan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang memiliki kaitan dengan kehidupan peserta didik seperti pengalaman masa kini atau masa depan, dalam hal itu peserta didik terdorong untuk mempelajari sesuatu yang memiliki relevansinya dengan kehidupannya mereka.

- 3) *Confidence* (keyakinan) yaitu mengembangkan rasa percaya diri peserta didik. Perasaan percaya diri pada peserta didik yaitu sikap yakin akan keberhasilan. Sikap percaya diri akan keberhasilan ini hendaknya ditanamkan kepada peserta didik agar dapat mendorong mereka untuk berusaha semaksimal mungkin demi keberhasilan yang optimal dengan adanya sikap percaya diri yang penuh sehingga mampu mencapai hasil yang baik dari sebelumnya atau melampaui orang lain.
- 4) *Satisfaction* (kepuasan) adalah perasaan senang yang timbul dari diri seseorang yang telah berhasil dalam melakukan sesuatu. Akibat dari rasa kepuasan yang timbul sehingga dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Hal tersebut karena adanya motivasi dalam mencapai keberhasilan atau rasa ingin mengulangi keberhasilan yang pernah tercapai.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dari keempat indikator motivasi belajar diantaranya dengan adanya perhatian yang didorong dalam diri sendiri terhadap suatu hal. Didukung dengan rasa percaya yang tinggi untuk melakukan suatu hal dengan baik sehingga timbul suatu rasa kepuasan dalam mengerjakan suatu hal yang dapat menimbulkan keinginan untuk mengulanginya agar mencapai suatu keberhasilan.

2.1.1.1 Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dapat terjadi akibat faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal terjadi dari minat belajar peserta didik dilihat dari proses pembelajaran dan keinginan dalam diri seseorang untuk berhasil. Faktor eksternal dapat terjadi dari pemberian materi secara kreatif oleh guru, adanya dukungan dari orang tua, dan terciptanya sarana belajar yang dapat mengembangkan keinginan seseorang untuk belajar dan memperoleh ilmu. (Lukita & Sudibjo, 2021) Hal ini diungkap oleh Nofetri & Oknaryana (2023b) bahwa dengan menggunakan media permainan kartu dapat menarik serta memotivasi peserta didik untuk belajar. Pemilihan kartu uno memiliki keunggulan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, tidak satu arah. Sehingga mampu mendorong motivasi belajar peserta didik untuk menggali ilmu dan materi yang ada didalamnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu keinginan dalam diri pribadi seseorang dan faktor eksternal yaitu faktor dari luar berupa terciptanya suasana belajar yang dapat mengembangkan keinginan belajar peserta didik.

2.1.1.2 Hasil Belajar

2.1.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Keberhasilan belajar peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang telah diajarkan, dapat diketahui melalui hasil belajar. Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengevaluasi dari tujuan pembelajaran. Hasil belajar menurut KBBI adalah pengalaman yang dimiliki peserta didik sebagai kemampuan berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Laras & Rifai, 2019). Hasil belajar merupakan suatu patokan untuk melihat suksesnya belajar peserta didik dalam memahami suatu materi sesudah melakukan kegiatan pembelajaran yang diperoleh dengan melakukan evaluasi di akhir pembelajaran (Gorgonia Paba et al., 2020).

Tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi disekolah dapat ditentukan oleh evaluasi setelah memahami atau tidaknya dari hasil yang diperoleh peserta didik pada saat pembelajaran. Evaluasi adalah penilaian selama proses pembelajaran disekolah sebagai penentu hasil yang diperoleh peserta didik, hasil dari peserta didik tersebut dinilai dari aspek kognitif dikarenakan guru ingin mengetahui pemahaman atau penguasaan dari materi yang telah disampaikan sebagai hasil pencapaian hasil belajar peserta didik (Hasyim Ansyari Berutu et al., 2018).

Perkembangan diri peserta didik menjadi lebih baik apabila dibandingkan sebelum menerima materi atau belajar dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku menjadi lebih baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan juga sikap dari peserta didik setelah menerima pembelajaran (Gunawan & Murdiah, 2018). Menurut Rambe, (2018) menyatakan bahwa hasil belajar dapat berupa sebagai berikut :

1. Informasi, berupa keterampilan dalam hal menyampaikan kembali dalam bentuk bahasa baik yang tertulis maupun tidak tertulis.
2. Intelektual, yaitu keterampilan dalam hal menyampaikan berupa penyampaian teori maupun lambang.
3. Pendekatan kognitif, kemahiran dalam menyampaikan kegiatan kognitifnya sendiri.
4. Sikap yaitu mampu menerima ataupun menolak obyek berdasarkan hasil dari penilaian dari objek tersebut.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang telah diajarkan, dapat diketahui melalui hasil belajar. Hasil belajar dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengevaluasi dari tujuan pembelajaran. Evaluasi adalah penilaian selama proses pembelajaran disekolah sebagai penentu hasil yang diperoleh peserta didik, hasil dari peserta didik tersebut dinilai dengan aspek kognitif dikarenakan guru ingin mengetahui pemahaman atau penguasaan dari materi yang telah disampaikan sebagai hasil pencapaian hasil belajar peserta didik.

2.1.1.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik dalam pembelajaran. Setiap peserta didik mempunyai hasil belajar yang berbeda pada setiap individunya tergantung faktor yang mempengaruhinya. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam atau dari kondisi keadaan peserta didik seperti keadaan jasmani dan rohani. sedangkan faktor eksternal yaitu faktor dari luar peserta didik yang dapat mempengaruhi peserta didik seperti keadaan lingkungan sekitar peserta didik. Dan faktor pendekatan belajar peserta didik yang melibatkan usaha dengan berbagai jenis upaya dalam belajar yang dilakukan oleh peserta didik seperti dengan strategi belajar dan metode yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran pada setiap materi yang disampaikan oleh pengajar. (Sobri, 2020)

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan Faktor yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik dalam pembelajaran. Setiap peserta didik mempunyai hasil belajar yang berbeda pada setiap individunya tergantung faktor yang mempengaruhinya. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik antara lain faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam atau dari kondisi keadaan peserta didik seperti keadaan jasmani dan rohani. sedangkan faktor eksternal yaitu faktor dari luar peserta didik yang dapat mempengaruhi peserta didik

2.1.1.2.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan tujuan pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik setelah proses pembelajaran tertentu atau dapat dikatakan indikator hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang dapat diamati setelah peserta didik mendapatkan pembelajaran (Sanjaya, 2015). Hasil belajar berkaitan dengan 3 ranah diantaranya ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif yang dilewati pesertadidik selama menuntut ilmu agar mencapai hasil yang diinginkan oleh peserta didik. Pada ranah kognitif ditandai dengan hasil ujian harian. Pada ranah psikomotorik merupakan penilaian terhadap prestasi belajar pesertadidik dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh pengajar. dan ranah afektif

merupakan penilaian hasil belajar yang berkaitan dengan perilaku peserta didik setiap melakukan proses pembelajaran dikelas (Wahyuningsih, 2020).

Hasil belajar merupakan ranah kognitif yang digunakan sebagai tolak ukur pada setiap proses pembelajaran. Menurut As'ari et al.,(2021) bahwasanya alat yang penting untuk mengembangkan kognitif disebut dengan taksonomi tujuan pembelajaran blom, sehingga taksonomi blom adalah hal yang terpenting untuk dunia pendidikan mengetahuinya. Taksonomi bloom mengalami suatu perubahan atau revisi yang disampaikan oleh Anderson dan Krathwohl (2001) pada taksonomi ini menekannya pada dua dimensi yakni pengetahuan dan proses kognitif.

1) Dimensi Pengetahuan

- a. Pengetahuan faktual yaitu suatu unsur fundamental yang ada dalam suatu bidang keilmuan tertentu dan biasa digunakan oleh para ahli dalam bidang tersebut. Pengetahuan faktual umumnya merupakan abstraksi tingkat rendah. Pengetahuan tentang fakta terdiri dari pengetahuan tentang terminologi dan pengetahuan tentang detail dan elemen.
- b. Pengetahuan konseptual yaitu keterkaitan antara elemen-elemen dasar dari struktur yang lebih besar dan memiliki fungsi bersama. Pengetahuan konseptual mencakup skema implisit dan eksplisit, model pemikiran, dan teori. Pengetahuan konseptual terdiri dari pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori, pengetahuan tentang suatu prinsip dan generalisasi dan pengetahuan tentang teori, model, dan struktur.
- c. Pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan prosedural ini mengenai bagaimana cara melakukan suatu pengetahuan prosedural yang seringkali mencakup langkah-langkah atau fase-fase yang harus diikuti untuk melakukan suatu hal tertentu. Pengetahuan prosedural terdiri atas pengetahuan keterampilan khusus dalam bidang tertentu dan pengetahuan tentang algoritma, pengetahuan tentang teknik dan metode dalam bidang tertentu dan pengetahuan tentang kriteria untuk menilai kapan suatu prosedur sesuai.

- d. Pengetahuan metakognitif yaitu melingkupi mengenai pembelajaran umum, berpikir dan strategi pemecahan masalah. Jenis pengetahuan ini digunakan tidak hanya pada area tertentu tetapi juga di area lain. Pengetahuan kognitif terdiri dari pengetahuan strategis, pengetahuan tentang tugas-tugas kognitif termasuk pengetahuan mengenai konteks dan keadaan yang relevan dan pengetahuan tentang diri sendiri.
- 2) Dimensi proses kognitif
- a. Menghafal (*remember*) yaitu mengolah kembali informasi yang disimpan dalam memori jangka Panjang. Mengingat adalah proses kognitif pada tingkat paling bawah. Untuk pengkondisian agar "mengingat" menjadi bagian dari pembelajaran yang bermakna. Mengingat harus selalu dikaitkan dengan aspek pengetahuan yang lebih luar. Kategori ini meliputi mengenali (*recognizing*) dan mengingat (*recalling*).
 - b. Memahami (*understand*) yaitu membangun makna atau pemahaman berdasarkan pengetahuan sebelumnya mengintegrasikan informasi sendiri dalam skema yang ada di dalam benak peserta didik. Kategori ini meliputi menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).
 - c. Mengaplikasikan (*applying*) yaitu melibatkan dengan menggunakan metode untuk memecahkan masalah atau melakukan tugas. Oleh karena itu cara mengaplikasikan ini berkaitan erat dengan pengetahuan tentang prosedur. Namun bukan berarti kategori ini hanya cocok untuk pengetahuan procedural saja. Kategori ini meliputi menjalankan (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).
 - d. Menganalisis (*analyzing*) yaitu mendeskripsikan masalah atau objek dalam elemen-elmennya dan menentukan hubungan antara unsur-unsur tersebut. menganalisis: menguraikan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*), dan menemukan pesan tersirat (*attributing*).

- e. Mengevaluasi yaitu melakukan penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kategori ini meliputi memeriksa (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*).
- f. Membuat (*create*) yaitu membentuk suatu kesatuan dari penggabungan beberapa unsur. Kategori ini meliputi membuat (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*).

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar ialah suatu kemampuan yang di dapatkan anak setelah setelah kegiatan pembelajaran atau selama proses pembelajaran. Hasil belajar adalah presrasi yang dicapai peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik memiliki keterampilan yang mencakup dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Proses kognitif dan dimensi pengetahuan saling terkait satu sama lain dan dapat membentuk kemampuan yang dicapai oleh peserta didik.

2.1.1.3 Permainan Kartu Uno Spin

2.1.1.3.1 Pengertian Permainan Kartu

Pendidik melakukan banyak cara dalam membantu pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik. Setiap pendidik mempunyai cara untuk melakukan stimulus terhadap peserta didik dengan cara yang berbeda dalam setiap aspek perkembangannya. Sesuai dengan kurikulum 2013 dalam perencanaan kegiatan pembelajaran tidak hanya pendidik sebagai pusat dalam pembelajaran tetapi melibatkan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran hal ini dikarenakan peserta didik dituntut untuk mampu menemukan konsep yang diajarkan dengan mandiri. Pendidik hanya sebagai menyajikan tahapan dalam pembelajaran dengan menggunakan media bermain kartu (Mulyaningsih, 2020)

Dalam pembelajaran peserta didik memiliki peranan aktif pada setiap proses pembelajaran. Pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran sendiri ataupun dalam cara berinteraksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pendidik dalam pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih aktif yaitu dengan menggunakan media kartu dengan harapan dapat membuat peserta didik lebih antusias sehingga mendorong semangat dalam diri peserta didik untuk aktif terlibat pada setiap proses pembelajaran. (Lestari & Romdiani, 2018)

Penggunaan kartu dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Secara umum kelebihan dari media kartu ini yaitu harganya terjangkau, dapat menarik perhatian peserta didik, mudah dibuat dan mudah untuk digunakan. Selain itu juga media kartu ini dapat membangun suasana di kelas sehingga mudah untuk menarik perhatian peserta didik untuk semangat dalam mempelajari materi. (Dony, Nuriah, Jurniah, & Karina, 2018)

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidik melakukan banyak cara dalam membantu pengembangan potensi yang dimiliki peserta didik. Setiap pendidik mempunyai cara untuk melakukan stimulus terhadap peserta didik dengan cara yang berbeda dalam setiap aspek perkembangannya. Pendidik hanya sebagai menyajikan tahapan dalam pembelajaran dengan menggunakan media bermain kartu. Dalam pembelajaran peserta didik memiliki peranan aktif pada setiap proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu dengan harapan dapat membuat peserta didik lebih antusias sehingga mendorong semangat dalam diri peserta didik untuk aktif terlibat pada setiap proses pembelajaran.

2.1.1.3.2 Pengertian Kartu Uno Spin

Penggunaan media pembelajaran kartu dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran suasana pembelajaran terasa lebih aktif karena peserta didik lebih aktif dalam berinteraksi sesama rekan kelompok. Menurut Aisyah et al., (2022) menjelaskan bahwa penggunaan salah satu media pembelajaran adalah dengan penggunaan media kartu uno. Dalam artian kartu uno berarti “satu” kartu uno dapat dimainkan secara berkelompok. Selain itu juga permainan kartu uno diperlukan strategi dan trik secara khusus untuk memenangkan permainan. Permainan kartu uno ini dimainkan secara berulang sehingga peserta didik dapat memahami materi biologi. Permainan kartu uno dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar materi biologi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga tidak cepat membuat bosan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut ini bentuk kartu uno spin yang ditunjukkan pada gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bentuk Kartu Uno Spin
Sumber : (Najiah & Panggabean, 2021)

Salah satu media pembelajaran edukatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran kartu uno yang dapat dimainkan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran kartu uno mengharuskan peserta didik untuk mengimplementasikan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik yang dimilikinya pada materi yang sedang dipelajari untuk menjawab pertanyaan soal yang disajikan didalam kartu uno memiliki simbol, warna, serta angka yang menarik perhatian peserta didik. Bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena

didalam permainan tersebut peserta didik mencari setelah itu menemukan jawaban dari proses yang sudah ditentukan dalam permainan tersebut. (Rahmawati et al., 2019)

Permainan kartu uno peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Dalam permainan kartu uno memiliki banyak keragaman atau versi yaitu kartu uno, uno stako, uno car-go, uno attack, dan kartu uno spin. Perbedaan kartu uno spin dengan jenis kartu uno yang lainnya yaitu dalam penelitian ini kartu uno spin yang digunakan memuat materi yang akan dipelajari, dengan menggunakan papan spin yang menjadi pembaruan untuk menutupi kekurangan dari media yang pernah digunakan sebelumnya.

Tujuan dari penggunaan kartu uno spin adalah untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik mengenai suatu materi yang akan didapatkan melalui soal-soal yang singkat yang terdapat dalam kartu uno spin. Selain itu dalam kartu uno spin mendapatkan pengalaman belajar multiarah serta peserta didik mendapatkan kesempatan untuk menjadi tutor sebaya untuk saling melakukan diskusi. (Najiah, 2022)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran suasana pembelajaran terasa lebih aktif karena peserta didik lebih aktif dalam berinteraksi.

2.1.1.3.3 Cara Bermain Kartu Uno Spin

Kartu uno spin memiliki 112 buah kartu ditambah 1 buah papan spin. Kartu uno terdiri dari 19 kartu (berwarna biru), 19 kartu (berwarna hijau), 19 kartu (berwarna merah), 19 kartu (berwarna kuning), 8 kartu +2 (berwarna 2 biru, 2 hijau, 2 merah, dan 2 kuning), 8 *reverse cards* (berwarna 2 biru, hijau, merah, dan kuning), 8 *skip cards* (berwarna 2 biru, hijau, merah, dan kuning), 4 *wild cards*, 4 kartu +4, dan 4 kartu spin. Dalam (*Folding Diagram Black Plate Uno Spin 2L Instructions*, 2010) terdapat Langkah-langkah dalam memainkan kartu uno spin sebagai berikut:

1. Setiap pemain kartu uno spin diberi kartu sebanyak 7 buah kartu.
2. Jika pemain tidak memiliki kartu yang cocok dengan kartu yang ada ditumpukkan *discard* maka pemain tersebut harus mengambil kartu yang berada di tumpukkan *draw*. Apabila kartu yang diambil sama dengan kartu yang ada ditumpukkan *discard* maka pemain tersebut dapat meletakkan kartu dan memainkan kartu tetapi jika kartu yang diambil berbeda maka permainan pindah ke pemain selanjutnya.
3. Pemain dapat memilih kartu yang dimiliki untuk tidak dimainkan, maka pemain harus mengambil satu kartu dari tumpukkan *draw*.
4. Jika pemain meletakkan kartu +2 ke tumpukkan *discard* maka pemain berikutnya harus mengambil 2 kartu dari tumpukkan *draw*.
5. Jika pemain meletakkan *reverse cards* pada tumpukkan *discard* maka arah permainan diubah misalnya arah permainan dari kiri ke kanan maka diputar menjadi dari kanan ke kiri.
6. Jika pemain meletakkan kartu *skip cards* pada tumpukkan *discard* maka pemain selanjutnya dilewati untuk kepemain selanjutnya lagi.
7. Jika pemain meletakkan kartu *wild cards* pada tumpukkan *discard* maka pemain bebas memilih warna kartu apapun ke pemain selanjutnya.
8. Jika pemain meletakkan kartu 4+ pada tumpukkan *discard* maka pemain selanjutnya harus mengambil 4 buah kartu dari tumpukkan *draw*.
9. Jika pemain mendapatkan kartu yang menampilkan pola putaran atau tanda khusus maka pemain tersebut harus memutar papan spin dan pemain tersebut mendapatkan aturan khusus.
10. Jika pemain tersisa 1 kartu maka pemain tersebut harus segera meneriakkan "Uno" apabila tidak maka pemain tersebut mendapatkan pinalti dengan mengambil 1 buah kartu didalam tumpukkan *discard*. Permainan selesai sampai batas waktu yang telah ditentukan.

Adapun aturan yang ada pada papan spin menurut Halimahtusya'diah et al., (2021) sebagai berikut:

- a. Uno Spin : jika panah tertuju pada petak “uno spin” maka semua pemain secara cepat meneriakkan “UNO SPIN” apabila salah satu pemain terlambat meneriakkan “UNO SPIN” maka pemain tersebut menjawab kartu soal.
- b. pertanyaanku: jika panah tertuju pada petak “*My Question*” maka pemain tersebut diberikan kartu soal untuk dijawab oleh pemain yang memutarakan papan spin.
- c. Perlihatkan kartu : jika panah tertuju pada petak “*Show Cards*” maka pemain tersebut harus memperlihatkan semua kartu yang dimilikinya kepada semua pemain.
- d. Pertanyaanmu : jika panah tertuju pada petak “*Your Question*” maka pemain tersebut diberikan kartu soal akan tetapi pemain selanjutnya yang akan menjawab kartu soal tersebut.
- e. Tukar kartu : jika panah tertuju pada petak “*Exchange Cards*” maka semua pemain menukarkan semua kartu yang dimilikinya kepada pemain yang lainnya sesuai dengan arah jarum jam.
- f. Soal rebutan : jika panah tertuju pada petak “soal rebutan” maka semua pemain bersiap untuk menjawab kartu soal.
- g. Jawab/lempar : jika panah tertuju pada petak “jawab/lempar” maka pemain tersebut dapat memilih menjawab kartu soal atau lebih memilih melemparkan kartu soal kepada pemain yang lain.
- h. Kartu *Presentation* : jika panah tertuju pada petak “*Presentation*” maka pemain tersebut harus mempresentasikan hasil dari pengerjaan LKPD dan kartu presentasi.”

Berdasarkan uraian mengenai cara bermain kartu uno spin dapat disimpulkan bahwa memainkan kartu uno harus berkonsentrasi karena terdapat simbol serta warna yang berbeda dan juga terdapat soal yang harus peserta didik jawab mengenai materi yang sedang diajarkan.

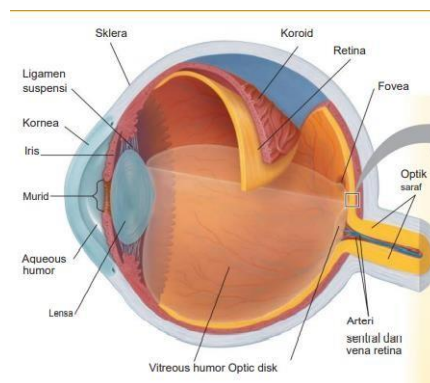
2.1.1.4 Sistem Indera Manusia

Alat Indera adalah alat-alat tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan luar. Alat Indera manusia sering disebut panca indera karena terdiri dari lima Indera yaitu Indera penglihat (mata), Indera pendengar (telinga). Indera pembau atau pencium (hidung), indera pengecap (lidah) dan indera peraba (kulit).(Wulandari et al., 2015)

2.1.1.4.1 Indera Penglihatan

1. Struktur Indera Penglihatan

Pada umumnya menurut Benjamin Cummings (2014) mata terdiri dari tiga lapisan yang terdapat di dinding mata yang ditunjukkan pada gambar 2.2 dibawah ini sebagai berikut :



Gambar 2.2 Struktur Mata
Sumber : (Urry et al., 2016)

1) Lapisan luar mata

Lapisan luar mata terdiri atas tiga lapisan fibrosa yang merupakan lapisan pelindung yang terdiri dari jaringan ikat memiliki dua daerah yang terpisah yaitu sklera yang merupakan bagian putih mata dan kornea merupakan tempat cahaya yang masuk ke mata.

2) Lapisan tengah mata

Lapisan tengah mata disebut dengan lapisan pembuluh darah *uveal*. Pada bagian posterior yaitu koroid. Koroid adalah area yang kaya akan nutrisi darah dan pigmen gelap yang mencegah terjadinya hamburan cahaya yang masuk kedalam mata. Di interiornya koroid dimodifikasi untuk membentuk siliaris yang terdiri atas otot siliaris, otot yang penting dalam mengontrol bentuk lensa dan siliaris mengeluarkan aqueous humor.

Pada bagian paling anterior dari lapisan vascular adalah iris berpigmen. Iris terdiri atas serat otot polos tersusun melingkar dan bertindak sebagai diafragma dengan secara refleks mengantur jumlah cahaya yang masuk. Dan pupil merupakan ruangan bukaan bulat pada iris untuk dilalui cahaya.

3) Lapisan paling dalam

Lapisan sensorik mata yang paling dalam yaitu retina. Retina tersusun atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Lapisan berpigmen luar bersebrangan dengan koroid dan meluas ke bagian anterior sehingga menutupi badan siliaris dan sisi posterior iris. Sel pigmen seperti sel koroid dapat menyerap cahaya dan berpartisipasi dalam pembaharuan sel fotoreseptor melalui aksi fagosit dan adanya penyimpanan vitamin A yang dibutuhkan oleh sel fotoreseptor.
- b. Lapisan saraf pada bagian badan siliaris meluas, badan siliaris tersebut berisi fotoreseptor, sel batang, dan sel kerucut. Seluruh bagian retina saraf sel fotoreseptor menyebar menyeluruh kebagian retina saraf.
- c. Titik buta (cakram optik) memiliki letak di titik lemah fundus atau dapat disebut dinding posterior. Letak dari titik buta ini terdapat dibelakang lensa atau dapat dikatakan area macula lutea.
- d. Fovea sentralis merupakan area dari bagian retina dengan ketajaman visual terbesar, dengan memiliki lubang dengan diameter 0,4 mm dan hanya berisi sel kerucut.

Dapat disimpulkan bahwa lapisan sensorik mata paling dalam yaitu retina. Retina tersusun atas beberapa bagian yaitu lapisan berpigmen luar berbatasan dengan koroid dan meluas ke anterior, lapisan saraf meluas ke bagian badan siliaris berisi fotoreseptor, cakram optik tepat dibelakang lensa. Dan fovea sentralis yaitu area ketajaman visual.

4) Lensa

Cahaya yang masuk ke mata kemudian difokuskan pada lensa, aktivitas otot siliari bertanggung jawab untuk sebagian besar jaringan tubuh siliari dengan mengubah ketebalan sehingga cahaya dapat difokuskan dengan baik. Lensa mata terbagi menjadi dua bagian diantaranya:

- a. Segmen anterior di dalamnya terdapat cairan yang disebut aqueous humor yang dapat mempertahankan intraocular tekanan mata sehingga lensa avascular dan kornea mendapatkan nutrisi.
- b. Segmen posterior terdapat vitreous humor sehingga pada bagian posterior bola mata diberi penguatan dan menjaga agar retina tetap berada atau menempel kuat pada bagian dinding bola mata.

Dapat disimpulkan bahwa segmen anterior memberikan bantuan untuk mempertahankan intraocular tekanan mata dan segmen posterior berfungsi untuk menjaga retina tetap menempel kuat di dinding bola mata.

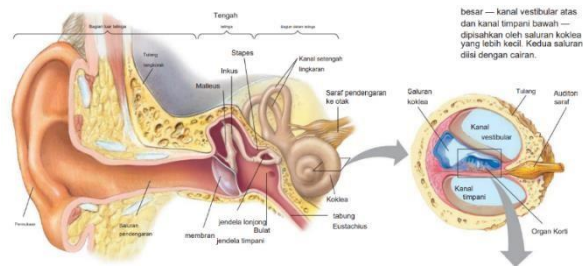
2. Kelainan pada Indera Penglihatan

- a. Presbiopi yaitu terjadi karena adanya kesalahan akomodasi yang ditemukan pada orang yang berusia lanjut. Akibat dari lensa kehilangan elastisitasnya sehingga tidak dapat memfokuskan bayangan pada sebuah benda dengan jarak yang dekat dengan mata.
- b. Glukoma diakibatkan adanya cairan dalam bilik anterior yang tidak dapat dikeluarkan disebabkan oleh adanya penambahan tekanan dalam mata. (Hidayati & Irmawati, 2019a)
- c. Miopia atau biasanya disebut dengan rabun jauh adalah kelainan ketika berkas sinar sejajar masuk ke dalam mata yang dibiarkan pada suatu titik fokus di depan retina pada keadaan tanpa akomodasi.
- d. Hipermetropia atau yang biasanya disebut dengan rabun dekat merupakan suatu kelainan ketika berkas sinar sejajar masuk ke mata dibiarkan membentuk suatu bayangan dibelakang retina dalam keadaan istirahat tanpa akomodasi. (Budiono, 2013)

2.1.1.4.2 Indera Pendengaran

1. Struktur Indera Pendengaran

Telinga merupakan organ yang berperan dalam pendengaran dan mekanisme keseimbangan. Dalam tulang temporalis merupakan terletaknya telinga. Dapat dilihat gambar di bawah ini mengenai struktur dari telinga. Menurut Purbangkara & Kurniawan, (2019) menyatakan bahwa telinga terdiri dari tiga bagian yang ditunjukkan pada gambar 2.3 sebagai berikut:



Gambar 2.3 Tiga Bagian Telinga

Sumber: (Urry et al., 2016)

a. Telinga luar

Pada bagian telinga luar terdiri atas daun telinga (pinna), liang telinga (meatus auditorius eksternus), dan saluran telinga luar. Fungsi dari daun telinga yaitu untuk mengarahkan suara yang timbul untuk diarahkan menuju gendang telinga. Liang telinga merupakan saluran terpenting yang merupakan hasil dari susunan tulang rawan dilapisi dengan kulit tipis. Dalam saluran ini terdapat banyak kelenjar yang menghasilkan zat lilin yang biasa disebut deran serumen atau kotoran telinga. gendang telinga terdapat di ujung saluran yang memiliki fungsi untuk meneruskan suara menuju ke telinga dalam.

b. Telinga tengah

Pada bagian telinga tengah memiliki fungsi untuk menjaga tekanan udara agar tetap seimbang bagian ini merupakan suatu rongga yang berisi udara. Dalam telinga tengah ini meliputi gendang telinga, 3 tulang pendengar yang terdiri atas martir (malleus) menempel pada gendang telinga, tulang landasan (incus), kedua tulang ini terikat erat oleh ligamentum sehingga mereka bergerak sebagai satu tulang, dan tulang sangurdi (stapes) yang berhubungan dengan jendela oval.

Getaran suara yang datang diterima oleh gendang telinga akan disampaikan ke tulang pendengaran dengan menyampaikan getaran ke setiap tulang pendengaran setelah itu tulang sangurdi akan meneruskan ke koklea.

c. Telinga dalam

Pada bagian telinga dalam terdiri atas labirin. Pada bagian ini memiliki bagian yang rumit dari bagian yang lainnya. Terdapat 5 bagian utama dari labirin membrane diantaranya 3 saluran setengah lingkaran, Tiga saluran setengah lingkaran, ampula, utrikulus dan sakulus merupakan organ keseimbangan dan keempatnya terdapat di dalam rongga vestibulum dari labirin tulang. (Purbangkara & Kurniawan, 2019)

2. Kelainan pada Indera Pendengaran

- a. Tuli merupakan tidak mempunya telinga untuk mendengarkan suatu bunyi atau suara. Di karenakan akibat adanya kerusakan pada gendang telinga. ada dua penyebab yaitu akibat tersumbatnya ruang telinga atau rusaknya saraf pendengaran. Berbeda halnya dengan orang yang berusia lanjut bisa disebabkan oleh kakunya gendang telinga atau kurang baiknya hubungan antara telinga pendengaran.
- b. Otitis eksterna merupakan suatu kelainan akibat dari adanya infeksi saluran telinga. infeksi ini dapat menyerah seluruh saluran (*otitis eksterna generalisata*) atau dapat menyerang hanya daerah tertentu saja sebagai bisul (furunkel).

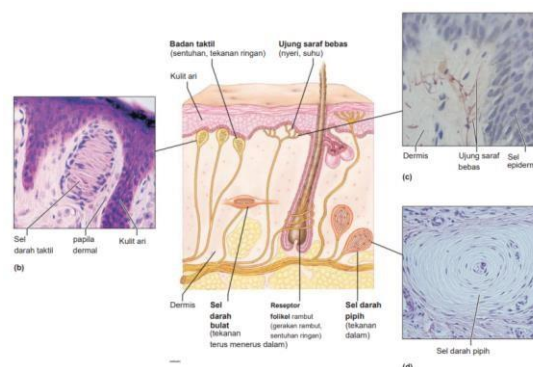
- c. Perikondritis merupakan suatu infeksi yang terdapat di tulang rawan atau telinga luar. Diakibatkan karena cedera gigitan serangga, atau pecahnya bisul dengan sengaja. akibatnya nanah akan berkumpul didaerah tulang rawan dan dilapisan jaringan ikat sekitarnya sehingga dapat menyebabkan kelainan bentuk telinga akan tetapi perikondritis cenderung mengakibatkan gejala-gejala yang ringan.(Purbangkara & Kurniawan, 2019)
- d. Otitis eksterna disebabkan karena terjadinya suatu infeksi telinga tengah. Kemungkinan hal ini terjadi karena seseorang terkena *influenza*, campak, dan sinusitis. (Hidayati & Irmawati, 2019b)

2.1.1.4.3 Indera Peraba

1. Struktur Indera Peraba

Lapisan terluar dari jaringan yang melindungi permukaan tubuh manusia adalah kulit. Kulit bisa dikatakan sebagai organ sensorik dengan reseptor yang dapat merasakan panas ataupun dingin, melakukan sentuhan, tekanan dan merasakan sakit. Kulit terdiri atas beberapa komponen diantaranya seperti rambut, kuku, kelenjar keringat, dan lain sebagainya.

Reseptor sensorik merupakan ujung dendrit atau sel khusus yang peka terhadap rangsangan pada lingkungan tertentu memberikan reaksi terhadap suatu rangsangan di mulai dengan impuls saraf. Pada gambar 2.4 di bawah ini merupakan jenis reseptor sensorik kulit secara umum sebagai berikut:



Gambar 2.4 Jenis Reseptor Sensorik Kulit
Sumber: (Benjamin Cummings, 2014)

Terdapat dua reseptor kulit yakni sebagai berikut:

- a. Reseptor kulit yang tidak terspesialisasi adalah ujung saraf non- enkapsulasi dari neuron sensorik responsive terutama untuk rasa sakit dan suhu. Reseptor nyeri tersebar luas di kulit dan membuat Sebagian besar dari intereseptor visceral. Ujung saraf bebas berisolasi dari sel-sel tertentu bergabung dengan sel epidermis tertentu untuk membentuk cakram taktil atau melilit folikel rambut sehingga reseptor folikel rambut terbentuk. Keduanya memiliki fungsi sebagai sentuhan ringan yakni cakram taktil dan reseptor folikel rambut.
- b. Reseptor kulit lebih kompleks, terdapat ujung saraf yang dibungkus oleh jaringan ikat. Sehingga kulit merespon suatu sentuhan ringan melalui responan sel taktil. Ketika kulit merespon suatu teknan yang terasa dalam direspon melalui sel- sel bulat. Ketika terdapat suatu tekanan untuk memantau suatu getaran dengan frekuensi yang tinggi tekanan tersebut direspon oleh sel-sel pipih. (Benjamin Cummings, 2014)

Dapat disimpulkan bahwa reseptor kulit yang tidak terspesialisasi dapat memberikan respon terhadap rasa nyeri dan suhu sedangkan untuk reseptor kulit yang lainnya dapat merespon sentuhan kulit yang ringan.

2. Kelainan pada Indera Peraba

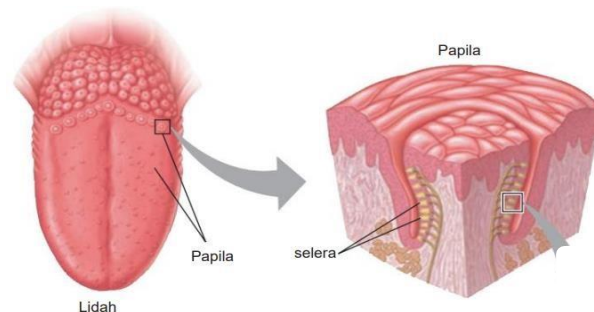
- a. Pada umumnya jerawat mudah menyerang remaja tertuama didaerah kulit wajah, diarea punggung, dan leher. Jerawat timbul akibat ketidak seimbangan hormone dan juga kulit yang tidak bersih. Jenis kulit yang berminyak sangat rentan terhadap jerawat.
- b. Penyakit yang menyerang kulit salah satunya yaitu panu. Panu memiliki ciri pada kulit seperti adanya bercak ataupun bulatan putih tidak jarang disertai dengan rasa gatal. Kebanyakan penyakit panu ini akibat dari kurang menjaga kebersihan pada kulit.
- c. Penyakit kadas disebabkan oleh adanya jamur. Kadas memiliki ciri dikulit seperti bulatan putih namun bersisik. Ditemukan pada setiap bulat terdapat garis tepi berbeda dengan kulit yang tidak terkena penyakit ini. Efek dari kadas pada penderita yaitu timbulnya rasa gatal.

- d. Scabies merupakan penyakit yang dapat menular. Scabies diakibatkan oleh adanya parasite insekta yang berukuran sangat kecil.
- e. Eksim mengakibatkan kulit kering muncul rasa gatal, kulit menjadi bersisik dan juga kemerahan pada penderita. Eksim dapat dikatakan sebagai penyakit kulit akut ataupun kronis. (Purbangkara & Kurniawan, 2019)

2.1.1.4.4 Indera Pengecap

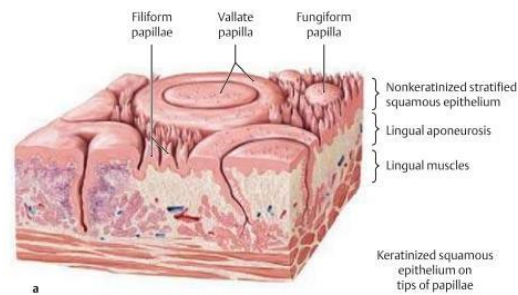
1. Struktur Indera Pengecap

Indera perasa dapat merasakan berbagai macam rasa seperti asin, manis, pahit, dan asam. Hal tersebut disebabkan oleh indera perasa memiliki reseptor sensorik (kemoreseptor) yang terdapat di papila lidah dan tersebar di luar epitel, dan epiglottis terdapat di ujung saraf sensorik kecil. Reseptor sensorik tersebut dirangsang oleh bahan kimia yang memasuki pori-pori yang larut dalam air liur. Oleh sebab itu berada di dalam lobus pariental sehingga rasa dapat dirasakan. Berikut ini pada gambar 2.5 yang memperlihatkan papila lidah pada manusia.(Waugh et al., 2010)



Gambar 2.5 Papila Lidah pada Manusia
Sumber (Benjamin Cummings, 2014)

Otot pada lidah tergolongkan dalam dua jenis yaitu otot ekstrinsik dan intrinsik. Adanya tonjolan pada lidah sehingga permukaan lidah menjadi kasar hal tersebut karena adanya papila. Dalam Schuenke et al.,(2010) Gambar di bahwa jenis papila berdasarkan morfologi terbagi menjadi 4 jenis papilla lidah yang ditunjukkan pada gambar 2.6 sebagai berikut:



Gambar 2.6 Jenis papila lidah

Sumber : (Schuenke et al., 2010)

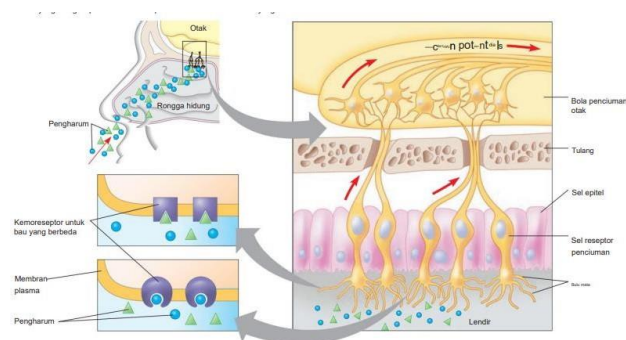
- a. Papila *filiform* : Papila jenis ini memiliki bentuk seperti benang. Papila juga terdapat 4 macam rasa seperti rasa manis, asin, pahit, dan asan. Papila ini peka terhadap rangsangan.
 - b. Papilla *valate* : Papila jenis ini memiliki bentuk seperti huruf “V” terbalik terdapat dibelakang lidah. Berisi 250 pengecap dan terletak di dinding samping.
 - c. Papilla *fungiform* : Papila ini memiliki bentuk menyerupai jamur. Banyak ditemukan secara tersebar di permukaan lidah akan tetapi paling banyak ditemukan di ujung dan disamping. Berisi 1 hingga 18 pengecap yang terletak pada bagian atas papila.
 - d. Foliate : Papila ini memiliki bentuk seperti daun yang di temukan di daerah sisi belakang lidah yang bersih sekitar 100 perasa.
2. Kelainan pada Indera Pengecap
- a. Kandidiasis pada mulut disebabkan oleh jamur *candida albicans*. Gejala yang timbul akibat kandidiasis yaitu lidah tampak tertutup oleh lapisan berwarna putih dan dapat dikerok. (Purbangkara & Kurniawan, 2019)
 - b. Lidah pecah-pecah (*fissured tongue*) banyak ditemukan dengan ditandai banyak celah lidah sehingga kelihatannya lidah tampak retak.
 - c. Glossitis yaitu peradangan pada lidah. Sehingga lidah menjadi lebih bengkak dari sebelumnya dan menjadikan lidah berubah warna. Selain itu juga Glossitis menyebabkan benjolan kecil pada permukaan lidah.

- d. Leukoplakia adalah kondisi pada lidah menjadikan terdapat banyak bercak putih dipermukaan lidah. Disebabkan oleh kebiasaan penderita yaitu meroko dan minum minuman beralkohol.
- e. Kanker lidah diakibatkan dengan adanya pertumbuhan sel-sel yang tidak terkendali. Disebabkan oleh infeksi HPV, alkohol, dan rokok. (Agustina, 2019)

2.1.1.4.5 Indera Pembau

1. Struktur Indera Pembau

Hidung Pada hidung manusia memiliki dua bagian rongga yang memiliki ukuran sama besar disebut dengan nostril. Menurut Hidayati & Irmawati (2019b) menyatakan bahwa reseptor pembau memiliki kesamaan dengan pengecap hal ini karena keduanya merupakan kemoreseptor yang peka terhadap cairan senyawa kimia yang larut. Letak dari reseptor pembau terletak di langit-langit rongga yang biasanya disebut dengan *epitelium olfaktori*. *epitelium olfaktori* merupakan sel saraf yang memiliki letak di dalam membrane olfaktori. Rambut olfaktor merupakan Badan sel pada sel saraf terletak di dalam membrane olfaktori dengan ujung dendrit bersilia. Berikut ini pada gambar 2.7 menunjukkan mekanisme penciuman dapat dilihat melalui gambar dibawah ini:



Gambar 2.7 Mekanisme Penciuman
Sumber : (Benjamin Cummings, 2014)

Sel reseptor penciuman yang melapisi tepatnya pada bagian atas rongga hidung dan mengirimkan impuls di sepanjang aksonnya, ujung sel reseptor siliaris ini meluas ke lapisan rongga hidung. Pada saat suatu bau masuk melalui hidung. Bau tersebut akan larut dalam bentuk gas pada selaput mukosa sehingga rangsangan tersebut diteruskan ke otak untuk diproses sehingga bau yang diterima mudah untuk dideteksi.

2. Kelainan pada Indera Pembau

- a. Anosmia yaitu suatu kondisi pengurangan atau kehilangan daya penciuman pada kondisi seseorang. Terdapat berbagai macam faktor yang mengakibatkan terjadinya anosmia ini diantaranya yaitu akibat faktor usia, adanya penyakit sinonasal, terjadinya suatu infeksi saluran pernapasan atas maupun neurodegenerative. sistem. Anosmia termasuk kedalam suatu kondisi disfungsi kemosensoris yang melibatkan indera penciuman. Anosmia disebabkan karena adanya kegagalan akibat dari rangsangan yang ditangkap oleh reseptor pada sel-sel sensoris, hal tersebut mengakibatkan stimulus terabaikan, dan tidak terjadi rangsangan yang akan dilanjutkan ke otak. (Aditya, 2020)
- b. Polip hidung yaitu salah satu penyakit THT yang dapat mempengaruhi aktivitas seseorang seperti dapat mempengaruhi kualitas hidup penderita dari segi pendidikan, pekerjaan dan lain sebagainya. Polip nasal dapat menyebabkan prolaps mukosa di dalam rongga hidung akibat adanya inflamasi. Tidak jarang polipnasal dapat ditemukan pada penderita yang memiliki Riwayat seperti rhinitis alergi, asma bronkiale, rhinosinusitis kronik dan lain sebagainya (Wirananda et al., 2019). Menurut Irfandy et al.,(2022) menyatakan bahwa Penderita polip nasal terbagi kedalam dua gelaja yakni gejala primer seperti penderita mengalami hidung tersumbat, di bagian dalam hidung terasaseperti ada sesuatu atau masa, mengalami kesulitan untuk mengeluarkan ingus, dan hyposmia. Selain itu terdapat gejala sekunder seperti ingus turun kea rah tenggorakan atau *post-nasal drip*, rinore, mengalami nyeri pada bagian wajah, sakit pada bagian kepala, telinga terasa penuh, mendengkur, dan terjadi gangguan saat tidur.

- c. Influenza diakibatkan oleh adanya virus *myxovirus* dengan tiga tipe A, B, dan C. Influenza mudah menular melalui batuk, bersin, maupun pada saat melakukan perbincangan dengan penderita. Hal tersebut disebabkan adanya virus. Gejala yang ditimbulkan beragam tergantung dari seseorang yang mengalami influenza seperti demam, pilek, bersin, mata berair, hingga batuk. Namun tidak jarang seseorang bisa merasakan gejala lain seperti pegal linu otot dan tulang, sakit tenggorokkan hingga pusing dan lain sebagainya. (Nashrullah & Kharis, 2013)

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut penulis sajikan beberapa penelitian yang relevan mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Estiani et al., (2015) menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang menggunakan permainan kartu uno sebagai media mendapatkan ketuntasan klasikal peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil *pretes* peserta didik mendapatkan ketuntasan klasikal 0%. Hasil yang diperoleh tersebut mendapatkan kenaikan menjadi 79,31% peserta didik yang tuntas KKM.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nova, (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu uno sebagai media pembelajaran setelah melakukan pengujian sehingga mendapatkan hasil dari hasil belajar sebesar 0,029 dan motivasi belajar 0,041. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan yang menggunakan kartu uno sebagai media pembelajaran.

2.3 Kerangka Konseptual

Keberhasilan belajar peserta didik ditentukan oleh tiga aspek yakni. Efektivitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran dan daya tarik pembelajaran. Untuk melihat berhasil atau tidaknya pembelajaran dapat diketahui melalui ujian. Tujuan dengan diadakannya ujian tersebut adalah untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh pendidik.

Cara belajar peserta didik dapat dilihat dari sejauh mana motivasi yang ada dalam diri peserta didik. Motivasi merupakan hal yang terpenting bagi peserta didik untuk meningkatkan semangat dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran agar hasil yang didapatkan memuaskan. Motivasi yang timbul dari lingkungan sekitar dapat memicu adanya motivasi yang tinggi meliputi dengan faktor lingkungan sekolah yang mempunyai fasilitas dalam proses pembelajaran yang memadai, suasana pembelajaran yang membuat peserta didik nyaman dalam proses pembelajaran dan lain sebagainya.

Semakin tingginya motivasi belajar peserta didik maka hasil belajar yang diperoleh akan semakin tinggi pula. Untuk memperoleh motivasi yang tinggi agar hasil belajar yang diperoleh tinggi pula, maka dengan menggunakan media pembelajaran yang membuat peserta didik senang dalam proses pembelajaran. salah satunya adalah permainan kartu, permainan kartu ini dapat membuat siswa lebih interaktif dalam proses pembelajaran dan juga dapat menjadi tutor sebaya dalam memperoleh informasi mengenai materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memicu semangat dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sekaligus peserta didik terlibat langsung pada saat proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran kartu. Terdapat banyak jenis kartu yang dapat dijadikan media pembelajaran salah satunya permainan kartu uno spin. Kartu uno memiliki beberapa jenis diantaranya kartu uno, uno stako, uno car-go, uno attack, uno spin. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan kartu uno spin sebagai media pembelajaran. Kartu uno spin sama halnya dengan kartu uno hanya yang membedakan terdapat papan spin yang berisi beberapa tantangan. Sehingga peserta didik wajib melakukan tantangan tersebut berupa menjawab soal mengenai materi sistem indera manusia.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menduga adanya pengaruh dari media pembelajaran kartu uno spin terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di kelas XI SMAN 1 Manonjaya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teori, dan definisi operasional. Maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- H_{o1} Ada pengaruh permainan kartu uno spin terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya tahun ajaran 2022/2023.
- H_{a1} Tidak ada pengaruh permainan kartu uno spin terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya tahun ajaran 2022/2023.
- H_{o2} Ada pengaruh permainan kartu uno spin terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya tahun ajaran 2022/2023.
- H_{a2} Tidak ada pengaruh permainan kartu uno spin terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya tahun ajaran 2022/2023.
- H_{o3} Ada pengaruh permainan kartu uno spin terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya tahun ajaran 2022/2023.
- H_{a3} Tidak ada pengaruh permainan kartu uno spin terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada materi sistem indera manusia di kelas XI MIPA SMAN 1 Manonjaya tahun ajaran 2022/2023.