Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 4, November 2026

Pengembangan Media Tradisuno untuk Pembelajaran Kue Tradisional Indonesia bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian Kuliner

Elya Nur Hafifah[1], Lismi Animatul Chisbiyah[2], Nunung Nurjannah[3], Laili Hidayati[4]
[1,2,3,4]Universitas Negeri Malang, Indonesia

[2]lismi.chisbiyah@um.ac.id
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.5191

Abstrak

Pembelajaran kue tradisional Indonesia pada mata pelajaran pastry dan bakery masih menghadapi hambatan berupa rendahnya keterlibatan siswa dan terbatasnya variasi media pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong pengembangan TradisUno sebagai media pembelajaran berbasis permainan kartu yang mengadaptasi mekanisme permainan UNO dan mengintegrasikan materi kue tradisional Indonesia. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media TradisUno, menganalisis tingkat kelayakannya berdasarkan validasi ahli, serta mengetahui respons siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli bahasa, satu ahli materi, satu ahli media, dan 30 siswa kelas XI Program Keahlian Kuliner di SMKN 3 Malang. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli dan angket respons siswa, kemudian dianalisis menggunakan persentase. Produk TradisUno terdiri atas kartu acuan, kartu bahan utama, kartu bahan tambahan, kartu akumulasi poin, dan panduan permainan dengan materi 25 jenis kue tradisional Indonesia yang dikelompokkan berdasarkan bahan utama. Hasil validasi menunjukkan persentase ahli bahasa sebesar 80%, ahli materi 93,33%, dan ahli media 95,24%. Respons siswa memperoleh persentase 84,46% dengan kategori baik. Pada aspek ARCS, nilai tertinggi terdapat pada aspek Relevance sebesar 85,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa TradisUno layak digunakan dan memperoleh respons baik dari siswa serta berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan menarik.
Kata kunci: *TradisUno*, *Game Base Learning*, Kue tradisional Indonesia, Siswa SMK

Pendahuluan

Tuntutan pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dan penggunaan media pembelajaran yang beragam. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama kegiatan Asistensi Mengajar, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran masih cenderung rendah. Kondisi tersebut terlihat dari minimnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya inisiatif dalam merespons pertanyaan guru, serta konsentrasi yang belum optimal selama pembelajaran. Permasalahan tersebut semakin terlihat pada materi kue tradisional Indonesia, yang oleh sebagian siswa dianggap kurang menarik untuk dipelajari. Kondisi ini turut tercermin pada hasil belajar siswa, dengan perolehan nilai pada materi kue tradisional Indonesia di tiga kelas yang diamati berkisar antara 60–70, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 80. **Rendahnya hasil belajar tersebut menjadi perhatian karena

pembelajaran kue tradisional Indonesia tidak hanya menuntut siswa untuk mengetahui nama-nama kue, tetapi juga memahami bahan utama yang digunakan serta mengenali jenis-jenis kue berdasarkan kelompok bahan tersebut. Penguasaan pengetahuan mengenai bahan utama dan jenis kue tradisional Indonesia merupakan kompetensi dasar yang perlu diperkuat agar siswa memiliki pemahaman materi yang lebih baik sebelum mengikuti kegiatan praktik. Oleh karena itu, permasalahan pembelajaran yang hendak diatasi melalui pengembangan media TradisUno tidak hanya berkaitan dengan rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga dengan perlunya memperkuat pemahaman siswa dalam mengenali bahan utama dan mengelompokkan jenis-jenis kue tradisional Indonesia berdasarkan bahan yang digunakan.**

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat didukung melalui penerapan strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan siswa dapat mendorong motivasi dan keterlibatan selama proses belajar (Fitrah dkk., 2022), sedangkan pembelajaran yang memberikan ruang interaksi dan partisipasi aktif dapat meningkatkan keaktifan siswa (Panjaitan, 2025). Pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa juga berperan dalam membantu pemahaman materi dan meningkatkan partisipasi belajar (Rachmawati, 2025). Sebaliknya, pembelajaran yang didominasi metode ceramah tanpa dukungan media yang memadai berpotensi menciptakan suasana belajar yang monoton sehingga partisipasi siswa menjadi kurang optimal (Rahmawati dkk., 2026). Febrita dan Ulfah (2019) menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan respons positif dari siswa, sementara Putri dan Trisnawati (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap respons siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa memiliki peluang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Dalam pembelajaran kue tradisional Indonesia, media yang dikembangkan perlu diarahkan tidak hanya untuk meningkatkan ketertarikan siswa, tetapi juga untuk membantu mereka memahami hubungan antara bahan utama dan jenis kue yang dihasilkan. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali bahan, mencocokkan bahan dengan jenis kue yang sesuai, serta mengingat kembali karakteristik kue berdasarkan kelompok bahan utamanya.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif adalah Game Based Learning melalui permainan kartu. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, siswa menunjukkan minat terhadap permainan kartu UNO yang sering dimainkan pada waktu senggang. Permainan tersebut dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta mendorong interaksi antarsiswa. Pemanfaatan permainan dalam pembelajaran juga dapat membantu menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan meningkatkan antusiasme siswa (Bangsawan, 2025). Selain itu, media kartu memiliki karakteristik yang praktis, fleksibel, dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara individu maupun kelompok sehingga memungkinkan terjadinya interaksi dan diskusi antarsiswa (Rachwadi & Rezania, 2025). Meskipun demikian, berdasarkan penelusuran yang dilakukan peneliti, pemanfaatan permainan kartu yang secara khusus mengadaptasi mekanisme UNO dan mengintegrasikan materi bahan utama kue tradisional Indonesia dalam pembelajaran pastry dan bakery masih terbatas. Media yang digunakan dalam pembelajaran materi tersebut juga masih didominasi oleh buku teks, modul cetak, dan video pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi permainan kartu sebagai media interaktif dan ketersediaan media yang secara spesifik disesuaikan dengan materi kue tradisional Indonesia. **Permainan kartu UNO dipilih karena mekanisme permainannya dapat diadaptasi untuk menghadirkan aktivitas belajar yang menuntut siswa mengamati informasi

Copyright © 2026 The Author(s)

pada kartu, menemukan kesesuaian antarkartu, dan berinteraksi dengan anggota kelompok. Aktivitas tersebut dapat diarahkan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengenali bahan utama serta mengidentifikasi dan mengelompokkan jenis kue tradisional Indonesia berdasarkan bahan yang digunakan, bukan sekadar memainkan permainan untuk memperoleh hiburan.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar pengembangan TradisUno, yaitu media pembelajaran berbasis permainan kartu yang mengadaptasi mekanisme dasar permainan UNO dan mengintegrasikan materi kue tradisional Indonesia. Nama TradisUno merupakan gabungan kata Tradis yang merepresentasikan materi kue tradisional Indonesia dan Uno yang merujuk pada konsep permainan kartu yang digunakan. Kebaruan media ini terletak pada pengintegrasian mekanisme permainan kartu dengan materi kue tradisional Indonesia yang disusun berdasarkan kelompok bahan utama, sehingga aktivitas bermain sekaligus menjadi sarana untuk mempelajari materi. **Secara khusus, TradisUno dikembangkan untuk membantu siswa mengenali bahan utama yang digunakan dalam pembuatan kue tradisional Indonesia dan mengelompokkan jenis kue berdasarkan bahan tersebut. Isi kartu dirancang dengan menampilkan informasi dan ilustrasi yang berkaitan dengan bahan utama serta dilengkapi kartu referensi bergambar kue tradisional Indonesia. Dalam pelaksanaannya, siswa memainkan kartu dengan mencocokkan informasi bahan utama dan jenis kue yang sesuai berdasarkan aturan permainan. Proses mencocokkan kartu, mengamati ilustrasi, dan mendiskusikan kesesuaian jawaban bersama kelompok diharapkan dapat memperkuat pengenalan siswa terhadap bahan dan jenis kue tradisional Indonesia. Dengan demikian, rancangan isi dan aktivitas permainan TradisUno secara langsung berkaitan dengan kompetensi pembelajaran yang ingin diperkuat, yaitu pengetahuan siswa mengenai bahan utama dan kemampuan mengidentifikasi serta mengelompokkan jenis kue tradisional Indonesia.** Melalui pengembangan tersebut, TradisUno diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang praktis, interaktif, dan menarik bagi siswa SMK Program Keahlian Kuliner. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran TradisUno, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli, serta mengetahui respons siswa setelah menggunakan media TradisUno pada pembelajaran kue tradisional Indonesia.

Metode

Penelitian ini mengadopsi pendekatan Research and Development (R&D), yaitu suatu metode yang berorientasi pada perancangan, produksi, serta pengujian kelayakan suatu produk sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2023). Pendekatan ini dipandang sesuai dengan fokus penelitian yang bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk kartu untuk materi kue tradisional Indonesia. Guna mengarahkan proses pengembangan tersebut, digunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang menurut Cahyadi (2019) menawarkan alur kerja yang sistematis melalui lima tahapan berurutan, sehingga setiap keputusan pengembangan produk dapat ditelusuri dasar pertimbangannya secara bertahap. Pada tahap analysis, dilakukan penelaahan terhadap muatan materi, kebutuhan pembelajaran, serta karakteristik calon pengguna media. Tahap design difokuskan pada perancangan visual dan struktur komponen kartu maupun lembar panduan permainan. Tahap development merupakan proses realisasi rancangan menjadi produk fisik yang siap diujikan. Tahap implementation mencakup penilaian kelayakan produk oleh para pakar serta uji coba kepada pengguna, sedangkan tahap evaluation dilakukan untuk menganalisis hasil penilaian tersebut guna menentukan kelayakan akhir produk sekaligus kebutuhan revisi lanjutan. Penelitian dilaksanakan pada rentang waktu April hingga Juli 2026,

bertempat di Universitas Negeri Malang dan SMK Negeri 3 Malang, yang mencakup tahap perancangan, uji coba, hingga penyusunan laporan.

Secara operasional, tahap evaluasi dilakukan melalui dua kegiatan, yaitu evaluasi berdasarkan penilaian validator ahli dan evaluasi berdasarkan respons siswa. Pada evaluasi ahli, peneliti menelaah skor, komentar, serta saran dari validator pada aspek kebahasaan, media, dan materi. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar perbaikan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Setelah revisi berdasarkan penilaian ahli dilakukan, evaluasi pengguna dilaksanakan dengan mengumpulkan dan menganalisis respons siswa terhadap penggunaan TradisUno. Hasil angket dihitung menggunakan teknik persentase dan diinterpretasikan berdasarkan kategori respons yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi kemudian digunakan untuk menentukan apakah produk memerlukan revisi lanjutan. Berdasarkan hasil evaluasi dalam skripsi, seluruh masukan validator telah ditindaklanjuti, sedangkan hasil respons siswa menunjukkan penerimaan yang baik sehingga tidak dilakukan revisi lanjutan setelah uji coba pengguna.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas dua kelompok yang berperan berbeda dalam proses validasi produk. Kelompok pertama merupakan validator ahli yang berjumlah tiga orang, meliputi satu pakar kebahasaan, satu pakar materi, dan satu pakar media, yang masing-masing bertugas menilai kelayakan produk sesuai bidang keahliannya sebelum media diujicobakan secara langsung. Kelompok kedua merupakan pengguna produk, yaitu 30 siswa kelas XI Program Keahlian Kuliner di SMK Negeri 3 Malang, yang dilibatkan untuk memberikan tanggapan terhadap penggunaan media TradisUno setelah dinyatakan layak oleh para validator. Pelibatan kedua kelompok subjek ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran kelayakan produk secara konseptual sekaligus penerimaan produk dari sisi pengguna akhir.

Pemilihan validator didasarkan pada kesesuaian latar belakang pendidikan dan kompetensi masing-masing dengan aspek yang dinilai. Validator bahasa, Cicik Tri Jayanti, S.Pd., M.A., dipilih untuk menilai ketepatan penggunaan bahasa Indonesia pada kartu dan panduan permainan. Validator media, Herlina Ike Oktaviani, S.Pd., M.Pd., merupakan dosen bidang Teknologi Pendidikan yang memiliki relevansi keahlian dengan penilaian desain dan kelayakan media pembelajaran. Sementara itu, validator materi, Dra. Wiwik Wahyuni, M.Pd., dipilih berdasarkan relevansi keahliannya dalam bidang boga dan materi kue tradisional Indonesia. Setiap validator memberikan penilaian sesuai bidang keahliannya masing-masing sehingga penilaian produk mencakup tiga aspek yang berbeda, yaitu bahasa, media, dan materi.

Pelibatan 30 siswa ditujukan untuk memperoleh gambaran respons pengguna setelah menggunakan media TradisUno, bukan untuk menguji peningkatan hasil belajar atau menyimpulkan efektivitas media secara umum. Penetapan tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian pengembangan ini, yaitu mengetahui penerimaan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan penggunaan model ARCS dari Keller (2010), yang menjadi dasar penyusunan angket untuk mengidentifikasi respons siswa melalui aspek Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction. Oleh karena itu, data dari 30 siswa digunakan untuk menggambarkan respons pengguna dalam konteks uji coba penelitian ini, bukan untuk menggeneralisasikan efektivitas media kepada seluruh siswa SMK.

Uji coba dilakukan setelah media TradisUno dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli dan perbaikan produk diselesaikan. Siswa menggunakan media secara langsung dengan mengikuti panduan permainan, mengamati kartu acuan yang menunjukkan kue tradisional, serta mencocokkan dan menyetorkan kartu bahan sesuai dengan kue yang menjadi sasaran permainan. Aktivitas tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan media sekaligus mengenali bahan utama dan bahan tambahan yang berkaitan dengan kue

Copyright © 2026 The Author(s)

tradisional Indonesia. Uji coba berlangsung 30 menit permainan berlangsung dan 30 menit pengambilan data pengisian angket setelah dilakukannya uji coba kartu TradisUno

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui dua teknik, yaitu penyebaran angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh dua jenis data yang berbeda karakteristiknya. Angket pertama ditujukan kepada validator ahli guna menilai kelayakan media dari aspek kesesuaian isi, kebahasaan, dan tampilan, dengan instrumen yang disusun mengacu pada indikator kelayakan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yang telah disesuaikan dengan karakteristik produk. Instrumen ini menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari kategori sangat kurang hingga sangat baik, sehingga memungkinkan validator memberikan penilaian secara lebih rinci terhadap setiap indikator. Angket kedua ditujukan kepada siswa sebagai pengguna untuk mengukur respons mereka setelah menggunakan media, dengan instrumen yang dikembangkan berdasarkan model motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikemukakan oleh Keller (2010). Instrumen respons siswa ini menggunakan skala Likert empat tingkat tanpa opsi netral, dengan tujuan mendorong siswa memberikan kecenderungan sikap yang lebih tegas terhadap media yang digunakan. Selain angket, teknik dokumentasi turut digunakan untuk menghimpun bukti pendukung berupa foto maupun catatan kegiatan selama proses validasi dan implementasi berlangsung, sehingga data yang diperoleh melalui angket dapat diperkuat oleh bukti autentik pelaksanaan penelitian.

Setelah selesai menggunakan TradisUno, siswa diminta mengisi angket respons yang terdiri atas 20 pernyataan dengan skala Likert empat tingkat, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pernyataan disusun berdasarkan empat aspek ARCS, yaitu Attention untuk mengetahui ketertarikan siswa, Relevance untuk mengetahui kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran, Confidence untuk mengetahui kepercayaan diri siswa selama belajar menggunakan media, serta Satisfaction untuk mengetahui kepuasan siswa terhadap pengalaman belajar. Angket yang telah diisi kemudian direkapitulasi dan dianalisis untuk memperoleh gambaran respons siswa terhadap media TradisUno.

Data yang diperoleh, baik dari hasil validasi ahli maupun angket respons siswa, dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik persentase. Setiap butir pada instrumen berskala Likert diberi skor bertingkat, mulai dari kategori sangat kurang hingga sangat baik. Menurut Sugiyono (2023), tingkat pencapaian responden terhadap suatu kriteria dapat diketahui dengan cara membandingkan skor yang diperoleh dari responden (skor empiris) dengan skor ideal (skor kriterium), yaitu skor tertinggi dikalikan jumlah butir dan jumlah responden, kemudian hasilnya dikalikan 100%. Perhitungan tersebut dirumuskan sebagai berikut:M

$$P= (\sum x)/(\sum xi) \times 100\%$$

Keterangan :
P : Persentase yang dicari
∑ x : Total nilai jawaban dari validator
∑xi : Total nilai yang diharapkan
100% : Konstanta

Prinsip perhitungan yang sama diterapkan pada kedua jenis data tersebut, hanya berbeda pada istilah kategori capaiannya; hasil penilaian ahli diinterpretasikan ke dalam kategori kevalidan produk, sedangkan hasil angket siswa diinterpretasikan ke dalam kategori tingkat respons. Berdasarkan pedoman interpretasi yang digunakan dalam penelitian ini, media

pembelajaran TradisUno dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal lebih dari 70,01%, yaitu berada pada kategori layak untuk hasil penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta kategori baik untuk hasil angket respons siswa. Apabila hasil analisis masih berada pada kategori kurang layak atau kurang baik, maka produk perlu direvisi sesuai saran validator dan pengguna hingga mencapai kategori layak/baik atau sangat layak/sangat baik.

Hasil

Hasil Pengembangan Produk TradisUno melalui Tahapan ADDIE

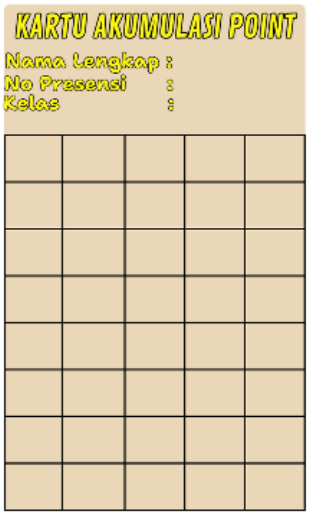
1. Analysis

Proses analisis materi mengidentifikasi sembilan kategori bahan utama pada pembelajaran kue tradisional Indonesia, yaitu beras, ketan, tepung beras, tepung ketan, umbi-umbian, tepung sagu, tapioka, hunkwe, dan terigu. Berdasarkan kesembilan kategori tersebut, ditetapkan 25 jenis kue tradisional yang dipraktikkan siswa selama satu semester sebagai representasi materi, dengan rincian: Arem-Arem dan Punten (beras); Semar Mendem dan Ketan Sarikaya (ketan); Nagasari, Carabikang, dan Lapis Beras (tepung beras); Kue Bugis, Onde-Onde, dan Kue Ku/Kue Thok (tepung ketan); Lumpur Kentang, Kue Mata Roda, Lemet, Getuk Lindri, dan Talam Ubi Ungu (umbi-umbian); Kue Pepe dan Ongol-Ongol Sagu (tepung sagu); Cenil (tapioka); Cantik Manis Mutiara dan Es Gabus (hunkwe); serta Klemben, Dadar Gulung, Karipap, Kue Kelapa/Gandos, dan Putu Ayu (terigu). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan belum tersedianya media pembelajaran berbasis permainan kartu yang secara spesifik memuat materi bahan utama kue tradisional Indonesia, sehingga media yang selama ini digunakan masih terbatas pada buku teks, modul cetak, dan tayangan video satu arah. Adapun hasil analisis karakteristik siswa, dengan merujuk pada temuan Telaumbanua dan Harefa (2024), menunjukkan sebaran gaya belajar siswa kelas XI terdiri atas visual (37,5%), auditori (31,25%), dan kinestetik (31,25%).

2. Design



Kartu Acuan



Kartu Akumulasi Point



Kartu Bahan Utama

Copyright © 2026 The Author(s)



Kartu Bahan Tambahan

Gambar 1. Desaign Karu TradisUno

Rancangan kartu TradisUno ditetapkan berukuran 5,5 × 8,5 cm menyerupai kartu UNO, terdiri atas kartu acuan (abu-abu, memuat gambar kue tradisional), kartu bahan utama (hijau, bernilai 10 poin), kartu bahan tambahan (kuning, merah, biru, bernilai 5 poin masing-masing), serta satu kartu akumulasi poin yang memuat kolom identitas dan tabel pencatatan skor. Jenis huruf yang dirancang adalah Contrail One ukuran 19 untuk angka poin dan ukuran 21 untuk nama bahan/nama kue. Lembar panduan permainan dirancang menggunakan kertas art paper 150 berukuran 23 × 18 cm dengan tata letak two-column layout, memakai font Gagalin ukuran 8 untuk judul dan Shantell Sans ukuran 5 untuk isi, dengan format bolak-balik: sisi depan memuat pengertian TradisUno, tujuan permainan, seri kartu, dan klasifikasi kartu; sisi belakang memuat mekanisme permainan secara lengkap.

3. Development

Tahap pengembangan menghasilkan penetapan warna dasar kartu berdasarkan kategori bahan (hijau untuk bahan utama, kuning/merah/biru untuk bahan tambahan), pengembangan kartu acuan yang memuat ilustrasi 25 jenis kue tradisional, serta kartu akumulasi poin sebagai alat pencatatan skor mandiri. Produk yang dihasilkan dapat dimainkan oleh 4 hingga 8 orang pemain dalam satu sesi. Pengembangan lembar panduan menghasilkan pembagian 25 jenis kue ke dalam 5 seri permainan, dengan susunan sebagai berikut.

Tabel 1. Pembagian Seri Kartu TradisUno

Seri Kartu *TradisUno*	Daftar Kue tradisional Indonesia
Seri 1	Nagasari, Onde-Onde, Kue Mata Roda, Cenil, Klemben
Seri 2	Carabikang, Kue Bugis, Lumpur Kentang, Cantik Manis Mutiara, Dadar Gulung
Seri 3	Lapis beras, Ketan Sarikaya, Lemet, Kue Pepe, Karipap
Seri 4	Arem-arem, Kue Ku/Kue Thok, Talam Ubi Ungu, Es Gabus, Kue Kelapa/Gandos
Seri 5	Punten, Semar Mendem, Getuk Lindri, Ongol-Ongol Sagu, Kue Putu Ayu

Mekanisme permainan disusun menjadi empat langkah: pembagian kartu akumulasi poin, pengocokan kartu acuan secara tertutup dan disusun menumpuk, pembagian kartu bahan secara merata dengan sisa kartu sebagai gudang bahan, serta penyetoran kartu bahan sesuai kartu acuan yang dibuka secara bergiliran searah jarum jam. Pemenang ditetapkan berdasarkan dua syarat, yaitu pemain yang lebih dulu menghabiskan kartu bahan yang dimiliki sekaligus memiliki akumulasi poin tertinggi.

4. Implementation dan Evaluation

Tahap implementasi melibatkan tiga validator ahli (bahasa, media, materi) serta 30 siswa kelas XI Kuliner sebagai pengguna. Hasil validasi bahasa oleh Cicik Tri Jayanti, S.Pd., M.A., dari 13 butir penilaian, mencatat 11 butir dinyatakan sangat baik tanpa revisi, sedangkan 2 butir (penamaan identitas siswa pada kartu poin, dan penggunaan tanda seru pada instruksi permainan) memerlukan perbaikan. Hasil validasi media oleh Herlina Ike Oktaviani, S.Pd., M.Pd., dari 21 butir penilaian, mencatat 19 butir dinyatakan baik tanpa revisi, sedangkan 2 butir (pemisahan klasifikasi kartu dari panduan permainan, serta penyesuaian warna dan ukuran huruf pada lembar panduan) memerlukan perbaikan. Hasil validasi materi oleh Dra. Wiwik Wahyuni, M.Pd., dari 12 butir penilaian, mencatat 7 butir dinyatakan sangat baik tanpa revisi, sedangkan 5 butir (penamaan bahan tambahan, penulisan nama kue, akurasi gambar lapis beras dan kue pepe yang tertukar, gambar vanili yang terpotong, serta representasi kue dari berbagai daerah) memerlukan perbaikan. Seluruh catatan tersebut telah ditindaklanjuti melalui revisi produk sebelum diujicobakan kepada siswa.

Hasil Kelayakan TradisUno Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa, Media, dan Materi

Hasil perhitungan persentase kelayakan dari ketiga validator disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Media TradisUno

Aspek Validasi	Skor Empiris (Σx)	Skor Ideal (Σxi)	Persentase	Kategori
Ahli Bahasa	52	65	80%	layak
Ahli Media	100	105	95,24%	sangat layak
Ahli Materi	56	60	93,33%	sangat layak

Hasil Uji Respons Siswa terhadap TradisUno

Angket respons siswa disebarkan kepada 30 siswa kelas XI Kuliner SMKN 3 Malang, terdiri atas 20 pernyataan berskala Likert 1–4 yang disusun berdasarkan model ARCS (Keller, 2010). Total skor respons yang terkumpul dari 30 siswa terhadap 20 butir pernyataan adalah 2027, dengan persentase keseluruhan sebesar 84,46% yang termasuk kategori baik. Rincian hasil berdasarkan empat aspek ARCS disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Respons Siswa Berdasarkan Aspek ARCS

Aspek ARCS	Persentase	Kategori
Attention	84,33%	Baik
Relevan	85,33%	Sangat Baik
Confidence	84,00%	Baik
Satisfation	84,17%	Baik
Rata-rata Keseluruhan	84,46%	Baik

Copyright © 2026 The Author(s)

Aspek Relevance memperoleh persentase tertinggi dibandingkan tiga aspek lainnya. Batas persentase dari aspek ARCS yaitu 100%

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media TradisUno melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) telah dilaksanakan secara sistematis. Hal ini sejalan dengan Cahyadi (2019) yang menjelaskan bahwa model ADDIE menyediakan tahapan pengembangan yang terstruktur. Setiap tahap dalam pengembangan TradisUno didasarkan pada kebutuhan pembelajaran, perancangan produk, pengembangan media, penerapan kepada siswa, dan evaluasi berdasarkan hasil validasi ahli serta respons pengguna. Pemilihan kartu sebagai bentuk media pembelajaran juga didukung oleh Conway dan Smith (2026), yang mengidentifikasi permainan kartu dan papan sebagai bentuk permainan edukatif yang banyak digunakan dalam pendidikan dan umumnya menunjukkan dampak positif terhadap capaian belajar. Szilágyi dkk. (2025) turut melaporkan bahwa kelompok yang menggunakan kartu non-digital memperoleh rerata skor lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan penelitian terdahulu tersebut menjadi landasan pertimbangan dalam memilih media berbasis kartu, meskipun hasilnya tidak dapat langsung disamakan dengan hasil pengembangan TradisUno karena perbedaan konteks, tujuan, dan karakteristik penelitian.

Rancangan TradisUno mengakomodasi unsur visual, auditori, dan kinestetik melalui ilustrasi bahan dan kue tradisional pada kartu, komunikasi lisan antarpemain, serta aktivitas memegang dan mencocokkan kartu. Karakteristik tersebut memberikan variasi pengalaman belajar dalam satu media. Telaumbanua dan Harefa (2024) melaporkan keberagaman gaya belajar siswa kelas XI yang meliputi visual sebesar 37,5%, auditori 31,25%, dan kinestetik 31,25%. Meskipun demikian, keberadaan ketiga unsur tersebut dalam TradisUno lebih tepat dipahami sebagai variasi penyajian dan aktivitas pembelajaran, bukan sebagai bukti bahwa media telah mengakomodasi gaya belajar setiap siswa secara optimal. Mekanisme permainan UNO yang mengandalkan pencocokan kartu berdasarkan kategori tertentu (Nabilah dkk., 2020) diadaptasi menjadi aktivitas menghubungkan kartu bahan utama dan bahan tambahan dengan kartu acuan kue tradisional Indonesia. Kebaruan rancangan TradisUno terletak pada pengintegrasian hubungan antara bahan penyusun dan jenis kue tradisional ke dalam mekanisme permainan kartu, bukan pada penciptaan mekanisme permainan UNO yang baru. Materi disusun berdasarkan sembilan kategori bahan utama dan mencakup 25 jenis kue tradisional Indonesia. Dalam konteks pendidikan vokasi kuliner, TradisUno dirancang sebagai media pembelajaran pendahuluan yang menjembatani siswa kelas XI Program Keahlian Kuliner dari tahap pengenalan materi menuju kegiatan praktikum kue tradisional Indonesia. Melalui permainan ini, siswa diperkenalkan pada bahan utama, bahan tambahan, dan jenis kue tradisional agar memperoleh gambaran awal mengenai materi yang akan dipelajari dalam praktik. Dengan demikian, TradisUno menghubungkan pengenalan konsep dengan kegiatan praktik pengolahan kue tradisional Indonesia melalui aktivitas bermain yang terarah.

Pada aspek kelayakan, hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase 80% dengan kategori layak, ahli media sebesar 95,24% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa TradisUno memperoleh penilaian positif dari para ahli berdasarkan aspek yang dinilai dalam instrumen validasi. Temuan ini sejalan dengan Okra dkk. (2023), yang menekankan pentingnya validasi ahli untuk menilai kesesuaian media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Perbedaan persentase antarahli menunjukkan bahwa penilaian media mencakup

aspek yang berbeda sesuai bidang keahlian masing-masing. Oleh karena itu, hasil validasi menjadi dasar untuk menyatakan bahwa TradisUno layak digunakan berdasarkan penilaian ahli, dengan penilaian sangat layak pada aspek media dan materi serta layak pada aspek bahasa. Hasil tersebut tidak dapat diartikan sebagai bukti bahwa penggunaan TradisUno telah meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada aspek respons pengguna, TradisUno memperoleh persentase keseluruhan sebesar 84,46% dengan kategori baik. Berdasarkan empat aspek ARCS yang dikemukakan Keller (2010), yaitu attention, relevance, confidence, dan satisfaction, aspek relevance memperoleh persentase tertinggi sebesar 85,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap media, khususnya terkait relevansi materi yang disajikan dengan pembelajaran kue tradisional Indonesia. Relevansi tersebut penting dalam pembelajaran vokasi kuliner karena pengenalan bahan dan jenis produk berkaitan dengan materi yang akan dijumpai siswa dalam kegiatan praktik. Melalui penyajian materi dalam bentuk permainan, TradisUno memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali hubungan antara bahan penyusun dan jenis kue sebelum memasuki tahap praktikum. Meskipun demikian, respons positif siswa tidak dapat diartikan sebagai bukti langsung peningkatan motivasi belajar, sebab penelitian ini mengukur respons pengguna setelah penggunaan media, bukan perubahan motivasi melalui pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil tersebut memberikan gambaran mengenai penerimaan siswa terhadap TradisUno berdasarkan aspek-aspek yang tercakup dalam instrumen respons pengguna.

Hasil penelitian ini dapat dibandingkan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu UNO. Kurniawan dkk. (2023) melaporkan bahwa media kartu UNO pada materi pendapatan nasional dinyatakan sangat layak dan praktis berdasarkan penilaian ahli serta respons siswa. Nabilah dkk. (2020) juga melaporkan kelayakan kartu UNO dalam pembelajaran ekonomi berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran dan siswa. Sementara itu, Ma dkk. (2025) dan Anggraeni dkk. (2025) menunjukkan bahwa adaptasi kartu UNO dapat dikembangkan untuk mendukung pembelajaran pada konteks materi masing-masing. Penelitian Devi dkk. (2025) serta Larassati dan Nurseto (2019) juga dapat digunakan sebagai pembanding sesuai aspek yang diteliti dalam masing-masing penelitian. Kesamaan antara penelitian-penelitian tersebut dan pengembangan TradisUno terletak pada pemanfaatan mekanisme permainan kartu sebagai bagian dari penyampaian materi pembelajaran. Namun, perbedaan mata pelajaran, karakteristik media, jenjang pendidikan, dan indikator yang diukur membatasi perbandingan langsung terhadap hasilnya. Kontribusi khusus TradisUno adalah penerapan mekanisme pencocokan kartu untuk menghubungkan bahan utama dan bahan tambahan dengan jenis kue tradisional Indonesia dalam pembelajaran vokasi kuliner. Karakteristik ini membedakan fokus materi TradisUno dari media kartu UNO yang dikembangkan untuk bidang lain. Selain itu, TradisUno dirancang untuk digunakan sebelum praktikum sehingga berfungsi sebagai sarana pengenalan awal terhadap bahan dan jenis kue yang akan dipelajari. Hasil penelitian terdahulu menjadi landasan pembanding bagi pengembangan TradisUno, tetapi tidak dapat dijadikan bukti langsung bahwa media ini menghasilkan dampak belajar yang sama.

Secara teoretis, rancangan TradisUno dapat dijelaskan melalui kerangka Game Based Learning. Coleman dan Money (2020) menjelaskan Game Based Learning sebagai pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa yang memanfaatkan permainan untuk mendukung keterlibatan dalam proses belajar. Pada TradisUno, materi kue tradisional diintegrasikan ke dalam aturan permainan melalui pencocokan kartu dan pengumpulan poin. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa permainan menjadi bagian dari penyampaian materi, bukan sekadar penambahan unsur kompetisi pada aktivitas nonpermainan, sebagaimana dibahas oleh

Copyright © 2026 The Author(s)

Dahalan dkk. (2024). Kartu akumulasi poin yang diisi secara mandiri oleh siswa juga memberikan kesempatan kepada mereka untuk mencatat hasil permainan. Karakteristik tersebut mencerminkan keterlibatan siswa dalam pelaksanaan permainan dan sejalan dengan prinsip Student-Centered Learning yang dibahas oleh Mani dan Radeleczki (2020). Dalam konteks pembelajaran kuliner, penerapan prinsip tersebut diwujudkan melalui aktivitas kelompok yang mengajak siswa mengenali dan mencocokkan bahan dengan jenis kue tradisional. Namun, kesesuaian rancangan TradisUno dengan prinsip GBL dan pembelajaran berpusat pada siswa merupakan interpretasi terhadap karakteristik produk, bukan bukti empiris bahwa media telah meningkatkan motivasi, keterlibatan, atau hasil belajar siswa.

Secara praktis, TradisUno dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pendahuluan pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery, khususnya materi kue tradisional Indonesia di kelas XI Program Keahlian Kuliner. Media ini dirancang untuk menjembatani siswa dari tahap pengenalan materi menuju kegiatan praktikum melalui permainan kelompok yang membantu mereka mengenali bahan utama, bahan tambahan, dan jenis kue tradisional Indonesia. Pengenalan tersebut dapat menjadi bekal awal bagi siswa untuk memahami keterkaitan antara bahan dan produk yang akan dipelajari sebelum praktik pengolahan dilaksanakan. Fungsi ini relevan bagi pembelajaran vokasi kuliner yang menghubungkan pengetahuan konseptual dengan keterampilan praktik. Hasil validasi ahli dan respons siswa memberikan dasar untuk mempertimbangkan penggunaan TradisUno dalam konteks pembelajaran tersebut. Namun, penelitian ini belum mengukur pengaruh penggunaan media terhadap kesiapan praktik maupun hasil belajar siswa. Oleh karena itu, manfaat TradisUno dalam menjembatani pembelajaran awal dan praktikum dijelaskan berdasarkan fungsi serta rancangan medianya, bukan sebagai dampak yang telah dibuktikan melalui pengukuran empiris.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, media TradisUno dikembangkan khusus untuk materi kue tradisional Indonesia pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery kelas XI Program Keahlian Kuliner. Cakupan materi terbatas pada 25 jenis kue tradisional beserta bahan penyusunnya dan belum mencakup seluruh keragaman kue tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Materi yang disajikan juga belum meliputi aspek yang lebih luas, seperti teknik pengolahan, langkah pembuatan, karakteristik produk, dan penyajian. Kedua, pengembangan dan pengujian media dilakukan pada satu sekolah sehingga penerimaannya pada lingkungan pembelajaran yang berbeda belum diketahui secara luas. Ketiga, evaluasi produk berfokus pada validasi ahli dan respons siswa, tanpa pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Kondisi ini membatasi kesimpulan penelitian pada kelayakan media dan respons pengguna, sehingga peningkatan hasil belajar maupun efektivitas media belum dapat ditetapkan.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, pengembangan selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi dengan menambahkan variasi kue tradisional dari berbagai daerah, teknik pengolahan, langkah pembuatan, karakteristik produk, dan penyajian. Pengembangan juga dapat mencakup variasi aturan permainan, tingkat kesulitan, serta fitur digital, seperti kode QR yang terhubung dengan resep atau video pembuatan kue tradisional. Selain itu, penerapan TradisUno pada sekolah dan jenjang pendidikan yang berbeda diperlukan untuk mengetahui penerimaan media dalam konteks pembelajaran yang lebih beragam. Penelitian selanjutnya juga disarankan menguji efektivitas media melalui rancangan penelitian yang sesuai, misalnya dengan mengukur motivasi dan hasil belajar sebelum serta sesudah penggunaan media atau membandingkan hasilnya dengan kelompok yang menggunakan media pembelajaran lain. Pengujian tersebut diperlukan untuk memperoleh bukti empiris

mengenai kontribusi TradisUno terhadap motivasi dan hasil belajar serta perannya dalam mempersiapkan siswa mengikuti praktikum kue tradisional Indonesia.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan TradisUno, yaitu media pembelajaran berbasis permainan kartu yang mengadaptasi mekanisme UNO untuk materi kue tradisional Indonesia pada mata pelajaran Produk Pastry dan Bakery kelas XI Program Keahlian Kuliner. Media dikembangkan melalui model ADDIE dan terdiri atas kartu acuan, kartu bahan utama, kartu bahan tambahan, kartu akumulasi poin, serta lembar panduan permainan. Materi dalam media mencakup 25 jenis kue tradisional Indonesia yang disusun berdasarkan sembilan kategori bahan utama. TradisUno dirancang sebagai media pembelajaran pendahuluan untuk menjembatani siswa dari tahap pengenalan materi menuju kegiatan praktikum kue tradisional Indonesia melalui pengenalan bahan utama, bahan tambahan, dan jenis kue sebelum praktik pengolahan dilaksanakan.

Hasil validasi memperoleh persentase 80% dari ahli bahasa dengan kategori layak, 95,24% dari ahli media dengan kategori sangat layak, dan 93,33% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Respons siswa memperoleh persentase keseluruhan sebesar 84,46% dengan kategori baik, dengan aspek relevance sebagai aspek tertinggi sebesar 85,33%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa TradisUno dinilai layak berdasarkan penilaian ahli dan memperoleh respons positif dari siswa. Temuan ini memberikan gambaran mengenai penerimaan media kartu berbasis permainan dalam konteks pembelajaran kue tradisional Indonesia pada pendidikan vokasi kuliner. Penggunaan TradisUno sebagai media pengenalan bahan dan jenis kue sebelum praktikum merupakan fungsi yang melekat pada rancangan produk, tetapi pengaruhnya terhadap kesiapan praktik belum diukur secara langsung.

Penelitian ini terbatas pada pengujian kelayakan melalui validasi ahli dan pengukuran respons siswa pada satu sekolah. Pengukuran peningkatan motivasi dan hasil belajar belum dilakukan sehingga efektivitas TradisUno dalam meningkatkan kedua aspek tersebut belum dapat disimpulkan. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan materi dan penerapan media serta melakukan pengujian lebih lanjut terhadap motivasi, hasil belajar, dan kesiapan praktik siswa untuk memperoleh bukti empiris mengenai dampak penggunaannya dalam pembelajaran vokasi kuliner.

References

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game Based Learning: The Fundamental Concepts. International Journal of Technology in Education, 4(3), 542–552.

Anggraeni, R., Alamsyah, M. R. N., & Utami, F. P. (2025). Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Motivasi Perubahan Lingkungan. Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi, 9(1), 11–21.

Bangsawan, A. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Pada Jam Terakhir Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa. Jurnal MediaTIK, 8(1), 14–16.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42.

Coleman, T. E., & Money, A. G. (2020). Student-centred digital game based learning: a conceptual framework and survey of the state of the art. Higher Education, 79(3), 415–457.

Copyright © 2026 The Author(s)

Conway, E., & Smith, R. (2026). Analogue Play in the Age of AI: A Scoping Review of Non-Digital Games as Active Learning Strategies in Higher Education. Behavioral Sciences, 16(1), 133.

Dahalan, F., Alias, N., & Shaharom, M. S. N. (2024). Gamification and Game Based Learning for Vocational Education and Training: A Systematic Literature Review. Education and Information Technologies, 29(2). Springer US.

Devi, sitta A., Turistiani, T. D., & Asteria, P. V. (2025). Efektivitas Penerapan Media Kartu UNO Deskriptif Pada Pembelajaran Menganalisis Teks Deskripsi Kelas Vii Smp Negeri 37 Surabaya. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4), 366–373.

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Respons Siswa. Prosiding DPNPM Unindra 2019.

Fitrah, A., Yantoro, & Hayati, S. (2022). Strategi Guru dalam Pembelajaran Aktif Melalui Pendekatan Saintifik dalam Mewujudkan Pembelajaran Abad 21. Jurnal Basicedu, 6(5), 2943–2952.

Keller, J. M. (2010). Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach. New York: Springer.

Kurniawan, R., Ratnawuri, T., & Ningrum, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Pada Materi Pendapatan Nasional Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2021/2022. EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi, 3(2), 195–202.

Larassati, L., & Nurseto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu UNO Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Di Sma. Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 16(1), 8–15.

Ma, R. K., Sugiarto, S., Mattoliang, L. A., & Sairlona, S. (2025). Pengembangan Kartu UNO Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dikaitkan Dengan Permainan Tradisional. Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika, 7(2), 236–247.

Mani, A., dan Radeleczki, S. (2020). Algebraic Approach to Directed Rough Sets. 1–37.

Nabilah, P., Warneri, & Syahrudin, H. (2020). Pengembangan media kartu UNO dalam pembelajaran ekonomi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9(10), 1–8.

Okra, R., dkk. (2023). Development of Educational Game Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 10(2), 150–162.

Panjaitan, U. M. (2025). Menerapkan Model Pembelajaran Aktif dalam Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Abad 21. Junal Edukatif, 3(1), 119–125.

Putri, L. A. I., & Trisnawati, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMK. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(4), 3059–3070.

Rachmawati, A. (2025). Innovative Digital Learning Media To Enhance Student Engagement And Learning Outcomes In Elementary Schools. SCHOLA, 3(01), 22–27.

Rachwadi, D. A., & Rezania, V. (2025). Flashcard Media as a Strategy to Strengthen Elementary Students' Learning Interest. Indonesian Journal of Education Methods Development, 20(4), 1–20.

Rahmawati, Wahyudin, D., & Dimyati, E. (2026). Analisis Penerapan Media Interaktif Video pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia (JPTI), 6(4), 699–702.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Szilágyi, S., Palencsár, E., Körei, A., & Török, Z. (2025). Examining the Effectiveness of Non-Digital Game Based Learning Among University Computer Science Students on the Topic of Improper Integrals. Education Sciences, 15(2).

Telaumbanua, E. D. P., & Harefa, A. R. (2024). Pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar siswa. Journal of Education Research, 5(1), 691–697.